



ALUMNA: MARITZA YOCELIN ROBLERO
BRAVO

MATERIA: MODELOS DE INTERVENCION

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

UNIDAD 7

FECHA DE ENTREGA: DOMINGO 3 DE
NOVIEMBRE 2024

ECONOMIA DE FICHAS

Tabla de recompensas

TAREA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
ER ES	😊		😊			😊
R	😊	😊		😊	😊	
	😊	😊	😊		😊	
CON SA		😊	😊			
ER /A				😊	😊	😊
ECONPENS A						

WWW.MONSPETTITS.COM

¿Qué es?

La economía de fichas es una técnica de modificación de conducta basada en los principios del condicionamiento operante de Skinner. En este sistema, se refuerza el comportamiento deseado a través de fichas

La técnica de economía de fichas es útil cuando intentamos aumentar la frecuencia de una conducta deseable o cuando intentamos disminuir la frecuencia de una conducta poco deseable. Aunque se suele utilizar con niños, también es eficaz en adultos. En cualquiera de los casos es recomendable contar con la ayuda de otra persona para poder aplicarla.

Características

Refuerzo Simbólico: Utiliza fichas, puntos, estrellas, u otros símbolos como refuerzos inmediatos, que los participantes pueden acumular y luego intercambiar por recompensas tangibles o privilegios.

Condicionamiento Operante: Se basa en el condicionamiento operante, específicamente en el refuerzo positivo. El objetivo es que la persona asocie una conducta específica con una consecuencia positiva

Refuerzos Atractivos: Las fichas se intercambian por premios o actividades que sean altamente motivadores y deseados por los participantes.

Ejemplo

Un ejemplo común de la economía de fichas se encuentra en el contexto escolar para mejorar la conducta en clase. Supongamos que un maestro quiere incentivar a los estudiantes a que terminen sus tareas en tiempo y mantengan la disciplina en el aula. Cada vez que un estudiante complete su tarea o demuestre buena conducta, recibe una ficha. Al final de la semana, los estudiantes pueden intercambiar sus fichas por pequeños premios, como elegir una actividad de juego o recibir un reconocimiento especial. Este sistema motiva a los estudiantes a participar en comportamientos deseables, como completar tareas y colaborar, al tener una recompensa tangible.