

## ECONOMIA DE FICHAS

### Datos personales.

- **Nombre:** José Manuel Gonzales Pérez
- **Sexo:** masculino
- **Edad:** 12 años
- **Nombre del padre:** Tirso Gonzales Ramírez
- **Nombre de la madre:** Italia Pérez Pérez

### Conductas a cambiar:

Durante el diálogo con los padres de José Manuel ellos comentaron que hay conductas en las cuales quieren cambiar o modificar del niño ya que a la edad que el niño tiene se les hace difícil impulsar al niño.

1. Levantarse temprano: ya que el niño no le gusta levantarse y se levanta tarde, ya no hace algunas de las actividades que le encomiendan.
2. Ir a la escuela todos los días: como el niño no se levanta temprano ya no le da tiempo de arreglarse para ir a la escuela y decide no ir porque se le hizo tarde.
3. En la obediencia de sus padres, el niño José Manuel hace caso omiso cuando le están hablando, no le gusta ayudar cuando sus padres le mandan a hacer alguna actividad en casa.

### Objetivos.

De acuerdo a esta técnica psicológica, se busca en el niño José Manuel modifique las conductas negativas para el mejoramiento de su persona, en la cual se busca crear conductas positivas en él y disminuir las conductas que no son favorables ni beneficiosas para él y para sus padres. Como modificación de esas conductas queremos lograr que el niño pueda levantarse temprano para tener tiempo de hacer sus actividades de casa o realizar su aseo personal antes de ir a la escuela y pueda tener el tiempo completo para sus actividades. Así como también ir a la escuela todos los días ya que el niño no le gusta asistir a la escuela. De igual forma que el niño obedezca a sus padres cuando le estén hablando o sus padres le pidan un favor, ya que son actos en los cuales el niño puede ayudar en el hogar.

### Reforzadores:

De acuerdo a las conductas a cambiar, cada acción positiva que realice el niño se le proporcionara una carita feliz, pero si el niño aun sigue con una conducta negativa se le asignara una carita triste, cada carita feliz tiene el valor de 2 puntos y se le asignara fichas azules por cada punto, si es una carita triste no se le proporcionara ninguna ficha, se les proporcionara premios de acuerdo a los puntos adquiridos.