

Como elaborar un programa de Economía de Fichas

M^a Mercedes López Torrecilla

Madre, Socia, Lda en Psicopedagogia, Maestra AL y PT.



¿Qué es una economía de Fichas?

Creada por Ayllon y Azrin (1.968)



Está indicada para la modificación de conductas problemáticas, como:

- Llamar la atención con risas, payasadas, etc.
- Alborotar
- Peleas e insultos.
- Cualquier comportamiento disruptivo
- Para incrementar el rendimiento académico...



¿Qué entendemos por Reforzador?.

Todo lo que hace aumentar una conducta (en duración o frecuencia).

- Un reforzador puede servir para una persona pero no para otra.
- Un reforzador puede ser válido en una determinada ocasión pueden no en otra.
- Si un reforzador se recibe de forma continuada puede producir saciedad.
- El uso reiterado de un mismo reforzador reduce su eficacia.

No son reforzadores:

- El amor y el cariño.
 - * en ocasiones se utiliza el cariño como reforzador:
 - “¡Si sigues haciendo eso, no te voy a querer!”,
 - “¡Si recoges la mesa te querré más!”.



¿Qué entendemos por Reforzador?.

/2

Las alabanzas públicas (palabras y elogios) son un poderoso reforzador.

Es conveniente que el refuerzo se proporcione lo más inmediatamente posible.

Para el inicio en la implantación de una conducta el más eficaz es el refuerzo continuo.



Tipos de refuerzos

a) Refuerzo positivo:

Cualquier estímulo que mantiene o aumenta la conducta.

P.e. si damos los buenos días a una persona, la conducta se incrementa si esa persona siempre nos devuelve (nos refuerza) el saludo sonriente.

b) Refuerzo negativo:

La frecuencia de una conducta aumenta al suprimir un estímulo aversivo.

P.e. No haces la cama, si te vistes solo por la mañana.

c) Refuerzo material y social:

Material: dinero, chucherías, juguetes, cine y salidas.

Social: sonrisas, gestos de aprobación.



1.- ¿La Economía de Fichas es reforzadora de la conducta?.

Es una modalidad de reforzamiento positivo y de coste de respuesta.

Es un objeto, bono o papel que se puede cambiar por cosas materiales o actividades que tienen valor de reforzador positivo para el individuo.

Las fichas se elaborarán teniendo en cuenta los gustos del niño/a.

Se deben definir las conductas que ganan fichas, cómo se pueden gastar esas fichas, y las conductas por las que se pierden fichas.

Hay que llevar un registro de las fichas ganadas, gastadas o perdidas cada día.



Ejemplo:

Conductas premiadas	Ptos	Lunes	Martes	Mierc	Juev	Viern	Sábado	Total
Recoger la mesa	5							
Vestirse sol@	10							
Ducharse sol@ en tiempo fijado	15							
Habla con tono normal	15							
....								

No debemos de modificar todas las conductas no deseadas a la vez (*)



Premios	Ptos
Ir al parque	40
Comprar chuches preferidas	60
Jugar con papá/mamá	75
Ver la tele 1 h.	40
Jugar Play 30 m	60
Usar el móvil para whassap	75
Ir al cine	100
Comer fuera de casa	120
Comprarse una prenda (s/v)	90
....	

«Estos premios sólo se podrán obtener por medio de fichas»



Conductas premiadas	Lunes	Martes	Mierc	Juev	Viern	Sábado	Total
Fichas Ganadas							
Fichas Gastadas							
Fichas Perdidas							
Total							



Características



1. ¿En qué consiste?

2. Aplicación

Fases:

Establecimiento de la ficha como reforzador.

Aplicación de las fichas por los reforzadores elegidos.

Desvanecimiento o Extinción del programa de fichas.

3. Evaluación



¿En qué consiste?

Los programas de economía de fichas aparecen en la vida cotidiana:

Ej: los proveedores que dan puntos a sus clientes habituales para que puedan cambiarlos por una cafetera o un pañuelo de seda.

Aplicación

Fases:

a) Fase de establecimiento de la ficha como reforzador.

Al presentar la ficha, se le asignará un valor.

Ej: Damos va a un papel (billete) o un trozo de metal (euro).

En los primeros momentos se entregarán fichas gratuitas.

A la hora de cambiar las fichas es interesante remarcar el valor de intercambio de las fichas.

El cambio de las fichas por refuerzos ha de ser inmediato, al acabar el día o la semana*



... Aplicación

Fases:

b) Fase de aplicación de las fichas por las conductas deseadas.

