

TN

Department of
Children's Services



Sistema de puntos y niveles

Para un Centro de Desarrollo Juvenil de Tennessee

Departamento de Servicios Infantiles de Tennessee | Oficina de Justicia Juvenil | Diciembre 2025



Tabla de contenidos

El programa YDC	3
Lo que ofrecemos	3
El equipo del niño y la familia	3
El modelo de comportamiento positivo	4
Introducción al sistema de puntos diarios	4
Tarjetas de puntos	4
Avance de nivel y finalización del programa	5
Tarjeta de puntos - Información adicional	5
Ofensas mayores sujetas a disciplina	6
Elegir no cumplir con las expectativas de comportamiento	6
Congelación de nivel	7
Programa de aplicación de la disciplina: Ofensas mayores	7
Incentivos	8
Sistema de Niveles de Centro de Desarrollo Juvenil	11
Explicación del sistema de niveles	11
Expectativas de todos los jóvenes	11
Niveles de privilegio del sistema de puntos	11
Artículos emitidos por el estado para todos los jóvenes	13
Artículos que los cuidadores pueden enviar por correo	13
Intervenciones adicionales para aumentar el comportamiento positivo	13
Tiempo fuera de autoevaluación	13
Infracciones menores	14
Modificación de la programación estándar	14

EL PROGRAMA YDC

Este programa de YDC se esfuerza por brindar una experiencia positiva para cada joven a medida que trabajan y crecen para encontrar un camino diferente para sus vidas. El programa sigue comprometido a ayudar a cada individuo a descubrir su propio camino.

El objetivo del programa es ayudar a cada joven a alcanzar sus metas. Las expectativas se describirán claramente desde el principio y el personal brindará todo el apoyo posible para ayudar a cada individuo a alcanzar sus metas. Se enseñarán habilidades laborales y habilidades para la vida independiente para preparar a los participantes para el éxito a largo plazo más allá del programa. A lo largo del camino, cada joven aprenderá a cuidarse a sí mismo de manera más efectiva y se convertirá en hombres jóvenes seguros y capaces. Lograr ese crecimiento requiere asumir la responsabilidad de las propias acciones y comprender que el éxito se basa en el trabajo duro y un deseo genuino de cambiar. En última instancia, el éxito dependerá del esfuerzo y el compromiso personal.

Lo que ofrecemos

- ◆ Educación secundaria
- ◆ Prueba de equivalencia de escuela secundaria
- ◆ Servicios médicos y dentales *
- ◆ Terapia (individual, familiar y grupal) *
- ◆ Gestión de casos
- ◆ Gestión de medicamentos *
- ◆ Tratamiento del abuso de sustancias y prevención de recaídas*
- ◆ Cursos de manejo de la ira
- ◆ Instrucción de habilidades para la vida independiente
- ◆ Formación profesional
- ◆ Capacitación en habilidades laborales
- ◆ Actividades recreativas

* Servicio prestado por el proveedor contratado

EL EQUIPO DEL NIÑO Y LA FAMILIA

El programa se basa en lograr objetivos individualizados, completar los grupos de tratamiento indicados, mantener un comportamiento positivo y ganar puntos diariamente en el programa. El objetivo del programa de tratamiento es participar en relaciones positivas y oportunidades para contribuir, crear y liderar, para que los jóvenes puedan desarrollar habilidades y convertirse en adultos exitosos.

A cada joven se le asignará un Administrador de Casos Residencial (Residential Case Manager, RCM) que servirá como líder del equipo de tratamiento. El Equipo del Niño y la Familia está formado por el joven, sus padres/tutores, miembros de la familia que los apoyan, su RCM, su Trabajador de Servicios Juveniles (Juvenile Service Worker, JSW), un maestro, un profesional médico, un terapeuta y un Oficial de Servicios Juveniles. Este equipo supervisa el Plan de Tratamiento, monitorea el progreso en las metas y los pasos de acción y proporciona una evaluación continua de las fortalezas y necesidades de los jóvenes.

