EUDS Mi Universidad

Nombre del Alumno: valeria trujillo yañez

Nombre del tema: super nota (estrategias conductuales)

Parcial: 3

Nombre de la Materia : educación especial

Nombre del profesor: Flores Guillen Hortensia

Nombre de la Licenciatura : psicologia

Cuatrimestre: 7



ESTRATEGIAS CONDUCTUALES





Las estrategias conductuales son técnicas o métodos que ayudan a modificar y mejorar el comportamiento de una persona, generalmente en contextos de aprendizaje, terapéuticos o laborales.





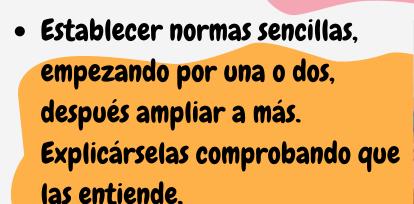
Estas estrategias son usadas para reforzar conductas deseadas, disminuir las no deseadas y ayudar a las personas a alcanzar objetivos específicos.

 Ser una figura de autoridad clara y firme para el alumno, esto le da seguridad.





 Mantener la calma al dirigirse al alumno, evitar los calificativos negativos para referirse a él/ella.







 La consolidación y generalización de una norma se da cuando todos los docentes aplican la norma.



- Refuerzo positivo Refuerzo negativo
- •' Extinción
- Coste de respuesta
- woldeamiento o aproximaciones sucesivas
- Tiempo fuera
- Economía de fichas
- Modelado



TIPOS DE ESTRATEGIAS CONDUCTUALES



1. Estrategias de refuerzo:



Refuerzo positivo: Dar una recompensa para aumentar la probabilidad de que un comportamiento deseado se repita

Refuerzo negativo: Quitar un estímulo desagradable cuando se realiza una conducta adecuada, incentivando su repetición.

2. Estrategias de castigo:

castigo positivo: Aplicar un estímulo negativo para reducir la aparición de un comportamiento no deseado (por ejemplo, una llamada de atención).

Castigo negativo: Retirar un estímulo positivo como consecuencia de un comportamiento inapropiado (como pérdida de privilegios).

Castigo Pesitivo Castigo Negativo Aplicar consecuencia negativa tras la conducta indeseada.



conducta indeseada.

3. Estrategias de extinción:

Ignorar o no dar refuerzo a un comportamiento para que disminuya o desaparezca, como cuando se ignoran los berrinches para que no se repitan.



4. Estrategias de economí<mark>a de</mark> fichas:

Uso de fichas o puntos como recompensas que pueden canjearse por otros premios. Muy efectiva en contextos educativos o terapéuticos para motivar conductas deseadas