Durante el intercambio se especificará el valor de las fichas y el tipo de reforzadores que este adquiere.

c) Fase de desvanecimiento o finalización del control por fichas.

Las razones de la retirada del programa son:

- 1) la economía de fichas es un sistema artificial,
- 2) supone un coste de tiempo y de recursos,
- 3) no se asemeja a la vida cotidiana
- 4) implica un control artificial de las conductas.



... Aplicación

Fases:

Esta técnica incluye un programa de desvanecimiento.

Recordar que el desvanecimiento no se lleva a cabo hasta que las conductas deseadas no están implantadas de forma permanente.

Si se hiciese preciso este **desvanecimiento**, deberíamos de:

- a) aumentar el tiempo de las entregas de fichas,
- b) incrementar el criterio para la obtención de fichas,
- c) Reducir el número de fichas ganadas
- d) aumentar el número de fichas necesario para ganar los reforzadores...



Evaluación

A la hora de evaluar, esta técnica puede presentar una serie de dificultades:

1º Es necesario que exista un estricto control sobre las conductas emitidas.

2º Es necesario el entrenamiento y la capacitación del personal a cargo del programa.

3º La implantación supone un esfuerzo extra que no todos estamos dispuestos.

4º Es **imprescindible** obtener la aprobación y la colaboración de todas aquellas personas que estén con el niño@.



¿Cómo hacer tu tablero de Economía de Fichas?



1-. Identifica los comportamientos por los cuales el niño puede ganarse una «ficha».

• Actuación •

- . Cuando se enfada, sale del salón o de la clase sin permiso.
- . Pega al hermano pequeño.

• Conducta Deseada •

- . pedir permiso para ir al baño en lugar de salirse del salón.
- . Tratar con respeto al hermano.



REFORZADORES INDIVIDUALES	PUNTOS
Lectura de un cuento	
Jugar con los rompecabezas	
Hablar con un compañero durante unos minutos	
Jugar con el parchís	
Jugar con la oca	
Hacer plástica después de la tarea	
Conseguir una goma nueva	
Conseguir un lápiz nuevo	
Mirar o llevarse a casa un libro de la biblioteca	

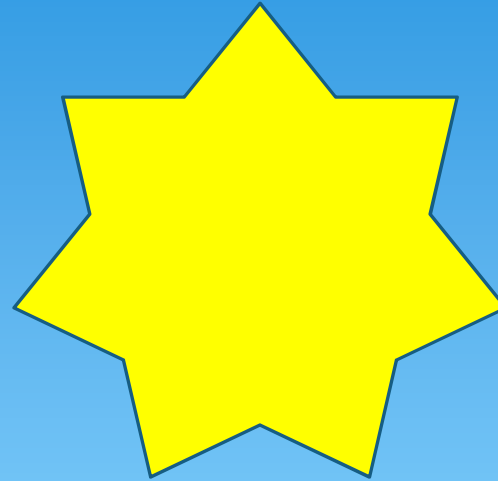
casa



2-. Determinar el tipo de "ficha" que van a usar.

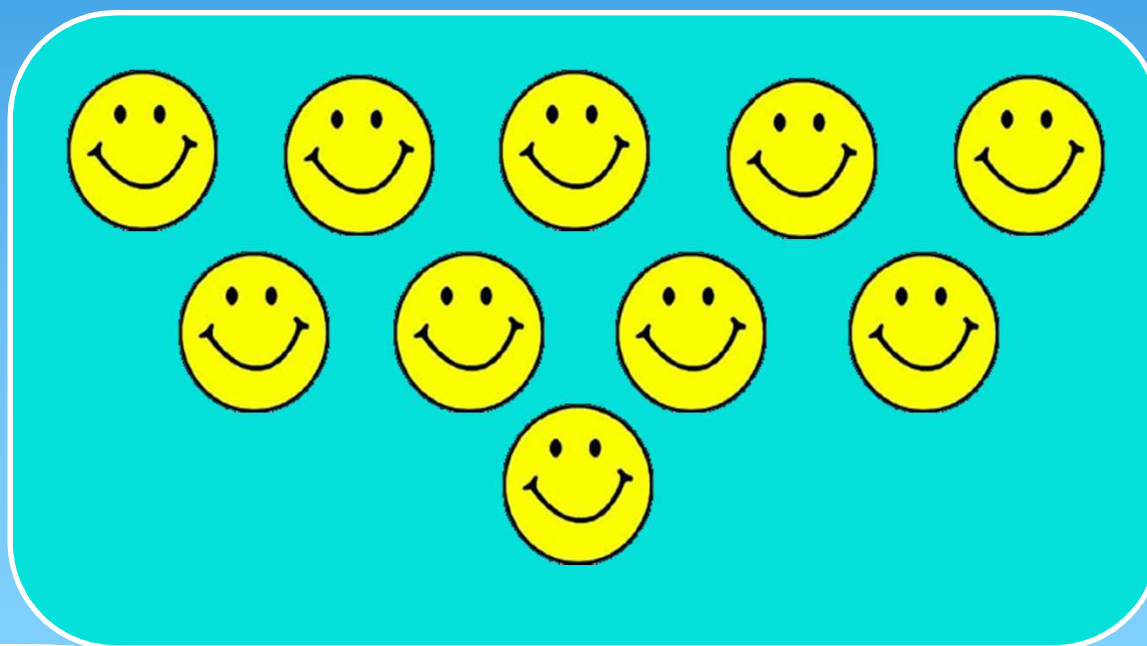
Puede ser una simple ficha, una estrella, una carita feliz, un simple cuadradito de cartulina, un dibujo libre o una imagen de lo que se va a ganar.