EL MODELO DE COMPORTAMIENTO POSITIVO

Introducción al sistema de puntos diarios

En Wilder, el personal trabaja arduamente para fomentar una cultura que destaque y recompense el comportamiento positivo para apoyar mejor las metas positivas de vida de un joven.

El sistema de puntos diarios es una herramienta que el personal utiliza para ayudar a los jóvenes a identificar y demostrar opciones de comportamiento exitosas. Esta sección describirá las expectativas de comportamiento, las recompensas por cumplir con estas expectativas y las consecuencias cuando no se siguen las expectativas. El personal espera que todos los jóvenes tengan un comportamiento apropiado de manera continua.

Tarjetas de puntos

Las tarjetas de puntos son una forma simple y clara para que el personal asigne y realice un seguimiento de los puntos diarios para que los jóvenes puedan recibir comentarios continuos sobre qué tan bien están cumpliendo con las expectativas de comportamiento. El personal registra los puntos en función del comportamiento demostrado por los jóvenes. El personal de Wilder está disponible para discutir el progreso a lo largo del día y alentar a los jóvenes a lograr sus metas. El personal proporcionará un refuerzo positivo continuo ofreciendo comentarios verbales durante todo el día cuando los jóvenes se involucren en comportamientos positivos. Esto refleja el compromiso del personal de reconocer y valorar los esfuerzos de cada joven para actuar de manera útil y demostrar un pensamiento maduro.

La tarjeta de puntos se basa en el horario diario de Wilder. Cada joven tendrá la oportunidad de ganar hasta 2 puntos por cada bloque de tiempo en función de qué tan bien demuestren el comportamiento esperado. Cada bloque de tiempo es una nueva oportunidad para ganar 2 puntos.

Escala de puntos y descripciones:

- 0 - El joven no se involucró en el comportamiento esperado en absoluto.
- 1 - El joven se involucró parcialmente en el comportamiento esperado. Los ejemplos incluyen negarse a participar adecuadamente al comienzo del bloque de tiempo, pero luego elegir participar parte del camino o comenzar demostrando un comportamiento apropiado y luego participar en un comportamiento problemático o inútil.
- 2 - El joven presentó un comportamiento apropiado y esperado durante toda la duración del bloque de tiempo (por ejemplo, el período 1 en la escuela).

El total de puntos se sumará todos los días y se compartirá con los jóvenes durante la reunión comunitaria diaria. El total de puntos capturará los puntos para el bloque de tiempo comenzando con la tarde del día anterior y hasta el bloque de tiempo anterior al círculo comunitario. El personal se comunicará con cada joven durante todo el bloque de tiempo y si el joven elige obtener un cero (0) o uno (1), se les informará sobre esto en tiempo real, cuando se realice un seguimiento de los puntos. El personal de Wilder también se tomará el tiempo para discutir el comportamiento problemático mostrado, así como para involucrar a los jóvenes en una conversación sobre qué cambios de comportamiento positivos se pueden hacer en el futuro. Cada joven es responsable de elegir participar en un comportamiento positivo y corregir su comportamiento, pero el personal los alentará y les recordará sus metas.

Si un joven elige no participar en el comportamiento esperado o participar solo parcialmente, el personal anotará el puntaje de 0 o 1 para ese bloque de tiempo y en la sección de comentarios anotará el comportamiento específico que condujo a ese puntaje específico. Por ejemplo, si un joven obtuvo un 0 para el bloque de tiempo de despertar de 5:30 a 6:00, la sección de comentarios podría indicar "El joven se negó a levantarse de la cama e insultó al personal cuando se le pidió que se preparara para el desayuno".

Es responsabilidad de los jóvenes revisar e inicializar su tarjeta de puntos con el personal del primer y segundo turno. Si un joven destruye o pierde su tarjeta de puntos, el joven ganará ceros por los bloques de tiempo en esa tarjeta hasta el bloque de tiempo en el que se dañó la tarjeta de puntos. Si la tarjeta de puntos de un joven es dañada por otro joven, se le dará otra tarjeta de puntos y se contarán todos sus puntos ganados anteriormente.

