



# ¡EL PIRATA SE QUEDA EN CASA!

---

RUT GUERRERO MARTÍN

Este documento está elaborado para ayudar a los niños y a sus familias a sobrellevar mejor la situación actual de confinamiento.

Es muy importante que las familias adapten este material a su situación y a las características de cada niño para que pueda ser aprovechado al máximo.

Espero que pueda ser de gran ayuda.

PIRATAS, ¿estáis preparados?



PIRATAS, como bien sabéis tenemos la misión de quedarnos en casa para ayudar al mundo y que juntos superemos al virus. Pero a veces la situación en casa puede ser un poco complicada: nos aburríamos, papá y/o mamá tienen que trabajar y no pueden hacernos todo el caso que nos gustaría, discutimos con nuestros hermanos o hermanas, etc

Este libro está hecho para tí, para que, de un modo divertido puedas superar cada aventura del día.

¿Cuál es tu misión? Tendrás que intentar conseguir todos los días el BOLETO DE ORO. Y dirás: “¿cómo se consigue el BOLETO DE ORO?”. Se consigue realizando actividades en casa.

Tendrás que hacer como mínimo una actividad de cada temática. Las temáticas son: LA COLABORACIÓN, EL JUEGO, LA PRACTICA DE UNA HABILIDAD, LA REALIZACIÓN DE LOS DEBERES Y EL ASEO.

Entonces te preguntarás, “¿para qué necesito yo este BOLETO DE ORO?”, y es que sólo aquel pirata que lo consiga podrá ir al mercado a intercambiar sus monedas. Pero ¿qué monedas? Sí, monedas, papá y mamá te darán 1 moneda por cada actividad que hagas. Cada actividad tiene un valor y después de realizar esa actividad te darán la moneda que corresponda.

¿Y qué puedes hacer tú con esas monedas? Podrás Intercambiarlas por VALES. Estos vales son cosas/actividades/ privilegios que tú puedes obtener a cambio y que tanto te gustan. Para eso, las cosas en casa tienen que cambiar un poquito. Y ahora llega el momento de que te hable a tí, sí a tí, papá o mamá que estás leyendo esto.



## PARA LAS FAMILIAS:

Familias, esperamos que este documento os sirva de mucha ayuda para mejorar la convivencia en casa y solventar algunos problemas y dificultades que sabemos estáis teniendo, y si no estáis teniendo ninguno ENHORABUENA, seguro que este libro os puede ayudar también de alguna manera.

Sois muy importantes en este proceso y por eso, os mandaremos algunos deberes.

Pero antes, un poquito de teoría. Este juego es lo que se llama en modificación de conducta una “economía de fichas”.

¿Qué es una economía de fichas? Es un programa en el que el niño puede ganar, una serie de puntos o fichas (en este caso monedas) gracias a las conductas deseadas. Estas monedas le servirán de refuerzo y más tarde podrán ser canjeadas por reforzadores materiales, de actividad o privilegios en casa.

Consideremos que, las temáticas que hemos elegido son primordiales para crear unos hábitos y unas rutinas en casa, muy necesario en estos momentos, y de esta forma tener estructurado el día.

Para poder llevar esto a cabo, como decíamos, necesitamos un trabajo previo por vuestra parte.

En primer lugar, para que este juego funcione, tendremos que cambiar algunas cosas en casa. Para poder obtener la mayor cantidad de reforzadores (dada la situación actual y la imposibilidad de salir a la calle, donde se nos reducen mucho el número de actividades gratificantes para los niños) tendremos que hacer un trabajo de reflexión, pensar que en casa tenemos muchos reforzadores escondidos, muchas actividades y privilegios que son gratificantes para los niños pero que, ellos obtienen de manera “gratuita”, es decir, sin hacer nada a cambio.

Con ayuda de las actividades siguientes y de los ejemplos de premios (vales canjeables) que vienen al final del documento, podremos conseguirlo.



## NORMAS DEL JUEGO

### OBJETIVO 1: CONSEGUIR EL BOLETO DE ORO.

Cada isla trata de una temática, necesitamos hacer una actividad de esa isla para obtener su estrella. Una vez tengamos una estrella de cada isla, obtenemos el boleto de oro, necesario para poder ir al mercado y canjear el dinero por vales.

### OBJETIVO 2: COMPRAR VALES PARA PODER CANJEARLOS DESPUÉS.

A la vez, por cada actividad que realices, ganarás una moneda (depende del valor que le hayáis dado). Con esas monedas y sólo cuando tengas permiso de ir al mercado (es decir, cuando tengas el boleto de oro) podrás comprar vales, y usarlos cuando más lo desees. Las monedas también se pueden guardar y podrás ahorrar.

El boleto de oro únicamente se gana si obtienes las 5 estrellas de las islas en el mismo día, y tiene una validez de 24 horas (después tendrás que volver a conseguir otro boleto).



