

# Escuchar las indicaciones de los adultos

---

## **El juego de las fichas**

Había una vez una niña llamada Amber a la que no le gustaba escuchar a los adultos ni seguir sus reglas. En casa, Amber hacía exactamente lo que quería. Cuando su madre decía que era la hora de cenar, Amber decía: "No quiero comer". Cuando su madre decía "Es hora de irse a la cama", Amber decía: "No me quiero ir a la cama".

En la escuela, cuando su profesor decía "Saquen sus libros todos" o "Todos hagan una fila", Amber nunca le hacía caso. Hacía muecas, se burlaba o simplemente ignoraba a su profesor. Todo el día Amber hacía exactamente lo que quería.

El problema era que todo el mundo estaba enfadado con Amber todo el tiempo. Todo lo que Amber oía eran comentarios como: "Amber, siéntate", o "Amber, deja de hacer eso", o "Amber, presta atención" o "AMBER ¿POR QUÉ NO ESCUCHAS?". Amber estaba cansada de escuchar su propio nombre. No sabía por qué los adultos seguían enfadándose con ella.

Entonces, un día, su profesor tuvo una nueva idea. Llevó a clase un montón de fichas de plástico redondas. El profesor dijo: "Cada vez que vea a un alumno hacer algo útil, voy a poner una ficha en esta caja. Si la caja está llena a la hora del almuerzo del viernes, haremos una fiesta con galletas y leche, y música y baile. Pero, si la caja no se llena para la hora del almuerzo del viernes, entonces no tendremos fiesta". Todos estaban muy emocionados. Les encantaban las fiestas. A Amber le gustaban las fiestas (y las galletas) más que casi nada en el mundo.

Ese día, todos estaban callados y prestaban atención. La profesora dijo que eso era una gran ayuda y puso cinco fichas en la caja. Amber pensó en todas las formas en que podía ser útil y ganar fichas para la fiesta de la clase. Sacó su trabajo en cuanto se lo pidieron. Se puso en la fila rápidamente y no se anduvo con rodeos. Incluso se ofreció a limpiar la pizarra después de las clases. Los demás niños de la clase también colaboraron y cada día la caja de fichas se llenaba más. El viernes, a la hora de comer, la caja estaba llena de patatas fritas. Adivina qué pasó después.

MORALEJA: Cuando te concentras en ser útil, es mucho más divertido.

## Cuenta una historia

Cuenta una historia sobre un niño o una niña que tuvo un problema pero que aprendió a comportarse mejor ganando puntos y una recompensa especial.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Utiliza lo que has aprendido

¿Te gustaría tener una caja de fichas en casa o en el colegio?  
¿Qué comportamiento querrías trabajar? ¿Cuál sería una buena recompensa si hicieras este comportamiento todo el tiempo?