Avance de nivel y finalización del programa

Los puntos diarios están directamente conectados con los 5 niveles a través de los cuales cada joven debe progresar. El nivel de orientación requiere que un joven haga sus días por un total de 15 días. Cada joven debe ganar 30 días positivos (alegrar su día) en cada nivel para pasar al siguiente nivel. El número mínimo de puntos que uno debe ganar por día para "alegrar el día" aumenta con cada nivel que se gana. Este aumento se debe a la expectativa de que los jóvenes mostrarán un comportamiento más consistente y maduro cuanto más progresen en el sistema de niveles. La tarjeta de puntos mostrará cuántos puntos se necesitan ganar por día según el nivel actual del joven.

A continuación se muestran las expectativas de cuántos puntos se deben ganar por día para lograr un día positivo en función del nivel en el que se encuentran.

Nivel	Puntos para "hacer el día"
Orientación (15 días)	34/40
Fase 1 (30 días)	34/40
Fase 2 (30 días)	36/40
Fase 3 (30 días)	38/40
Fase 4 (30 días)	39/40

Tarjeta de puntos- Información adicional

La [***tarjeta de puntos \(CS-4205\)***](#) sirve como el documento en el que se registran y totalizan los puntos diarios ganados por un joven. Cada tarjeta de puntos indicará el nombre del joven y su meta semanal. El terapeuta del joven y RCM trabajarán con ellos para preparar su objetivo para la semana. El nivel del joven también está escrito en la tarjeta para que sepan el número mínimo de puntos necesarios para el día en función del nivel que hayan obtenido.

Los puntos ganados de un joven se basan en que el joven se involucre en el comportamiento esperado durante un bloque de tiempo específico. El personal no "quita" puntos. Si un joven elige no participar en el comportamiento esperado durante un bloque de tiempo específico, a pesar de que el personal brinde apoyo y redirección verbal, el joven no ganará puntos.

Es muy importante que los puntos que gana un joven se registren con precisión en su tarjeta y que el sistema de puntuación se registre de manera consistente y justa. Los supervisores de turno o la persona designada realizarán verificaciones aleatorias para ayudar a garantizar que el personal responsable de la tarjeta de puntos complete con precisión la tarjeta de puntos de cada joven durante su turno. El personal solo anotará puntos por el bloque de tiempo que se está produciendo actualmente según el horario diario. Por ejemplo, durante el 2º período escolar, todos los bloques de tiempo anteriores ya habrían sido completados por el personal antes del 2º período y el personal esperará hasta el final del 2º período para poner el puntaje. Si un joven comienza el 2º período negándose a participar en clase y gritando, pero desde entonces ha podido volver a mostrar un comportamiento positivo, aún podría ganar 1 punto al final de ese período.

Cuando el equipo de tratamiento identifica a un joven con un diagnóstico de discapacidad intelectual o impedimento del IEP, el equipo puede optar por adaptar las expectativas de lo que significa para ese joven ganar 2 puntos por cada una de las categorías en la tarjeta de puntos.

Ofensas mayores sujetas a disciplina

Elegir no cumplir con las expectativas de comportamiento

Las ofensas mayores constituyen la categoría más grave de comportamiento ofensivo y están sujetas al más alto nivel de acción disciplinaria. Si un joven viola una regla importante, debe ser escrito y recibir una copia de un informe de disciplina importante.

Si un joven se involucra en un comportamiento que es una violación importante de las expectativas de la comunidad, se debe completar una remisión al Equipo de Tratamiento Especial (Special Treatment Team).

Cuando un joven se involucra en una violación de comportamiento importante, el personal informará al joven sobre la violación de comportamiento importante específica, las consecuencias inmediatas y que se ha hecho una remisión al Equipo de Tratamiento Especial. Los jóvenes serán puestos en un nivel congelado hasta que ocurra la reunión con el Equipo de Tratamiento Especial.