## ACTIVIDAD 1: PROPONER ACTIVIDADES

Pensamos en todas las actividades que podemos hacer en casa y que a cada uno nos gustaría hacer. Ayudamos a los niños si no se les ocurre ninguna actividad. Podemos usar las actividades que se proponen al final. Las organizaremos por temáticas. (Ver final del documento para que sirva de apoyo)

❖ LA COLABORACIÓN

❖ EL JUEGO

❖ LA PRÁCTICA DE UNA HABILIDAD

❖ LA REALIZACIÓN DE DEBERES

❖ EL ASEO

ACTIVIDAD 2: CATEGORIZAR LAS ACTIVIDADES SEGÚN DIFICULTAD PARA EL NIÑO.

(Dificultad o grado de preferencia, dando más valor a aquellas que le supongan más esfuerzo)

## UNE CON FLECHAS

❖ LA COLABORACIÓN



❖ EL JUEGO



❖ LA PRÁCTICA DE UNA HABILIDAD



❖ LA REALIZACIÓN DE DEBERES



❖ EL ASEO





### ACTIVIDAD 3: PROPONER PREMIOS

(Al final del documento vienen vales con ejemplos)

A large, light green rectangular area with rounded corners, intended for writing or drawing.



#### ACTIVIDAD 4: CATEGORIZAR LOS PREMIOS/VALES

Debemos dar un valor a cada premio de forma estratégica, por ejemplo el que más le guste al niño debe de valer más, ya que realizará un mayor número de actividades para intentar conseguirlo).

Es decir, los vales canjeables van a costar: (SE RECOMIENDA ESCRIBIR SU VALOR POR DETRÁS PARA QUE CUANDO VAYAMOS AL "MERCADO" EL NIÑO SEPA CON EL DINERO QUE TIENE, CUAL PUEDE COMPRAR).

100 céntimos:

60 céntimos:

25 céntimos:

- ❖ La duración de las actividades de “trabajo” tiene que ser de 30 minutos mínimo (estipular antes y dejar claro al niño).
- ❖ Una actividad de premio no puede ser utilizada como una actividad de “trabajo”, es decir, si en mis vales de premios tengo “jugar al ordenador”, ésta no puede servir como actividad a través de la cual obtengo monedas.
- ❖ En la categoría “el juego”, se priorizarán los juegos manipulativos (no a través de pantallas), en solitario o con hermanos.



## Costo de respuesta:

El costo de respuesta consiste en la retirada de ciertos acontecimientos agradables (ver la televisión, etc.) o de ciertos estímulos que el niño posee (juguetes, dinero, fichas) de forma contingente a la realización de la conducta inadecuada. En este caso, utilizaremos el dinero.

Para que este procedimiento sea más eficaz es necesario tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- El niño debe conocer perfectamente, con anterioridad, qué va a pasar y cuál va a ser la magnitud del costo de respuesta, si aparece la conducta no deseado.
- Se debe ignorar cualquier reacción como llorar, discutir, pedir perdón etc., que deriven como consecuencia de aplicarle el costo de respuesta.
- No conviene que el niño tenga un saldo negativo, ya que en ese caso el procedimiento deja de ser efectivo.
- Debe aplicarse siempre que se produzca la conducta indeseable y tan inmediata como sea posible.



Rut Guerrero  
PSICÓLOGA INFANTIL





## BOLETO DE ORO



COLOREA AL HACER UNA ACTIVIDAD DE ESA TEMÁTICA



LA COLABORACIÓN



LA REALIZACIÓN  
DE DEBERES



EL JUEGO



EL ASEO



LA PRÁCTICA DE UNA HABILIDAD

## Ejemplos de actividades de las distintas temáticas.

- EL JUEGO: Engloba cualquier juego menos los recogidos como premios (por ejemplo si elegimos como premio jugar al ordenador, este juego no vale como actividad de jugar). La duración debe ser de al menos 30 minutos (se dara una moneda por cada media hora de juego tanto de forma solitaria como con hermanos).
- LA PRÁCTICA DE UNA HABILIDAD: Puede ser dibujar, pintar, tocar un instrumento, leer, hacer yoga, bailar, papiroflexia, manualidades....
- LA COLABORACIÓN: poner la mesa, quitar la mesa, tender, cocinar, doblar la ropa, pasar la mopa, cepillar a la mascota, poner de comer/beber a la mascota, hacer la cama...
- EL ASEO: vestirse, peinarse, lavarse la cara, bañarse, lavarse los dientes, etc
- LA REALIZACIÓN DE DEBERES: Deberes del colegio, estudiar, hacer operaciones matemáticas, leer, escribir, etc.



Elegir  
postre



Elegir  
película



Ver la tv  
(30 min)



Hacer los  
deberes  
con papá o  
mamá



Jugar con  
papá o con  
mamá



Jugar al  
ordenador  
(30 min)



Librarme de  
una comida  
que no me  
guste



Comer  
golosinas



Elegir  
comida



Jugar en  
la bañera  
(30 min)



Cosquillas



Jugar a la  
playstation



Que me  
compren  
algo del  
super



Elegir el  
juego  
familiar



Vale por  
moneda  
colaborar



Masaje



Leer un  
cuento por  
la noche



Vale por la  
estrella  
aseo

vale por la  
estrella  
jugar



vale por la  
estrella  
practicar  
habilidad



vale por  
la estrella  
deberes







