



**Alumno: Alexis Guillermo  
López Villar.**

**Maestro: Oscar Carreri  
Romero.**

**Materia: Modelos de  
intervención en  
psicoterapia.  
Licenciatura en  
psicología.**

**Fecha: 02/11/2024**

# ECONÓMICO DE FICHAS

## 1 ¿Que es?

La economía de fichas es una técnica de modificación de conducta que se basa en el principio de reforzamiento positivo. Consiste en otorgar "fichas" o puntos a una persona por realizar comportamientos deseados, las cuales luego pueden ser intercambiadas por recompensas o privilegios.

## Tipos 2

- **Definición clara de conductas:** Se deben identificar y definir claramente las conductas que se desean modificar, tanto las positivas como las negativas.
- **Sistema de fichas:** Se establece un sistema de fichas o puntos que se otorgan por realizar las conductas deseadas.

## 3 Tipos

**Recompensas:** Se definen las recompensas o privilegios que se pueden obtener a cambio de las fichas.

- **Calendario de recompensas:** Se establece un sistema de intercambio de fichas por recompensas, ya sea por un número determinado de fichas o por un período de tiempo.

## Tipos 4

**Calendario de recompensas:** Se establece un sistema de intercambio de fichas por recompensas, ya sea por un número determinado de fichas o por un período de tiempo.

- **Registro:** Es importante llevar un registro de las fichas ganadas y las recompensas obtenidas.
- **Flexibilidad:** La técnica se puede adaptar a diferentes contextos y necesidades.

## 5 Ejemplo

**Conducta a modificar:** Un niño con TDAH tiene dificultades para concentrarse en sus tareas escolares.

## Aplicación 6

1. **Definición de conductas:** Se establece que el niño recibirá una ficha por cada 15 minutos de trabajo concentrado en sus tareas.
2. **Sistema de fichas:** Se utiliza un tablero con casillas donde se colocan las fichas.
3. **Recompensas:** Se establecen recompensas como jugar a un videojuego durante 30 minutos, elegir la cena o un paseo al parque.
4. **Calendario de recompensas:** El niño puede canjear sus fichas por una recompensa al final de la semana.
5. **Registro:** Se utiliza un cuadro para registrar las fichas ganadas cada día.

## 7 Como es la Técnica

El niño recibe una ficha por cada 15 minutos de trabajo concentrado. Al final de la semana, si ha acumulado 10 fichas, puede canjearlas por jugar a un videojuego durante 30 minutos. La motivación del niño por obtener las recompensas lo incentiva a concentrarse en sus tareas escolares.

## Ventajas 8

- Eficacia:** Es una técnica eficaz para modificar comportamientos en diversos contextos.
- **Motivación:** Las fichas y las recompensas aumentan la motivación para realizar las conductas deseadas.
  - **Claridad:** El sistema es claro y fácil de entender para la persona que lo recibe.
  - **Flexibilidad:** Se puede adaptar a diferentes necesidades y contextos.