La Reunión de Tratamiento Especial se llevará a cabo dentro de las 24 horas posteriores a los incidentes. Las reuniones del Equipo de Tratamiento Especial se llevarán a cabo de lunes a viernes. Si un joven se involucra en un comportamiento importante el viernes, el joven estaría congelado hasta el lunes, cuando el equipo de tratamiento especial pueda reunirse.

La Reunión de Tratamiento Especial es una audiencia justa e imparcial que se lleva a cabo para escuchar y evaluar la evidencia y determinar la acción disciplinaria apropiada, si las acusaciones están fundamentadas. El joven debe asistir a esta audiencia a menos que su comportamiento se vuelva incontrolable durante la audiencia. A los jóvenes se les permite tener un defensor del personal, una persona elegida por los jóvenes para estar presente en la audiencia disciplinaria para ayudarlos a comprender lo que está sucediendo. Los jóvenes también pueden traer pruebas y testigos para ayudarlos. Se debe proporcionar una copia de los resultados de la audiencia al joven después de la audiencia. El joven tiene derecho a apelar cualquier acción disciplinaria dentro de los quince (15) días posteriores a los hallazgos de la audiencia disciplinaria.

Un joven puede renunciar a su derecho a la audiencia y pasar al segundo nivel, que es comparecer ante un comité disciplinario de tres miembros.

Nota: Si un informe disciplinario es desestimado durante una audiencia o desestimado en apelación, no se coloca ningún registro del incidente o procedimiento en el expediente del joven. El registro de esta información es registrado y mantenido por la administración.

Congelación de nivel

Si un joven se involucra en un comportamiento negativo importante, el Equipo de Tratamiento Especial puede decidir sobre la consecuencia de una congelación de nivel durante un número específico de días. Mientras esté en la congelación de nivel, los jóvenes continuarán ganando puntos en la hoja de puntos diaria, pero estos puntos se utilizarán para realizar un seguimiento del progreso que hace el joven en completar los requisitos de la congelación de nivel. Solo los días durante los cuales el joven gana suficientes puntos cuentan para eliminar los días de congelación de nivel. Estos días no tienen que ganarse consecutivamente. El día ganado de un joven durante la congelación de nivel no contará para sus días generales para ese nivel, sino solo para hacer suficientes días para salir de la congelación de nivel.

Un joven no podrá participar en ningún incentivo ofrecido mientras esté congelado en el nivel.

El personal de YDC realizará un seguimiento de la suspensión de nivel de los jóvenes utilizando [CS-4290, el Formulario de Reunión del Equipo de Tratamiento Especial](#). El equipo de tratamiento debe consultar con los jóvenes regularmente si se implementó una consecuencia de una congelación de nivel que dure más de 7 días. El personal de Wilder debe alentar y apoyar a los jóvenes a lo largo de este proceso.

La siguiente lista indica el número de días de congelación de nivel según la infracción.

Programa de aplicación de la disciplina: Ofensas mayores

Ofensa	Días en Nivel Congelado
Agresión agravada*	21
Incendio provocado	21
Disturbios (participación en)*	21
Violación*	21
Fuga o intento de fuga*	21
Violación de pase ordenado por el tribunal	21
Venta o posesión/uso de drogas/inhalantes/intoxicantes	21
Agresión sexual	21
Poseción de armas	Hasta 21 días
Extorsión/Juego de azar	3-4 días

Peleas/Asalto/Asalto y agresión	7 días para la 1ª infracción 14 días para la 2ª infracción 21 días para la 3ª infracción**
Conducta sexual inapropiada: exponer áreas privadas	3-4 días
Conducta sexual inapropiada: masturbarse abiertamente	7 días para el 1er incidente 10 días para el 2º incidente
Interferir con el personal (por ejemplo, incumplimiento de la directiva)	1-5 días
Amenazas al personal	1-3
Amenazas a los jóvenes	1-3
Destrucción de la propiedad estatal	21 días y/o restitución
Posesión de contrabando (mayor), es decir, productos electrónicos, pornografía, dinero, teléfonos celulares, drogas	Hasta 21 días
Robo/Robo/Recepción y Ocultación	3-5
Conspiración	3-10
Falsificación	3-10
Infracciones menores repetidas	3-7
Negativa repetida a seguir órdenes	3-7