FICHA
CANJEABLE



3-. Determinar el valor de la "ficha".

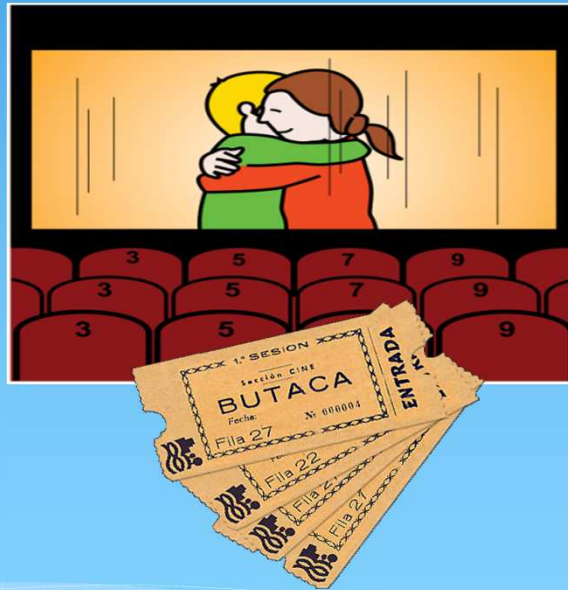
«Son objetos que por sí solos carecen de valor o son neutros (fichas, puntos...) pero que luego pueden cambiarse para obtener el premio o refuerzo positivo (juguetes, caramelos, actividad gratificante, tiempo de juego, etc...)».



4-. Determinar que tipo de premio o privilegio va a ganar el niño por sus «fichas».

una galleta, unos colores, un libro, un juguete, jugar con la tablet, ir al parque, o al cine.

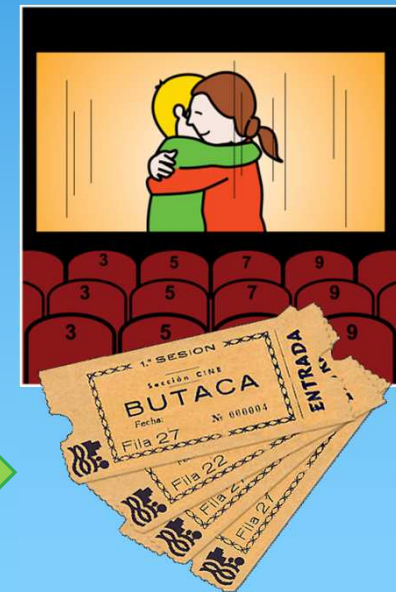
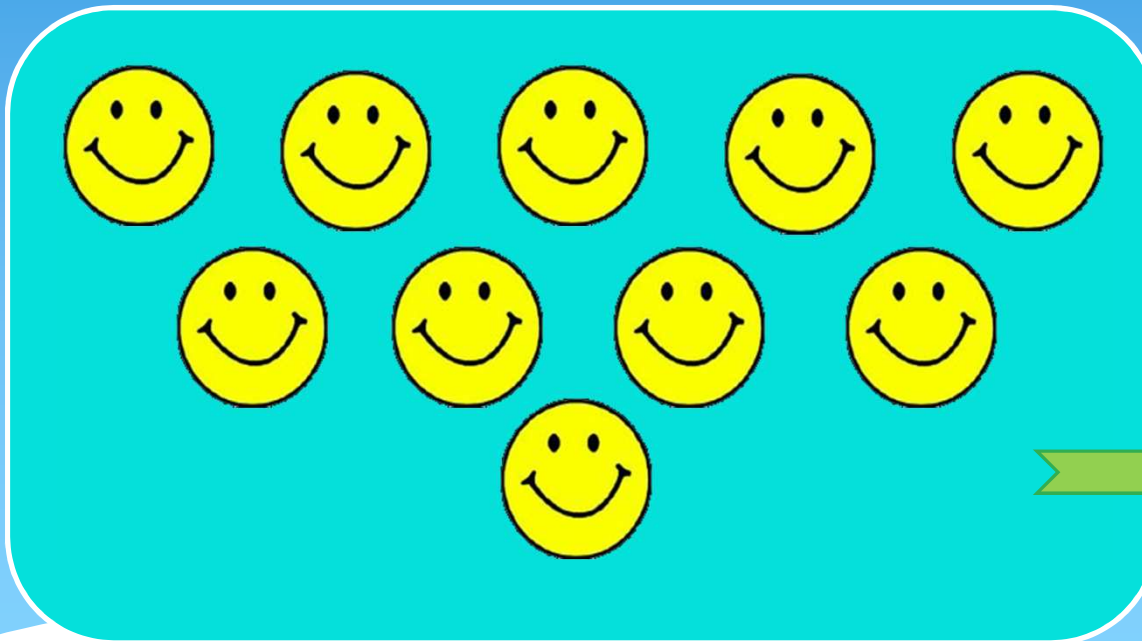
Cuando se le da una "ficha" al alumno, hay que elogiarlo y hacer el comentario de lo bien que lo esta haciendo. Los elogios/alabanzas en sí son un premio, le dan autoestima



