



ECONOMÍA DE FICHAS-COSTE DE RESPUESTA

Es un procedimiento complejo pero puede ser especialmente eficaz en niños que tienen suficiente capacidad de análisis de su propio comportamiento.

Consiste en proporcionar reforzadores tales como puntos, fichas, tarjetas, etc. asociadas a la realización de conductas deseadas. En función de la distinta dificultad que presenta para el alumno la realización de las conductas, puede establecerse una relación de éstas con los puntos que el alumno puede conseguir por cada una de ellas.

Los puntos se van acumulando y pueden ser canjeados, a posteriori, por reforzadores a los que previamente se les ha asignado un valor concreto. Para ello es necesario elaborar un listado de reforzadores asociando un valor (en puntos) a cada uno de ellos. Es conveniente incluir reforzadores de distinto valor (de menos puntos a más) con el objeto de que el alumno pueda decidir si recibe un reforzador económico de forma más inmediata o uno que valga más puntos y para el que tiene que esperar más tiempo. La asignación de valor a los reforzadores dependerá del grado de significación que tengan para el alumno, no de un "supuesto valor objetivo".

Puede aplicarse de forma individual, pero también es un recurso muy utilizado (y en este caso aconsejable) para reforzar al aula en su conjunto. En esta situación, los alumnos bien individual o colectivamente van acumulando puntos para el grupo. Posteriormente, todos en conjunto decidirán el reforzador a canjear.

Este tipo de procedimientos exige determinar y pactar previamente con los alumnos:

- ✓ La conducta o conductas "estrella" que queramos eliminar o desarrollar.
- ✓ Los reforzadores relevantes para los niños (considerados colectiva e individualmente) graduados del más elemental ("barato") al más complejo ("caro").
- ✓ El sistema de anotación de puntos conseguidos y perdidos en el gráfico.
- ✓ La correspondencia entre los puntos y los diferentes reforzadores.

El proceso debe quedar plasmado en un sistema de registro visual en el que se perciban claramente los éxitos y los fracasos tanto individuales como colectivos. Este sistema de anotación y registro debe constituir una nueva fuente de motivación y refuerzo en sí mismo. A pesar de ser costoso al principio, aporta mucha información respecto a la evolución de las conductas.

Cuando se producen comportamientos inadecuados habrá que retirar puntos ya adquiridos o recoger en otro registro los puntos negativos de forma contingente al comportamiento inadecuado (Coste de respuesta). En el ambiente educativo, equivaldría a retirar al alumno una parte de las recompensas que ha obtenido anteriormente (fichas,



puntos, etc.). Para poder aplicar esta técnica, los alumnos deben tener antes la posibilidad de acumular puntos y reforzadores por otras conductas adecuadas. Las dos opciones: economía de fichas y coste de respuesta, deben aplicarse simultáneamente.

Al aplicar estas técnicas, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- ♦ El alumno debe conocer las reglas, qué es lo que debe hacer y qué obtiene por ello; qué no se debe hacer y cuánto le "cuesta" la conducta inadecuada.
- ♦ Hay que darle la posibilidad de obtener recompensas por conductas adecuadas. Entre otras cosas, evitaremos con ello que el alumno pierda todos los reforzadores. Para que sea eficaz, el alumno siempre debe tener algo que perder.
- ♦ Es conveniente informarle constantemente de lo que gana y pierde.
- ♦ Podemos devolverle parte de la "multa" si repara de inmediato o actúa a continuación de forma adecuada. (si lo decidimos, actuaremos siempre de la misma manera).
- ♦ Si la sanción produce malhumor, rabietas, etc., las ignoraremos siempre que sea posible.



TABLA DE PREMIOS Y VALORES **(Ejemplificación Primer Ciclo de Primaria)**

EJEMPLOS DE REFORZADORES INDIVIDUALES

PREMIOS	VALOR
Conseguir pegatinas	10 puntos
Un dibujo para pintar de un personaje de su gusto (Disney...)	13 puntos
Dedicar los últimos 5 minutos de la sesión a hacer lo que más le gusta (pintar, dibujar, jugar, leer...).	16 puntos
Conseguir un sobre de cromos (coleccionable del momento: fútbol, "tazo" ...)	18 puntos
Dedicar los últimos diez minutos del día a realizar una actividad de juego social colectiva.	20 puntos
Llevar a casa una película de la biblioteca del colegio para ver durante el fin de semana	22 puntos
Recibir un pequeño premio de la familia	26 puntos

Podéis completar la tabla con otros premios. Os ofrecemos algunos ejemplos:

REFORZADORES INDIVIDUALES	PUNTOS
Lectura de un cuento	
Jugar con los rompecabezas	
Hablar con un compañero durante unos minutos	
Jugar con el parchís	
Jugar con la oca	
Hacer plástica después de la tarea	
Conseguir una goma nueva	
Conseguir un lápiz nuevo	
Mirar o llevarse a casa un libro de la biblioteca	



EJEMPLOS DE POSIBLES REFORZADORES COLECTIVOS

PREMIOS	VALOR
Salir al patio a realizar juegos colectivos o deporte durante la última sesión del viernes.	Un máximo de 3 niños tienen 5 huecos o menos.
Ver una película corta, documental..., durante la última sesión del viernes.	Un máximo de 3 niños tienen 3 huecos o menos.
Dedicar la última sesión del viernes a preparar una obra de teatro, a construir murales, a realizar trabajos manuales, etc.	Sólo 1 niño tiene 5 huecos o menos.
Salir a dar un paseo durante la última sesión del viernes	Sólo 1 niño tiene 3 huecos o menos.
Hacer una celebración con merendola la tarde del viernes.	Ningún niño tiene más de 2 huecos.

Esta relación de posibles reforzadores y los valores asignados a los mismos sólo son indicativos. Pueden utilizarse porque están pensados para la edad de los alumnos del grupo; sin embargo, deben completarse con otras situaciones, actividades o materiales que sabemos actúan como reforzadores para cada uno de los alumnos.

En la economía de fichas hemos establecido una relación de reforzadores con un valor específico para cada uno de ellos. Al final del día se hará el recuento de puntos y el canjeo por el premio. En este momento hay que darles a los alumnos la posibilidad de que consigan un premio de mayor valor, demorando el canjeo hasta conseguir los puntos necesarios para ello.