* Posible remisión a Programación Alternativa/Posible enjuiciamiento

** Múltiples infracciones resultarán en una reunión del equipo para decidir intervenciones adicionales

Incentivos

Los incentivos (recompensas) se utilizan para ayudar a apoyar y motivar a los jóvenes a participar en un comportamiento saludable y apropiado. Cuando un joven gana su día al cumplir con todos los requisitos de puntos, calificará para participar en el incentivo de ese día. También pueden participar en los incentivos semanales y mensuales basados en demostrar constantemente un comportamiento apropiado.

Ganar una asignación semanal

Cada joven tendrá la oportunidad de ganar una asignación de hasta \$5 por semana.

El Comisariato

El propósito del Comisariato es proporcionar a los jóvenes artículos personales o alimentos que puedan comprar con el dinero que ganan por una conducta positiva y responsable. Los artículos se pueden comprar en el Comisariato una vez a la semana. A partir de la semana 1 de la fase de Orientación, un joven ganará automáticamente \$5.00 a la semana en su cuenta para ahorrar o gastar en el Economato.

a) Requisito de nivel de privilegio:

- Los jóvenes son elegibles para realizar pedidos en el economato una vez que hayan alcanzado la Fase 2 en el programa y tengan fondos disponibles en su cuenta de fondos fiduciarios para estudiantes.
- Los jóvenes continuarán ganando dinero cuando estén congelados de nivel, pero no podrán comprar ningún artículo en la comisaría durante la congelación de nivel.

b) Importe máximo de gasto por pedido:

- La cantidad total que un joven puede gastar en el comisariato se basa en su fase:
 - Fase 2 - \$8 a la semana
 - Fase 3 - \$10 a la semana
 - Fase 4- \$12 a la semana

c) Día de distribución/entrega del pedido y lugar(es):

- El comisariato está abierto los miércoles.
- Los artículos comprados se entregan en el dormitorio de los jóvenes. El joven debe verificar el pedido y firmar el formulario de factura.

La sala de actividades

Cuando un joven gana 5 de 7 días por semana, tendrá acceso a la sala de actividades dos veces esa semana (generalmente el fin de semana sábado / domingo). Si un joven está en Orientación o Fase 1, solo puede tener acceso a la sala de actividades 1 vez esa semana. Esto es para alentar a los jóvenes a avanzar a las Fases 2-4. Si un joven está en la Fase 3 (30 minutos adicionales por semana) o la Fase 4 (60 minutos adicionales por semana), puede tener acceso adicional a la sala de actividades. Esto se suma a sus 2 veces por semana para hacer 5 de 7 días a la semana. La sala de actividades tiene bocadillos y televisión, y los jóvenes pueden jugar a las cartas, PS3, Xbox, Wii y otros juegos.

Actividades para todo el campus

La instalación ofrece diferentes actividades y eventos para que todos los jóvenes participen y disfruten. A continuación, se indican algunos ejemplos de actividades:

- **Eventos del Día de Diversión Familiar:** los jóvenes pueden tener la oportunidad de participar en actividades divertidas con su familia.

Actividades ganadas:

Los jóvenes podrán ganar diferentes incentivos y eventos demostrando un comportamiento positivo y cumpliendo con los criterios establecidos para participar durante su estadía. A continuación, se indican algunos ejemplos de incentivos:

- **Fiesta del Cuadro de Honor** – Los jóvenes pueden participar en una celebración por obtener A y B durante el período de calificación de 6 semanas.
- **Joven estrella:** si un joven gana 7 de los 7 días de la semana, el joven será considerado un "joven estrella" y su nombre se ingresará en el sorteo de fin de mes para tener la oportunidad de ganar un premio. Pueden obtener el estatus de "joven estrella" cada semana del mes, lo que aumenta sus posibilidades de ganar un premio en el sorteo al final del mes, como un almuerzo con el Superintendente u otros premios.