5-. Darle a los premios un valor.

Ej: 5 fichas por una galleta, o 10 fichas por unos colores.

«Hay que tener premios interesantes que motiven a los niños y ponerle un valor ni muy alto que sea inalcanzable, ni muy bajo que haga que no se esfuercen».



cole



INTERCAMBIO DE FICHAS GANADAS

FICHAS

Borrar la pizarra	5
Hacer recados	5
Repartir fichas de clase	5
Actividades preferidas	4
Darle un lápiz	3
Ayudar al/la encargado/a de la papelera	5
Mando universal	20
Lápices de colores	10
Hacer plástica después de la tarea	3
Reparto (mensajero/a)	5





PÉRDIDA DE FICHAS

FICHAS

Levantarse sin permiso	1
Hablar excesivamente	1
Jugar, hacer ruidos o gritar en la clase	2
Correr por la clase	2
Peleas e insultos	10
No pedir permiso para salir de clase o levantarse	2
Desobedecer una orden	1
Romper material	5
Interrumpir al/la compañero/a	1



6-. Explicarle al niño de lo que se trata.

El niño debe entender que lo que está en el tablero, es decir las "fichas" tienen un valor, un premio o un privilegio

Explicar cómo se obtienen o pierden puntos: Los puntos o fichas pueden darse en el mismo momento de la conducta positiva (se entrega una ficha) o al final del día haciendo balance.

En caso de mala conducta sí se le puede retirar uno de los que haya conseguido pero sin llegar a puntuaciones negativas.

Se pueden establecer medidas de recuperación de puntos.

7-. Fijar la manera en la que el alumno obtenga su recompensa.

Ya sea al final del día, de la semana, cuando junte tal cantidad de fichas...



8. Crear un registro donde vean el estado de sus puntos.

Estos puntos se van colocando en el registro y al llegar a un determinado número son canjeables, por ejemplo, por dulces o golosinas.

Puede hacerse coincidir la entrega de premios con el final de la semana.

Lo que nos interesa es que los niños no pierdan la motivación

TAREAS A REALIZAR / CONDUCTAS A LOGRAR

Para recortar y plastificar

TAREAS/CONDUCTAS	LUNES	MARTES	MÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
HACER LA CAMA							
REGAR LAS PLANTAS							
RECOCER JUGUETES							
PONER LA MESA							
DORMIR A LAS 10H							
LAVARSE LA CARA							
LAVARSE LAS MANOS							
CEPLLARSE DIENTES							
LIMPIAR EL CEPILLO							
ORDENAR ROPA							
BARRER							
VESTIRSE							
ABRAZAR							
COMPARTIR							
PEDIR POR FAVOR							
DECIR GRACIAS							
BEISAR A MAIA							
SONREIR							
SALUDAR							
TIRAR DE LA CADENA							
PEDIR CAGAS							
PEDIR PU							
PEDIR PERMISO LEVANTARSE							
DESAYUNAR							
MERENDAR							
CENAR							
USAR EL TENEDOR							
COMER FRUTA							
USAR LA CUCHARA							
PEDIR BEBIDA							
LEVANTAR LA MANO							
HACER DEBERES							
COLGAR LA MOCHILA							
PERMANECER SENTADO							
RESPECTAR TURNO DE PALABRA							
LLAMAR A LA PUERTA							
AYUDAR							
DESPERDICE							
SENTARSE BIEN							
ESTAR ATENTO							

MI OBJETIVO SON **ESTRELLAS**

MI RECOMPENSA



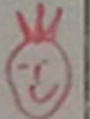
8. Crear un registro donde vean el estado de sus puntos.

