

Good Behavior Game

“Juego de la Buena Conducta”

Elisabet Arribas-Ibar



Good Behavior Game

“Juego de la Buena Conducta”

- Una **intervención preventiva universal escolar**, llevada a cabo en las aulas de educación primaria y secundaria (Barrish, Saunders & Wolfe, 1969).
- **Objetivo:** reducir la **conducta agresiva-disruptiva**, y fortalece la socialización de los niños y adolescentes mediante el trabajo en equipo (Barrish, H., Saunders, M., Wolf 1969).

Mediante la mejorar del comportamiento en clase y ambiente, y creado sentimiento de comunidad.

Conducta agresiva

- En los últimos años, el incremento de la **conducta agresiva (CA)** en los niños y adolescentes ha generado **gran preocupación en la sociedad**.
- Diferentes estudios asocian la CA en las escuelas a **daños físicos y emocionales** (estrés, trauma, desmotivación, ausentismo suicidio, etc.) (Gumpel and Meadan, 2000).
- Se ha demostrado que la CA dificulta el desarrollo evolutivo del adolescente, creando malestar y problemas de salud a nivel personal, familiar, escolar y/o social, con consecuencias a corto y largo plazo:

Conducta antisocial (Andreu, Peña, and Larroy 2010), **consumo de sustancias** (Hoaken and Stewart 2003), **trastornos mentales como el suicidio** (Brent 1989), etc.

Conducta agresiva

- Relaciona significativa con el **desajuste escolar**: **bajo rendimiento académico** (Herrenkohl et al. 2009; Jimerson and Ferguson 2007; Torregrosa et al. 2012) y **abandono prematuro de los estudios** (Farmer et al. 2003).
- A todo ello se suman las **víctimas de las CA** que también presentan problemas parecidos (Cerezo 2006; Garaigordobil, M. Oñederra 2010).
- **El estudio Cisneros X-Violencia y acoso escolar en España** muestra que 1 de cada 4 menores escolarizados (25%) sufre acoso o violencia en las aulas, sufriendo posteriormente depresión (54%) y pensamientos suicidas (15%) (Oñate, A., Piñuel 2007).

Conducta agresiva

- El conducta agresiva se ha identificado como un claro factor de riesgo para problemas a lo largo de la vida (Kellam et al., 2008). como:

- Abuso y la dependencia trastornos de drogas, alcohol y tabaco
- Conducta antisocial
- Suicidio, depresión
- Trastorno de personalidad
- Violencia, trauma
- Alto riesgo comportamiento sexual
- Otros trastornos y problemas de conducta

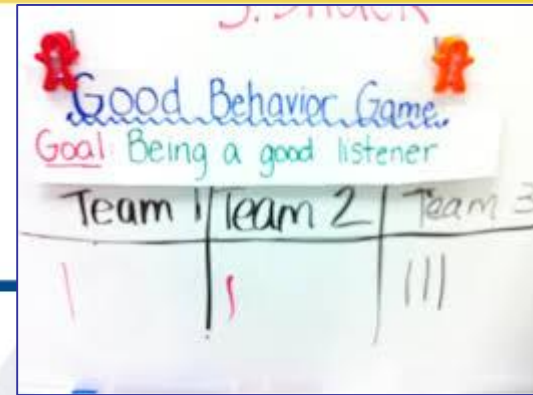
Good Behavior Game

“Juego de la Buena Conducta”

Por ello, es importante abordar la CA para garantizar el correcto desarrollo de los jóvenes, con el fin de evitar futuras conductas desadaptativas y problemáticas como el consumo de sustancias, trastornos mentales, el fracaso escolar, etc.

La gran mayoría de los problemas conductuales son detectados en instituciones educativas, y es en los mismos centros donde los profesionales pueden reconducir dichas conductas (Orpinas and Horne 2004).

Elementos básicos del Good Behavior Game



- **Define reglas:**
 - Los maestros con los niños definen las reglas de comportamiento en el aula.
- **Establecimiento de equipos:**
 - Aula dividida en 3-4 grupos igualados en términos de comportamiento.
- **Jugar al juego:**
 - Durante el juego el maestro cuenta las infracciones de las reglas
 - No más de 5 minutos
- **Anuncia los ganadores:**
 - Todos los equipos pueden ganar el juego
- **Distribuir recompensas:**
 - Alabanza social + Recompensas materiales (por ejemplo, burbujas de golpe durante 30 segundos).

GBG, según pruebas realizadas en Baltimore

- El GBG se juega 3 veces a la semana durante 10 minutos al inicio. Tiempo y frecuencia se amplía en el transcurso del año escolar.





<http://goodbehaviorgame.org/about>

Manual para profesores



WHAT IS IT ABOUT?

How does the Pax Good Behavior Game help students be students?

