



¿QUÉ ES LA ECONOMÍA DE FICHAS?

- Es una técnica que se utiliza para adquirir, para mantener, para reducir, para eliminar y para motivar comportamientos que requieren un gran esfuerzo.
- Puede llevarse a cabo mediante puntos, tarjetas, fichas, piezas de un puzzle...
- No consiste en “quitar” las fichas, del mismo modo que a ti tu jefe no te pide que le des dinero por tener un día menos productivo, a tus hijos tampoco les debes de quitar lo que han conseguido.
- Esas fichas podrán ser canjeadas por premios (materiales o de actividad).

¿CUÁLES SON SUS VENTAJAS?

- El refuerzo no interrumpe el comportamiento, lo motiva. Podemos darle su “ficha” cada, por ejemplo, 10 min de estudio, 10 min de estar jugando con su herman@ sin pelearse...
- Como se trata de algo “físico” es muy motivador a largo plazo, tendrá que juntar varias fichas para conseguir premios para él/ella más importantes y con cada comportamiento se acercará un poco más.
- Los premios tienen diferentes “precios”, una bolsa de chucherías puede costar 6 fichas, ir toda la familia al cine, 25 fichas...
- No se aburre por tener siempre un mismo premio, él/ella decide qué quiere.
- Aprende que todo esfuerzo lleva pareja una recompensa.
- Aprende economía, matemáticas, a conocerse mejor, a tomar decisiones...
- Promueve un clima de convivencia positivo en casa. Si un día no consigue fichas y por la noche está frustrad@, le podemos decir qué cosas puede hacer en ese momento para conseguir alguna o decirle todas las que puede conseguir al día siguiente para compensar su mal día. Es tan importante dar fichas sólo si se las merece como nunca quitárselas. El castigo ya lo tiene no recibiendo sus fichas.

¿Y SUS DESVENTAJAS?

- El trabajo que supone diseñar un buen sistema de fichas, adaptado a cada uno de tus hijos.
- La necesidad de ponerlo en práctica de forma justa, tal y como se especifica, requiere de tu presencia o de una persona en la que delegues esa responsabilidad (abuel@s). Estarán encantad@s de colaborar, son los primeros que disfrutan dando premios. Y, si nos engañan... bueno, pues para eso son abuel@s, tienen todo el derecho del mundo y es muy sano para nuestros hijos sentir ese amor tan incondicional. Revisaremos tareas al llegar y haremos de “mal@s”, que para eso somos sus principales educadores.



PASOS PARA LLEVAR A CABO UNA ECONOMÍA DE FICHAS

Cada paso lo acompaño de un ejemplo, para que vayáis viendo de qué forma se va materializando vuestra economía de fichas personalizada. Recordad, cada uno de vuestros hijos tendrá la suya propia, deben entender que cada persona tiene sus propias necesidades y cada uno debe ganarse con su esfuerzo sus premios.

Paso 1: Lista de Premios

- Pregúntale a tu hijo qué es lo que más le gusta hacer.
- Explícale que, a partir de ahora, esas cosas las va a conseguir por sí mismo.
- Dale un valor a cada una de esas cosas o actividades:
 - ¿Cuánto le gusta? Cuanto más le guste, más valor.
 - ¿Es diario/semanal/mensual? Si es diario, podemos ponerle un coste de 2 fichas, si es semanal de $2 \times 7 = 14$ fichas, si es mensual $2 \times 30 = 60$ fichas.
 - ¿Cuánto tiempo dura la actividad? Si es un capítulo de una serie, por ejemplo 5 fichas, si es una película, 15 fichas.

ejemplo Paso 1:

Frecuencia diaria	
Ver 1/2 h. la tele	2
Ir al parque	2
Jugar con el móvil/tablet 1/2 h	4
2-3 veces por semana	
Invitar a jugar a un amigo	6
Comprar chucherías	6
1 vez a la semana	
Ver una película	14
Invitar a dormir a un amigo	18
Dar un paseo familiar en bici	14
1 vez al mes	
Ir al cine	50
Ir a cenar fuera	50
Premios importantes	
Pieza para una bicicleta	50

