A picture containing drawing

Description automatically generated

*Nombre del Alumno: LUIS FERNANDO LÓPEZ GÓMEZ*

*Nombre del tema: Economía de fichas*

*Parcial. 4*

*Nombre de la Materia: Análisis de la conducta*

*Nombre del profesor:* SANDY NAXCHIELY MOLINA ROMAN

*Nombre de la Licenciatura: Psicología*

*Cuatrimestre: 2*

*Lugar y Fecha de elaboración*

**La economía de fichas es un reforzador generalizado (reforzador condicionado), un reforzador condicionado puede estar relacionado con muchos reforzadores. Ejemplo: Decir al niño que se siente, podemos reforzarlo con varios reforzadores, gusanito, video juegos y juguetes,** **La técnica de la economía de fichas se basa en el concepto del reforzamiento propio del condicionamiento operante de B. F. Skinner. Esta teoría indica El principio básico de este programa es la entrega de fichas que es contingente (es decir, inmediatamente después) a la emisión de conductas deseables. Lo anterior supone un aumento considerable de comportamientos que se quieren mantener en el tiempo y una disminución de aquellos que se quieren eliminar. Las fichas funcionan como el dinero, es decir, hay posibilidad de canjearlas por múltiples reforzadores (elementos que le interesen a la persona), y para conseguirlas, el sujeto de emitir las conductas esperadas. A continuación, se mencionarán los elementos que deben considerarse al momento de implementar este programa consiste en evaluar el nivel de ejecución real. Es decir, se debe saber el nivel inicial en el que se encuentra el sujeto en relación con lo que se quiere enseñar. Si por ejemplo se quiere que un individuo aprenda a nadar, va a ser muy diferente si su nivel inicial es que logra sumergir la totalidad de su cuerpo debajo del agua, a diferencia de un sujeto que únicamente logra sumergir parte de sus piernas consiste en seleccionar los reforzadores que se utilizarán. Un reforzadores un estímulo consecuente que aumenta la probabilidad de ocurrencia de la conducta. Es decir, puede ser un tangible (algo material) o un elogio (¡lo estás haciendo muy bien!)que se entrega después de realizada la conducta y que permite que dicho comportamiento vuelva a presentarse en el futuro es comenzar a reforzar de forma diferencial las aproximaciones sucesivas. Lo anterior implica observar la ejecución del sujeto e ir reforzando su conducta en la medida en que se vaya acercando de forma progresiva a la realización de la conducta meta. Supongan que se quiere que un niño aprenda a escribir la frase: “mi mamá me ama”. Para iniciar el moldeamiento (que es básicamente reforzar las aproximaciones sucesivas a la conducta meta), se debe comenzar viendo el nivel de ejecución real del niño frente a la realización de la conducta esperadaLa economía de fichas es un programa utilizado para modificar el comportamiento de los individuos, que tiene como resultado tanto el aumento como la disminución de conductas. Usualmente es utilizado en niños, sin embargo, esto no quiere decir que no pueda ser usado en población adulta El principio básico de este programa es la entrega de fichas que es contingente (es decir, inmediatamente después) a la emisión de conductas deseables. Lo anterior supone un aumento considerable de comportamientos que se quieren mantener en el tiempo y una disminución de aquellos que se quieren eliminar. Las fichas funcionan como el dinero, es decir, hay posibilidad de canjearlas por múltiples reforzadores (elementos que le interesen a la persona), y para conseguirlas, el sujeto de emitir las conductas esperadas. A continuación, se mencionarán los elementos que deben considerarse al momento de implementar este programa, Es muy** **útil cuando queremos generar una motivación e interés** **hacia actividades que pueden no resultar atractivas para determinadas personas de recomienda que siempre se cuente con la ayuda de una persona externa para poder aplicar el programa de economía de fichas. De esta manera se contará con una motivación extra. Aun así, sabemos que esto no es siempre posible.** **Por eso, en el caso de los adultos, aunque no se realiza el programa de economía de fichas de manera completa, se puede establecer con uno mismo un programa de refuerzos y castigos. Eso sí, deberemos tener fuerza de voluntad para poder aplicarlo correctamente y que tenga efecto.** **La economía de fichas es una técnica psicológica de modificación de conducta que resulta de gran utilidad cuando se trabaja con niños. Basada en los principios de condicionamiento operante, la técnica consiste en establecer un sistema en el que el niño gane puntos o fichas por comportarse de una determinada manera. Estas fichas pueden canjearse más tarde por un premio mayor, pactado de antemano. Así, se puede acordar con el niño que si consigue un determinado número de fichas o puntos podrá acceder a un juguete, juego, actividad, etc. que desee.** **Entre sus ventajas, la economía de fichas se puede aplicar tanto en un tratamiento individualizado como en un grupo de niños, siempre que éste sea homogéneo y las conductas objetivo sean las mismas. Asimismo, permite el establecimiento de comportamientos a medio y a largo plazo que, de estar bien planteados, finalmente se adquirirán como rutinas. Paralelamente, la administración de puntos supone un refuerzo positivo inmediato a la conducta meta y permite a su vez acceder a un reforzador mayor a largo plazo. Ello va a favorecer la motivación del niño y su colaboración en el cumplimiento del programa.**

**Este proceso llamado economía de fichas, es muy importante para cambiar o eliminar algún tipo de conducta no deseado, normalmente se aplican de la edad de 4-18 años, básicamente consiste en dar una recompensa por cambiar un tipo de actitud o conducta no deseada, e aplica en poner una tabla y contralas con estrellitas, nubecitas o stikers que sean llamativos para el niño, para que esto funcione a la perfección, se necesita aclararle la recompensa y cuantas fichas tiene que tener y como hacer que gane fichas, por ejemplo si asea su cuarto 2 es recompensado con una ficha, y al tener una cierta cantidad de fichas podrá recibir una su recompensa, ya sea un dulce, un refresco, unas papas, hasta incluso un juguete nuevo dependiendo de la economía y el limite den fichas que quiera implementar, al igual esto se puede implementar sobre personas adolecentes, para cambiar el tipo de conducta que tenga, son herramientas que sirven para instaurar, mantener, aumentar o disminuir comportamientos, existen una gran variedad de estrategias basada en los principios del condicionamiento operante, que consiste en establecer un sistema en el que la persona gane o pierda puntos o fichas por comportarse de una determinada manera,** **Una de sus ventajas es que se puede aplicar tanto individualmente, como en grupo, lo cual aumenta su eficiencia. Además, permite establecer comportamientos a medio y/o largo plazo, que en caso de estar bien planificados, pasarán a instaurarse como rutinas. Junto a esto, la entrega de puntos supone un aliciente inmediato para la conducta que queremos conseguir, y permite acceder a un reforzador mucho mayor a largo plazo,** **Aunque esta técnica se creó y se utilizó inicialmente en ambientes institucionalizados, actualmente se utiliza tanto en ámbito clínico, como educativo (escuelas),**