The Game teaches students to “flip on” their internal focus switch, required for any learning. It teaches students how to work toward valued goals, and teaches them how to cooperate with each other to reach those goals. Students learn how to self-regulate during both learning and fun. Students learn how to delay gratification for a bigger goal. And, the Game protects students against lifetime mental, emotional, behavioral, and related physical illnesses for their futures. PAX GBG also significantly improves multiple measures of academic success such as reading test scores, high-school graduation and university entry.

What does PAX GBG do?

PAX teaches students self-regulation, self-control, and self-management in context of collaborating with others for peace, productivity, health and happiness. PAX is not a classroom management program, but it makes managing classrooms a breeze. PAX GBG is the combined science from PeaceBuilders, Good Behavior Game & other studies.

GET STARTED ▶

Writers by
Dennis D. Embry, Ph.D. &
Claire Richardson
*With contributions from James Hopkins
Ph.D./Good Behavior Game Coauthor*
Kelly Schaffer, Alison Rosen,
Dana Darnay, Brenda Kelly, Sandra Rouiller,
Miss Muerspley, and Jennifer Pittsford

**A Strategy that Improves
Children's Whole Lives,
Originally Invented by a 4th
Grade Teacher—with 40-years of
Independent Scientific Proof**

3rd Edition, 6th Printing

Good Behavior Game

“Juego de la Buena Conducta”

- <https://www.youtube.com/watch?v=Xqw5flex2TQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1HU2-VvpHNs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=xkw0yytdKX4>



GBG Resultados

Demuestran que el aprendizaje de una buena conducta en la primaria y secundaria, reduce el riesgo de:

- Consumo de sustancias (Furr-Holden et al. 2004; Storr et al. 2002)
- Trastornos mentales-Suicidio (Wilcox, H.C. et al. 2008; Jalongo NS, et al.1999)
- Agresiones y crímenes violentos (Kellam SG, et al. 1994; and Petras H, et al. 2008; Van Lier, Vuijk, and Crijnen 2005)
- Evitando el individualismo, el aislamiento y el acoso (Sheppard G Kellam et al. 2011; Van Lier, Vuijk, and Crijnen 2005).

DRUG AND ALCOHOL Dependence

Volume 95 Suppl. 1 1, June 2008

Editorial

Effects of a universal classroom behavior program in first and second grades on young adult outcomes

S.G. Kellam, J. Reid, R.L. Balster

Full length reports

Effects of a universal classroom behavior management program in first and second grades on young adult behavioral, psychiatric, and social outcomes

S.G. Kellam, C.H. Brown, J. Poduska, N.S. Ialongo, W. Wang, P. Toyinbo, H. Petras, C. Ford, A. Windham, H.C. Wilcox

Impact of the good behavior game, a universal classroom-based behavior intervention, on young adult service use for problems with emotions, behavior, or drugs or alcohol

J. Poduska, S.G. Kellam, W. Wang, C.H. Brown, N.S. Ialongo, P. Toyinbo

Developmental epidemiological courses leading to antisocial personality disorder and violent and criminal behavior: Effects by young adulthood of a universal preventive intervention in first- and second-grade classrooms

H. Petras, S.G. Kellam, C.H. Brown, B.O. Muthén, N.S. Ialongo, J.M. Poduska

The impact of two universal randomized first- and second-grade classroom interventions on young adult suicidality

H. C. Wilcox, S.G. Kellam, C.H. Brown, J. Poduska, N.S. Ialongo, W. Wang, J.C. Anthony

Methods for testing theory and evaluating impact in randomized field trials: Intent-to-treat analyses for integrating the perspectives of person, place, and time