Sorteo mensual

Se llevará a cabo un sorteo mensual en el que los "jóvenes estrella" (aquellos que ganaron 7 de los 7 días de la semana) tendrán sus nombres ingresados en un sorteo para un premio. Ejemplos de premios incluyen almuerzo con el superintendente o una radio.

Premios de dormitorio: Los jóvenes que ganen sus semanas (5 de 7 días) durante todo el mes (cada una de las 4 o 5 semanas de un mes) participarán en un evento mensual especial.

Sistema de Niveles del Centro de Desarrollo Juvenil

Explicación del sistema de niveles

A medida que los jóvenes avanzan en los niveles, se pueden obtener privilegios y responsabilidades adicionales.

Expectativas para todos los jóvenes

- Seguir las instrucciones del personal
- Dirigir cualquier pregunta sobre las reglas o pautas al personal
- Asistir a la escuela todos los días y participar activamente
- Participar en todas las actividades
- Participar en todas las reuniones de grupo
- Cumplir con las pautas del Manual para Jóvenes

NIVELES DE PRIVILEGIO DEL SISTEMA DE PUNTOS

Orientación

1. Llamada telefónica de 10 minutos por semana a un contacto aprobado
2. Se permite un libro en la habitación a la vez más un libro religioso
3. Productos de higiene y ropa proporcionados por la instalación
4. Posibilidad de decorar la habitación del joven con imágenes/dibujos aprobados en el área designada.

Fase 1

1. Llamada telefónica de 10 minutos por semana a un contacto aprobado
2. Se permite un libro en la habitación a la vez más un libro religioso
3. Productos de higiene y ropa proporcionados por la instalación
4. Posibilidad de decorar la habitación del joven con imágenes/dibujos aprobados en el área designada.
5. Participación en incentivos en el lugar si se cumplen los criterios para las actividades.

Fase 2

1. Dos llamadas telefónicas de 10 minutos por semana a un contacto aprobado
2. Se permite un libro en la habitación a la vez, más un libro religioso
3. Productos de higiene y ropa proporcionados por la instalación
4. Posibilidad de decorar la habitación de los jóvenes con imágenes/dibujos aprobados en el área designada.

5. Los jóvenes pueden ser nominados por su dormitorio para formar parte de la junta asesora/asesor de jóvenes
6. Tarjeta fotográfica 1 vez al mes

Fase 3

1. Una llamada telefónica de 10 minutos y una llamada telefónica de 15 minutos por semana a un contacto aprobado
2. Se permite un libro en la habitación a la vez, más un libro religioso
3. Productos de higiene y ropa proporcionados por la instalación
4. Posibilidad de decorar la habitación del joven con imágenes/dibujos aprobados en el área designada.
5. Los jóvenes pueden ser nominados por su dormitorio para formar parte de la junta asesora/asesor de jóvenes
6. Tarjeta fotográfica 1 vez al mes
7. 30 minutos adicionales en la sala de juegos semanalmente
8. 1 bolsa de snacks cada 2 semanas
9. Elegible para realizar recorridos del programa con visitantes
10. Puede usar tenis personales

Fase 4

1. Tres llamadas telefónicas de 10 minutos por semana.
2. Se permite un libro en la habitación a la vez, más un libro religioso
3. Productos de higiene y ropa proporcionados por la instalación
4. Posibilidad de decorar la habitación de los jóvenes con imágenes / dibujos aprobados en el área designada.
5. Los jóvenes pueden ser nominados por su dormitorio para formar parte de la junta asesora/asesor de jóvenes
6. Tarjeta fotográfica 1 vez al mes
7. 1 bolsa de snacks cada semana
8. Elegible para realizar recorridos del programa con visitantes
9. Elegible para hacer ejercicio en el gimnasio
10. Puede usar tenis personales
11. 1 hora extra en la sala de juegos semanalmente
12. Elegible para ir a pescar

