

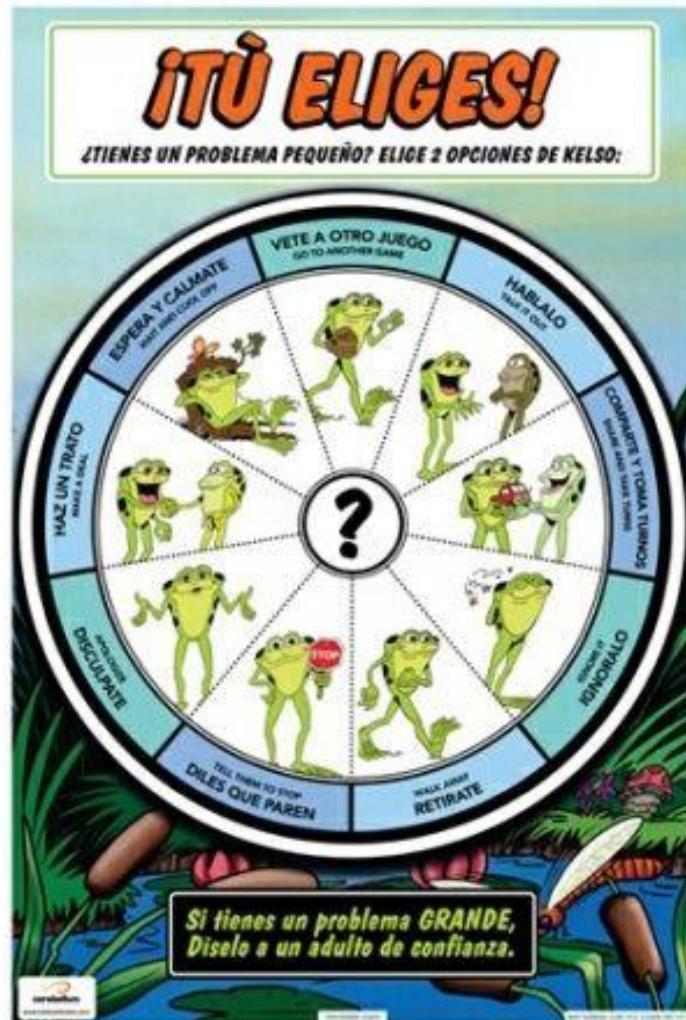
KELSO'S Opciones

Park Elementary utiliza Kelso's para ayudar a los alumnos a afrontar los conflictos. Dentro del programa básico, primero se enseña a los alumnos a distinguir entre problemas «grandes», que deben compartir con un adulto, y problemas «pequeños», que ellos pueden resolver.

Tras dominar esta distinción, se enseña a los alumnos cada una de las nueve habilidades. Por ejemplo, se enseñan y practican estrategias específicas para «HACER UN TRATO», como lanzar una moneda al aire, elegir un número del uno al diez, llegar a un acuerdo y hacer una compensación, etc.

El programa anima a los alumnos a probar dos opciones de la «Rueda de opciones de Kelso». Si el «pequeño» problema persiste, se les dice que está justificada la intervención de un adulto. Dado que términos como «Ignorar» son de naturaleza lingüística, cada habilidad se reduce a destrezas operativas distintas, para que los jóvenes alumnos comprendan el significado y la función de cada comportamiento.

Las opciones de los alumnos son: Ir a otro juego, Hablarlo, Compartir y turnarse, Ignorarlo, Alejarse, Decirles que paren, Disculparse, Llegar a un acuerdo o Esperar y cal



KELSO'S Opciones

Park Elementary utiliza Kelso's para ayudar a los alumnos a afrontar los conflictos. Dentro del programa básico, primero se enseña a los alumnos a distinguir entre problemas «grandes», que deben compartir con un adulto, y problemas «pequeños», que ellos pueden resolver.

Tras dominar esta distinción, se enseña a los alumnos cada una de las nueve habilidades. Por ejemplo, se enseñan y practican estrategias específicas para «HACER UN TRATO», como lanzar una moneda al aire, elegir un número del uno al diez, llegar a un acuerdo y hacer una compensación, etc.

El programa anima a los alumnos a probar dos opciones de la «Rueda de opciones de Kelso». Si el «pequeño» problema persiste, se les dice que está justificada la intervención de un adulto. Dado que términos como «Ignorar» son de naturaleza lingüística, cada habilidad se reduce a destrezas operativas distintas, para que los jóvenes alumnos comprendan el significado y la función de cada comportamiento.

Las opciones de los alumnos son: Ir a otro juego, Hablarlo, Compartir y turnarse, Ignorarlo, Alejarse, Decirles que paren, Disculparse, Llegar a un acuerdo o Esperar y calmarse