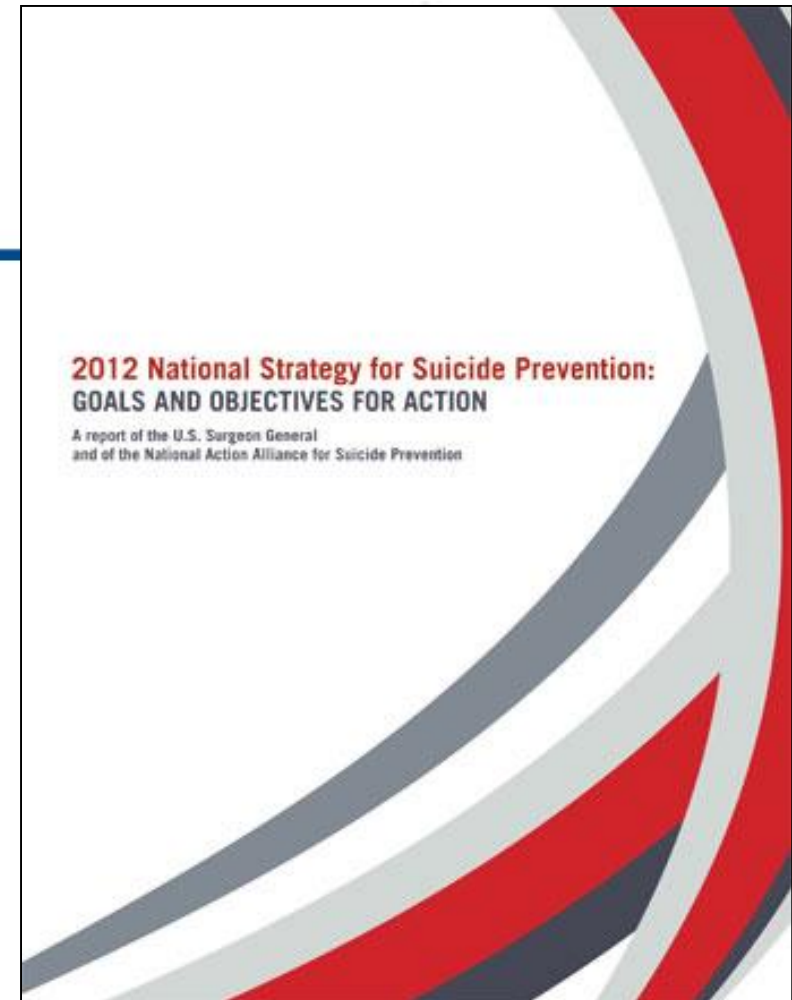
C.H. Brown, W. Wang, S.G. Kellam, B. O. Muthén, H. Petras, P. Toyinbo, J. Poduska, N.S. Ialongo, P.A. Wyman, P. Chamberlain, Z. Sloboda, D.P. MacKinnon, A. Windham,

Summary of Published Results	<u>GBG</u>	<u>Standard Program</u>
Drug Abuse/Dependence Disorders		
Males Only	19%	38%
Highly Aggressive, Disruptive Males Only	29%	83%
Alcohol Abuse/Dependence Disorders		
Both Genders Combined	13%	20%
Regular Smoking		
Males Only	7%	17%
Highly Aggressive, Disruptive Males Only	0%	25%
Antisocial Personality Disorder (ASPD)		
Both Genders Combined	17%	25%
Highly Aggressive, Disruptive Males Only	41%	86%
Juvenile Court and/or Adult Incarceration Record for Violent and Criminal Behavior		
Highly Aggressive, Disruptive Males Only	34%	50%
Use of School-Based Services for Problems with Behavior, Feeling or Drug and Alcohol		
Males Only	17%	33%
Suicide Ideation		
Females Only	9%	19%
Males Only	11%	24%
Suicide Attempt		
Females Only	10%	20%
Males Only	10%	18%

SAMHSA concedió subvenciones a 29 comunidades para implementar PAX-GBG

- San Francisco Unified School District, CA
- Syracuse City School District, NY
- Houston Independent School District, TX
- The School Board of Broward County, FL
- Wheatland School District, CA
- School District 1J Multnomah County, OR
- Fond du Lac School District, WI
- Region IX Education Cooperative, NM
- Farmington Municipal Schools, NM
- Greene County Educ. Service Center, OH
- Sacramento City Unified School District, CA
- Crockett Independent School District, TX
- Confederated Salish & Kootenai Tribe, MT
- Lancaster County School District, SC
- Jackson County Board of Education, TN
- Polk Education Foundation, FL
- Seattle School District 1 of King County, WA
- Elkton-Pigeon-Bay Port Laker Schools, MI
- Jackson Public School District, MS
- Chicago Public Schools , District #299, IL
- Mt. Adams School District, WA
- Poudre School District, CO

- Un ejemplo de un enfoque coordinado frente a los múltiples problemas que comparten factores de riesgo y de protección es el **GOOD BEHAVIOR GAME** Comportamiento. Este método de manejo de conducta universal en la clase, se utiliza en las aulas de primer y segundo grado, se ha demostrado que contribuyen a la prevención de la ideación suicida, así como... (pág.30)



Good Behavior Game

“Juego de la Buena Conducta”

BENEFICIOS

- Los estudiantes aprenden a auto-regular durante el aprendizaje y diversión.
- Los estudiantes aprenden cómo retrasar la gratificación por un objetivo más grande.
- el Juego protege a los estudiantes de toda la vida contra enfermedades físicas mentales, emocionales, de comportamiento y relacionados para su futuro.
- Mejora significativamente múltiples medidas de éxito académico, tales como resultados de las pruebas de lectura, de la graduación de la escuela secundaria y entrar a la universidad.

Thank you very much
Muchas gracias

Elisabet Arribas-Ibar
arribaseli@paho.org