

## Escuela para Padres ETP

### 1.3 - Sistemas de Consecuencias

#### Consecuencias - Definiciones:

Las consecuencias son todo lo que sucede inmediatamente después de una conducta, un sistema de consecuencias planea las consecuencias a implementar después de algún comportamiento en específico.

El castigo enseña lo que el niño no debe hacer, no lo que el niño debe hacer. Por eso es necesario que al implementar cualquier sistema de consecuencias, el adulto planea el comportamiento alternativo a enseñar y reforzar.

#### Puntos importantes:

El concepto de castigo es subjetivo, es decir, depende de la percepción de la persona que lo recibe, que sea percibido como algo adverso, ya sea:

- algo bueno que se quita (castigo negativo)
- algo malo que se agrega (castigo positivo)

El “tiempo fuera” es un ejemplo de una estrategia común que puede funcionar, pero frecuentemente no funciona, un sistema mediante el cual se elimina el acceso a objetos o actividades reforzantes por un tiempo determinado:

- 1) solo funciona si la conducta ha sido reforzada socialmente, ya que el “tiempo fuera” elimina el refuerzo social (castigo negativo) para reducir la frecuencia de la conducta en cuestión
- 2) en todos los ambientes, debe ser implementado con supervisión durante todo el episodio, sobre todo en ambientes grupales
- 3) Es diferente a “ignorar”
- 4) Puede ser de exclusión o inclusión

## Procedimiento a seguir una vez que se ha elegido un sistema de consecuencias:

### 1) Diseñar plan de acción

- ¿Existe una demanda? verificar que no se refuerze la conducta por medio del escape
- El resultado final solo se puede medir a largo plazo, pero si hay ciertos indicadores instantaneos
- Preparar los materiales y asegurarse de tener los controles ambientales apropiados
- Entrenar a todos los adultos involucrados en la implementación del sistema

### 2) Implementar

- Mantenerse en constante comunicación con otros miembros del equipo
- Eliminar el uso de comunicación emocional al administrar consecuencias
- El lazo entre la conducta y el resultado se nubla, y se intercambia por la emoción del adulto, evitando establecer un patrón de orientación interna de centro de control

### 3) Evaluar

- Recolectar datos en un cuadro de conducta (por ejemplo, antecedente-comportamiento-consecuencia, bitácora compartida)
- Establecer criterios para éxito o re-evaluación de estrategias

### 4) Modificar/ re-diseñar

- Hacer modificaciones en el ambiente, personas, secuencias, o la consecuencia específica en sí
- Asegurarse de que el equipo terapéutico se mantenga al tanto por medio de un sistema de comunicación central (¿bitácora grupal?)

## Plan de acción en caso de que el sistema de consecuencias no funcione como planeado:

- Antes de hacer modificaciones, evaluar la capacidad de los adultos involucrados para implementar tal sistema
- solo modificar el sistema de consecuencias si todos los adultos involucrados estan de acuerdo y entienden las modificaciones
- evaluar sistemas reales vs. sistemas ideales
- comprender que la mayoría de los problemas al implementar una solución surgen de la falta de entendimiento por parte del adulto, y faltas en consistencia de implementación