

**Una eficaz herramienta
“LOS VALES DE PUNTOS”.**

Curso: _____ Grupo: _____
Nombre: _____

0, 05

Curso: _____ Grupo: _____
Nombre: _____

0, 10

Curso: _____ Grupo: _____
Nombre: _____

0, 15

Curso: _____ Grupo: _____

Nombre: _____

0, 25

Curso: _____ Grupo: _____

Nombre: _____

0,50

Curso: _____ Grupo: _____

Nombre: _____

0, 75

Curso: _____ Grupo: _____

Nombre: _____

1

Incentivar la COMPETITIVIDAD es la clave para potenciar de nuevo la “Cultura del esfuerzo”. Competir tiene para algunos educadores connotaciones negativas como avivar la envidia, la ambición, el individualismo o la marginación, etc., sin embargo, la definición en sí no conlleva dichos términos. Sí que conlleva la rivalidad entre participantes, pero eso no excluye la cordialidad y el aprender a perder para asumir posibles derrotas en cualquier ámbito.

Buscando una definición que respondiera a mi perspectiva, me ha gustado la de Wikipedia que dice: “Disposición en la práctica de un juego o actividad con la que se evalúa la competencia de los participantes.” Yo añadiría: “potenciando la creatividad, agudizando el ingenio y creando hábitos sanos ante múltiples situaciones entre los compañeros o rivales, siempre y cuando detrás de un adolescente esté la figura de un profesor con impulso de mediar, corregir y educar.”

Mi propuesta es que el alumno reciba vales de puntos a criterio del profesor. El alumno se los va guardando y es responsable de ellos, ya que el profesor no los contabiliza. Eso sí, al rellenar un vale el profesor firma por delante y por detrás con diferente color y estampa el sello del departamento o del centro, para que el alumno no pueda hacer copias de los vales. Es el juego de la recompensa: “Tú haces las cosas bien, tienes premio.”

Este método es aplicable a cualquier asignatura, aunque mis propuestas lúdicas y de aprendizaje siempre estén relacionadas con Lengua y Literatura castellana.

Ejemplos:

- Un alumno no suele hacer los deberes habitualmente, una semana los entrega todos cuando toca, se le da 0, 10 puntos por ello.
- Un alumno suele hablar demasiado en clase. Después de algunos avisos, el alumno mejora su conducta. Tres clases más tarde, el profesor le da un vale de 0, 10.
- Alumnos que en los dictados preparados apenas hacen faltas, se les da un vale de 0, 05”.
- Alumnos que en controles sacan 9 o 10, se les da 0, 10. Si sacan entre 7 y 8 se les da 0, 05.
- Alumnos que hacen faena extra durante el trimestre, se les da entre 0, 5 a 1 punto.
- Alumnos que siempre se olvidan el material y se les ofrece la posibilidad de que, si no les olvidan durante una semana, recibirán un vale de 0, 10.

El alumno a su libre albedrío los podrá cambiar por nota o por librarse de un castigo.

Ejemplos:

- A final de trimestre para subir la nota final.
- En un control trimestral que haya suspendido para no tener que recuperarlo.
- Cuando se le llama la atención por una mala conducta, puede canjear su falta por 0, 15 o 0, 25 entre un par de alternativas más. Depende de lo que haya hecho.
- En un dictado para recuperarlo.
- En una redacción para que no la tenga que repetir.

Etc., etc.,

Muchos pensaréis que así no pueden aprender si todo lo pueden recuperar con puntos. Sin embargo, conseguir puntos no resulta tan fácil y el esfuerzo que emplean es diez veces mayor que no haber repetido una redacción o haber aprobado un control por puntos, sólo que ellos no se dan cuenta porque su meta es conseguir puntos. Durante mis años de experiencia os puedo decir que los alumnos guardan los puntos como oro en paño y hasta los más desorganizados, no pierden ni uno de estos vales. Algunos hacen comprar a sus padres un monedero que llevan encima casi hasta para dormir, o eso me han confesado las familias.

Mediante los juegos competitivos que realizo en clase también doy vales de puntos según diferentes criterios:

Ejemplos:

- A los ganadores.
- Al equipo que mejor se ha coordinado.
- A los que han quedado en segundo y tercer lugar.
- Al alumno o alumnos que no suelen motivarse por nada y han puesto todo su empeño esta vez en hacerlo bien.