



alumno: simrri Saith Pérez lopez

29/03/25

MOLDEAMIENTO

Se identifica una conducta similar

Reforzar los pequeños pasos

Se enseñan nuevas habilidades

Se utiliza para establecer conductas

MOLDEAR UNA CONDUCTA LLEVA TIEMPO

se recompensan las mejoras

estar muy atento para ver una mejora

No siempre es lineal

EJEMPLOS

En comunicarse verbalmente

Palabras y letras

el escribir una oración

ESTRATEGIAS

Aplicar con frecuencias

técnicas terapéuticas

comportamientos

ECONOMIA DE FICHAS

La teoría de juegos es un campo matemático y económico que estudia la toma de decisiones en situaciones donde el resultado de un individuo depende de las decisiones de otros

Juegos cooperativos y no cooperativos: En los cooperativos, los jugadores pueden formar alianzas; en los no cooperativos, actúan individualmente.

Juegos de suma cero y de suma no cero: En los juegos de suma cero, la ganancia de un jugador implica la pérdida de otro. En los de suma no cero, todos pueden beneficiarse.