FICHA DEL/LA ALUMNO/A:					
DÍAS	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
GANANCIA DE FICHAS					
PÉRDIDA DE FICHAS					
FICHAS CANJEADAS					



Ejemplos



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
TRATAR CON CARINCO A MAMA TEL EL DIA											VOY AL CINE CON MAMA
HABLAR SIN GRITAR TODO EL DIA											ELIJO DONDE QUIERO IR A CENAR
SI ME VISTO SOLA POR LA MAÑANA SI ME BAÑO SOLA EN 15 MINUTOS				   		DESAYUNO EN EL SOFA DESAYUNO EN LA TRONA PAPÁ O MAMÁ ME ACOMPAÑAN A LA CASA Y ME LEEN UN CUENTO ME SUBO SOLA A LA CAMA					



Pasos:

1º. Menú de refuerzos en una economía de fichas.

Postre a elegir:

Postre a elegir	Puntos
Helados (fresa, chocolate, vainilla, turrón)	10
Tarta de chocolate	10
Tarta de fresa	10
Copa de chocolate con nata	10

Refrescos a elegir:

Refresco a elegir	Puntos
Fanta	75
Sprite	75
CocaCola	75

Juegos y entretenimientos a elegir:

Juegos y entretenimientos	Puntos
Juegos de ordenador (1/2 hora)	75
Juegos en el patio (1/2 hora)	75
Juegos de mesa (1/2 hora)	75
Ver película de vídeo	150



Pasos:

2º. Definir conductas

Conductas	Puntos
Ir al comedor sin empujones, sin gritos y sin correr	5
Estar en el comedor sin gritos y sin levantarse sin motivo justificado	5
Volver al aula sin empujones, sin gritos y sin correr	5
No derramar comida con la cuchara fuera del plato	10
No hacer ruidos al sorber la sopa	10
Cortar la carne con los cubiertos sin tocarla con las manos	10
No derramar líquidos en la mesa	10
Al acabar de comer, poner el tenedor y el cuchillo en el plato (a la derecha) y la servilleta plegada sobre la mesa	10



Pasos:

3°. Diseñar y valorar las fichas.

Diseño de fichas	Puntos
Rojo	5
Azul	10
Verde	25



Pasos:

4º. Procedimiento.

En relación con el niño

- ° En un lugar visible de la casa/aula se coloca el tablero de refuerzos y el de conductas a premiar. Se explica al niño el significado de uno y otro panel.
- ° En la 1ª semana se regalan al niño varias fichas de valores distintos y se les permite canjearlas por el postre, juego o entretenimiento que prefieran y “lo pagan”.
- ° En la 2ª semana se inicia la aplicación del programa. La entrega de fichas se realizará después de cada conducta a premiar o al finalizar el día.
- ° Durante la 4ª semana, se introduce el costo de respuesta, es decir: los niños devuelven fichas que hayan ganado si ponen en práctica conductas indeseables (pelearse y arrojarse comida). Se elabora un nuevo panel con el valor en puntos de las conductas negativas
- ° Y ahora se pueden introducir nuevas conductas positivas, si el niño ha alcanzado alguna de las anteriores.



4º. Procedimiento.

Resumen

Ámbito de aplicación:	El objetivo es motivar al niño en la ejecución de aprendizajes y fomentar la aparición de conductas positivas, controlando o eliminando las disruptivas.
Edad:	Cambiando los reforzadores y adecuándolos a la edad evolutiva correspondiente, podemos utilizarlo en prácticamente todos los niveles de edad. Muy útil en Educación Especial y también en la escuela ordinaria para conseguir objetivos específicos.
Puntos fuertes:	Técnica simple, de fácil comprensión por los niños y altamente motivante.
Limitaciones:	Hay que saber escoger los reforzadores. Los niños que no alcancen el premio pueden frustrarse o desistir del método. Hay que asegurar, al menos al principio, unos primeros éxitos.

