

Economía de Fichas



¿Qué es una economía de fichas?

Una economía de fichas implica entregarle una ficha a su hijo después de un comportamiento esperado. Luego, su hijo puede intercambiar las fichas ganadas por artículos o actividades preferidas.



¿Cómo es que una economía de fichas apoya el aprendizaje a distancia?

Cuando se recompensa un comportamiento, es probable que continúe ocurriendo. El uso de una economía simbólica con fichas aumenta o fortalece los comportamientos deseados necesarios para tener éxito durante el aprendizaje a distancia.



¿Cómo usar la economía de fichas?



¡Asegúrese de enseñar las expectativas y procedimientos antes de introducir una economía de fichas!

1. Descifrar la Logística

¿Cuándo? Determine cuándo es que su hijo podrá ganar fichas. ¿Implementar la economía de fichas durante todas las actividades de aprendizaje a distancia? ¿O solo será durante ciertas actividades? ¿Cuándo es que su hijo podrá intercambiar fichas por un premio (por ejemplo, cada vez que haya ganado suficientes fichas, diariamente, semanalmente, etc.)?

¿Quién? Si su hijo tiene hermanos, ¿tendrá cada niño su propia economía simbólica? ¿O los hermanos trabajarán juntos como compartirlo en grupo, como un postre especial, una noche de juegos familiares, una hora de acostarse tarde, etc.?

2. Determine el Formato de Fichas

Su formato de entrega de fichas debe ser accesible y fácil de proporcionar después de un comportamiento esperado. Una opción es un tablero de fichas. Un tablero de fichas tiene espacios para fichas y una imagen / describiendo lo el niño quiere ganar. Cuando su hijo se involucra en un comportamiento esperado, se agrega una ficha al tablero de fichas y usted utiliza elogios específicos al comportamiento para comunicar cómo es que se ganó la ficha. Una vez que se llena el tablero de fichas, su hijo gana el premio.



3. Seleccione los Premios

Una excelente manera de tener premios motivadores es preguntarle al niño para qué quiere trabajar. Puede crear un "menú" de opciones de premios disponibles. Las diferentes categorías de opciones de premios incluyen:



acceso a la atención

(por ejemplo, video chat con amigos)



acceder a actividades

(por ejemplo, iPad, video juegos)



escapar de las tareas

(por ejemplo, tomar un descanso)

