

# EL JUEGO DE PORTARSE BIEN

Este juego está basado en las Técnicas de Modificación de Conducta y su objetivo es modificar el comportamiento disruptivo de toda la clase.

\* El profesor explica a los alumnos que, después de la clase de lenguaje (o de matemáticas, o de social, etc.) van a hacer un juego, al cual, si funciona, se podrá jugar todos los días en las horas que señale el profesor.

\* Se forman dos equipos (hacer la división por filas o grupos de mesas).

\* Los dos equipos pueden ganar en el juego y por ello pueden obtener ciertos privilegios que después se señalarán.

\* Establecer las reglas del juego para que los alumnos las conozcan bien y queden reflejadas en un mural confeccionado al efecto y colgado en la pared.

## REGLAS:

**A) PARA LEVANTARSE DEL ASIENTO SE DEBE PEDIR PERMISO AL PROFESOR (LEVANTAR LA MANO Y ESPERAR CONTESTACIÓN DEL PROFESOR).**

**B) CADA UNO OCUPA SU PROPIA SILLA Y NO LA DEL COMPAÑERO.**

**C) NADIE PUEDE ABANDONAR SU ASIENTO PARA HABLAR CON SU COMPAÑERO NI HACERLO (HABLAR) A DISTANCIA.**

**D) PARA IR AL BAÑO, LA PAPELERA, A OTRO LUGAR DE LA CLASE, ES NECESARIO PEDIR PERMISO (LEVANTANDO LA MANO) AL PROFESOR.**

**E) ES NECESARIO PEDIR PERMISO PARA HABLAR.**

**F) MIENTRAS SE ESTÁ PIDIENDO PERMISO NO SE PUEDE HABLAR. EL ALUMNO ESPERARÁ A QUE EL PROFESOR SE LO CONCEDA.**

**G) NO SE HACEN RUIDOS.**

## CONSECUENCIAS:

a) Cuando uno de los equipos incumpla alguna de las normas se anota una marca (X) en su correspondiente casillero que figura en el mural.

b) Al final de la mañana se determina el equipo ganador del día.

c) El equipo ganador es el que menos marcas (X) tenga en su casillero.

d) A cada uno de los miembros del equipo ganador se le entrega un distintivo o pegatina que lo acredita como tal. Los distintivos se recogen al final de la jornada.

e) El equipo ganador obtiene:

- Diez minutos de tiempo libre en el patio de recreo en el mismo día o al día siguiente.
- Diez minutos de tiempo libre en la clase (actividades libres)
- Otros...

f) El equipo perdedor no obtiene ningún beneficio y permanece cinco minutos más realizando tareas antes de salir al recreo.

g) Si el equipo perdedor ha recibido menos número de marcas en una semana puede también obtener:

- Cinco minutos de tiempo libre en el patio de recreo (los viernes)
- Cinco minutos de tiempo libre en la clase (actividades libres)
- Otros...

El registro de marcas se realiza en un mural que contiene las siguientes casillas:

	Lunes	Martes	Miércoles
Equipo nº 1			
Equipo nº 2			

EQUIPO Nº 1. Componentes:

EQUIPO Nº 2. Componentes:

Algunos principios metodológicos para flexibilizar el juego y adaptarlo a las características de la clase son:

- No se debe permitir el cambio de grupo salvo en aquellos casos en los que por necesidades especiales deba hacerse.
- El distintivo o pegatina de ganadores (uno por cada alumno) debe tener cierta relevancia estética (estrellas coloreadas, fichas-chapas con inscripción, etc).
- La concesión de los distintivos de equipo ganador debe realizarse al principio de la puesta en funcionamiento del juego, al final del día. Posteriormente cada dos días, cada tres, cada semana. Esto debe hacerse siempre en función de la eficacia que se vaya logrando.
- Las consecuencias positivas y negativas a obtener deben ser negociadas con los alumnos, salvo en el caso de los alumnos más pequeños que tengan dificultades para seleccionar sus consecuencias tanto positivas como negativas.
- El número de marcas máximas exigidas al equipo perdedor para obtener ciertos privilegios establecidos debe ser flexible. Se trata de premiar también su comportamiento grupal adecuado.
- El juego se pondrá en práctica durante media hora al día (este periodo puede ser variable). Sólo se registran cruces o marcas durante dicho tiempo y no durante el resto de la jornada escolar en que no está vigente el juego.
- Durante el tiempo del "juego" los alumnos permanecen realizando tareas.
- Para lograr una mayor motivación hacia el juego se les puede proporcionar a los alumnos una tarea escolar novedosa: reconocimiento de diferencias en ilustraciones, seguir series lógicas, localizar palabras en los libros. Es decir, tareas que estando vinculadas con los objetivos referenciales del área sean distintas y novedosas con respecto a las realizadas normalmente en la clase.
- El objetivo principal de la realización del juego durante periodos determinados de tiempo es conseguir que los efectos benéficos que se van logrando (descenso del nivel de disruptividad), se **generalicen** al resto de actividades de la jornada escolar.
- Se debe variar el tiempo dedicado al juego a criterio del profesor (en la primera hora, en la segunda, después del recreo, etc).
- Implementar el juego en aquellos periodos de tiempo en que el comportamiento disruptivo sea más notorio.

Bibliografía: Antonio Vallés Arándiga

Modificación de la conducta problemática del alumno. Técnicas y programas

Editorial Marfil