

El juego de portarse bien

- El profesorado explica al alumnado que, después de la clase de lengua, de matemáticas...o después del recreo...van a hacer un juego, al cual, si funciona, se podrá jugar todos los días en las horas que señale el/la profesor/a.
- 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 el alumnado las conozcan bien y queden reflejadas en un mural confeccionado al efecto y colgado en la pared.

REGLAS:

- ❑ Para levantarse se debe pedir permiso al profesorado (levantar la mano y esperar contestación del profesorado).
- ❑ Cada uno ocupa su propia silla y no la del/la compañero/a.
- ❑ Nadie puede abandonar su asiento para hablar con su compañero/a ni hacerlo (hablar) a distancia.
- ❑ Para ir al WC, a la papelera, a otro lugar de la clase, es necesario pedir permiso (levantando la mano) al profesorado.
- ❑ Es necesario pedir permiso para hablar.
- ❑ No se hacen ruidos.

CONSECUENCIAS:

- ❑ Cuando uno de los equipos incumple alguna de las normas se anota una marca (un aspa) en su correspondiente casillero que figura en el mural.
- ❑ Al final de la mañana se determina el equipo ganador de la sesión de mañana. Del mismo modo se procede al final de la tarde. O se hace al final de la jornada.
- ❑ El equipo ganador es el que menos marcas (aspas) tenga en su casillero.
- ❑ A cada uno de los/as miembros del equipo ganador se le entrega un distintivo o pegatina que lo acredita como tal (o se le pone una cruz con rotulador en la mano). Los distintivos se recogen o se ponen al final de la mañana, de la jornada escolar.

El equipo ganador obtiene:

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

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

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

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
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 o marca de ganadores (uno por alumno/a) debe tener cierta relevancia estética (pegatinas de estrella o dibujo en la mano de una estrella con rotulador fosforescente...).
- ❑ La concesión de distintivos de equipo ganador debe realizarse al final de la mañana, final del día. Posteriormente cada dos días, cada tres días, cada semana. Esto debe hacerse en función de la eficacia que se vaya logrando.
- ❑ Las consecuencias positivas o negativas a obtener deben ser “negociadas” con los/as alumnos/as, salvo que éstos/as 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 de tiempo puede ser variable). Sólo se registrarán aspas o marcas durante dicho tiempo y no durante el resto de la jornada en que no está vigente el juego.
- ❑ Durante el tiempo del “juego” el alumnado permanece realizando tareas.

- Para lograr una mayor motivación hacia el juego se les puede proporcionar a los/as alumnos/as una tarea escolar novedosa: reconocimiento de diferencias en ilustraciones, seguir series lógicas, localizar palabras en libros. Es decir, tareas que, estando vinculadas con los objetivos referenciales del área, sean distintas y novedosas con respecto a las realizaciones normalmente en la clase.
- El objetivo principal de la realización del juego durante determinados periodos de tiempo es conseguir que los efectos benéficos (descenso del nivel de disruptividad) que se van logrando, se generalicen al resto de las actividades de la jornada escolar.
- Se debe variar el tiempo dedicado al juego a criterio del profesorado (en la primera hora, en la segunda hora, después del recreo, etc.)
- Implementar el juego en aquellos periodos de tiempo en que el comportamiento disruptivo sea más notorio.

Este tipo de juegos es un procedimiento basado en la técnica de economía de fichas aplicado al colectivo de alumnos y alumnas con variaciones con respecto a la administración y canje de reforzadores, periodo de vigencia, etc.