Paso 2: Comportamientos

- Explícale claramente qué debe hacer para conseguir sus fichas
- Asegúrate de que tendrá lo mismo que tenía antes de la implementación del programa.
- Como mucho, trabaja con 4 comportamientos nuevos y/o a corregir/motivar cada vez, los demás deben ser ya instaurados.
- Darle más valor a aquellos comportamientos que consideréis más importantes.
- Hay una fórmula para calcular cuántos puntos deben ponerse en juego cada día: $\text{Puntos que puede ganar} = \text{N}^\circ \text{ de premios en juego} \times 2$.

ejemplo Paso 2

Orden en casa	
Recoger la mesa	1
Recoger los juguetes	2
Llevar su ropa sucia a la lavadora	1
Estudio	
Anotar los deberes en la agenda	2
Ponerse solo a hacer sus deberes	2
Hacer los deberes en su cuarto	2
Acabar los deberes en un tiempo	5
Hacer bien sus deberes	3
Aseo	
Dientes después del desayuno	1
Dientes después de la comida	1
Dientes después de la cena	1
Ducha sin quejas	2
Se viste sin quejas	2

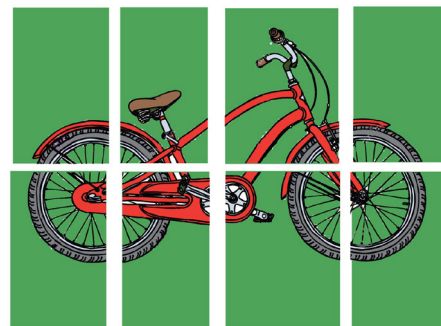


En este caso, es un niño al que le encanta jugar con sus amigos en el parque, invitarles a jugar y a dormir, pasear en bicicleta y salir a cenar y al cine. Le cuesta más recoger sus juguetes, acabar los deberes a tiempo y ducharse y vestirse sin quejas, de ahí el reparto de puntos que acabamos de hacer. Está loco por una bici.

Paso 3: fabricamos el material

- Tu hijo puede y debe ayudarte.
- Tenéis que hacer una lista con los comportamientos (en hoja anexa).
- Fabricar vuestras fichas con cartulinas de colores.
- Si quiere algo grande, como una bicicleta, podéis hacer piezas, para que vaya canjeando sus puntos

ejemplo Paso 3:



Paso 4: pagar por su trabajo

- Dar lo acordado, justamente después de que haga bien ese comportamiento.

ejemplo Paso 4:

- Después de recoger la mesa, darle su cartulina de un punto, que tendrá que guardar.

Paso 5: cobrar los premios

- Es lo más importante
- Si el niño tiene los puntos, tendrá derecho a acceder a su premio.
- Importante: NO se fía

ejemplo Paso 5:

- Si nos pide el móvil para jugar, tendrá que darnos 4 puntos y podrá jugar 1/2 h

Paso 6: el ahorro

- Cada día se empieza de cero, se hace recuento de lo que ha ganado y se anotan sus ahorros, que podrá utilizar siempre que quiera, pero que guardaremos nosotros. Tampoco queremos que se vuelvan unos avariciosos contando puntos (anexo).

ejemplo Paso 7:

- Antes de acostarse, hacemos el recuento de los puntos que ha conseguido, los anotamos en su hoja y le felicitamos. Si quiere canjear por una pieza para la bicicleta, puede hacerlo, o si quiere ir al cine...

Paso 7: retirar la técnica

- De forma paulatina, ir cambiando las fichas por reforzadores naturales, ir aumentando el tiempo entre el comportamiento y la entrega de la ficha...

ejemplo Paso 4:

- Podemos quedarnos sólo con unos comportamientos, los que más le cuestan, para seguir consiguiendo puntos para la bicicleta



¿Cuánto cuesta lo que quieres?

frecuencia	Premio	Precio
Diaria		
2-3 veces a la semana		
frecuencia mensual		
Premio especial		



¿Cuánto ganas con lo que haces?

	comportamiento	Premio
familia		
orden		
Tareas escolares		
aseo		

