



Nombre de alumno: Alexa Ximena López

Solórzano

Nombre del profesor: Carreri Roman Oscar

Nombre del trabajo: mapa conceptual

Materia: Analisis de la conducta

Grado: segundo cuatrimestre

Grupo: "A"

Moldeamiento y Economía de Fichas

Definición

Técnica de modificación de conducta que refuerza sucesivos acercamientos hacia una conducta deseada, reforzando cada paso que se aproxima al objetivo final.

Pasos de la aplicación: 1. Definir la conducta deseada.
2. Identificar los comportamientos actuales relacionados.
3. Dividir el objetivo en pequeños pasos.
4. Reforzar cada acercamiento o paso hacia la conducta final.
5. Continuar reforzando hasta que se logre la conducta deseada.

Utilidad: Utilizada para mantener comportamientos deseados en el tiempo, motivar a los individuos y ofrecer refuerzos tangibles e inmediatos.

Elementos clave:

- Refuerzo positivo.
- Reforzadores sucesivos.
- Aproximaciones sucesivas hacia la meta.
- Supervisión y seguimiento.

Ejemplo: Enseñar a un perro a sentarse. Se empieza reforzando cuando el perro se acerca al movimiento de sentarse, luego cuando se pone en una posición de medio sentado, y finalmente cuando se sienta completamente.



Economía de Fichas

Técnica de modificación de conducta que utiliza fichas o puntos como reforzadores, los cuales pueden ser intercambiados por premios o privilegios.

ejemplo: En un aula escolar, un niño gana fichas cada vez que responde correctamente a una pregunta, y luego puede intercambiarlas por premios como tiempo extra de recreo o material escolar.

Utilidad: Utilizada para mantener comportamientos deseados en el tiempo, motivar a los individuos y ofrecer refuerzos tangibles e inmediatos.

elementos clave:

- Sistema de fichas o puntos.
- Recompensas o premios intercambiables.
- Refuerzo positivo.
- Establecimiento de reglas claras sobre cómo ganar las fichas.

Pasos de Aplicación: 1. Definir las conductas que se van a reforzar.
2. Establecer el valor de las fichas (cómo se ganan).
3. Determinar qué recompensas o privilegios se pueden obtener.
4. Supervisar el comportamiento y entregar las fichas según el cumplimiento.
5. Permitir el intercambio de fichas por premios.