Artículos emitidos por el estado para todos los jóvenes

Propiedad personal aprobada permitida en las habitaciones

Sobres	Papel y lápices
Una pasta de dientes	Un cepillo de dientes
Una botella de champú	Un acondicionador
Una humectante para crecimiento del cabello	Una loción
Un desodorante	Un jabón
Tres pantalones azules	Tres polos verdes
Una toalla	Un paño
Tres pares de calcetines	Tres pares de ropa interior
Tres camisetas	Una sudadera con capucha
Un peine/cepillo (no más de 6", no más ancho de 1 1/2", sin mangos) Solo para uso en la habitación	
Un par de zapatos de ducha	
Un zapato de caña alta (emitido por el estado)	
Un zapato de caña baja (emitido por el estado)	

Artículos que los cuidadores pueden enviar por correo

Además de los artículos emitidos por el estado, también se permiten los siguientes bienes personales:

- Tres camisetas – (solo blanco)
- Un par de pantalones cortos de gimnasio: solo gris/sin cremallera/sin marcas
- Un par de pantalones de correr – solo gris/sin cremallera/sin marcas
- Tres pares de calcetines: solo blancos o negros
- Unas prendas térmicas interiores - solo blanco, gris o negro
- Un Doo-Rag - solo negro
- Una sudadera con capucha – solo gris
- Un cepillo: no más de 6", no más ancho de 1 ½", sin mango: solo para uso en la habitación
- Tres Ropa Interior – (Solo bóxer blanco liso)

Artículos sin marca

Las imágenes que son pornográficas, contienen letreros de pandillas, incluyen referencias a bebidas alcohólicas, drogas, otros jóvenes actuales o juegos de azar NO están permitidas y serán confiscadas como contrabando si se encuentran.

Intervenciones adicionales para influir en el comportamiento positivo

Tiempo fuera de autoevaluación

El personal puede solicitar a los jóvenes tiempos fuera de autoevaluación para que los jóvenes reevalúen su comportamiento, actitud o interacciones con los demás. Durante este tiempo:

- Se les pedirá a los jóvenes que permanezcan en silencio y tranquilos. Este es un momento para que los jóvenes reflexionen sobre sus pensamientos, sentimientos y comportamientos.

- A los jóvenes se les puede dar una tarea escrita

Infracciones menores

Revise el formulario [CS-0203, Aviso de sanción/infracción de reglas menores para jóvenes en el Centro de Desarrollo Juvenil](#). Si un joven se involucra en uno de los comportamientos indicados en el formulario como una infracción menor, el joven debe recibir una de las consecuencias descritas en el formulario. Los comportamientos de infracción menores incluyen los siguientes: comportamiento disruptivo, incumplimiento de las reglas institucionales, juegos bruscos, fuera del área asignada, uso de lenguaje obsceno, insultos raciales, rechazo de una orden directa e insultos sexuales. Las infracciones menores pueden resultar en una congelación de nivel de 1 a 5 días según la decisión del equipo de tratamiento del joven.

Modificación de la programación estándar

Programación alternativa: Se puede sustituir por un programa alternativo si un joven ha mostrado un desprecio continuo por la seguridad y el bienestar de sí mismo, del personal o de los miembros de su grupo.

La programación alternativa permite modificaciones en la puntuación diaria de la tarjeta de puntos, el plan de tratamiento, el programa y el horario para abordar los problemas de comportamiento en curso. La programación alternativa también puede significar que los privilegios e incentivos de un joven se modifiquen para abordar los problemas de comportamiento en curso.

La opción de programa alternativo no es una consecuencia de una violación de reglas específica. En cambio, es una modificación del Plan del Programa Individual (Individual Program Plan, IPP) y puede resultar en un aumento en el tiempo que el joven necesita para completar el programa.

Los planes de programación alternativos deben estar por escrito y ser revisados por el Equipo del Niño y la Familia del joven.