

Sesión 4. Economía de fichas o de puntos.

La economía de fichas es un programa de fichas o puntos en el que el niño puede ganar por medio de la realización de las conductas deseadas, una serie de puntos o fichas que harán las veces de refuerzos y que más tarde podrá canjear por reforzadores materiales o de actividad (ir al cine, hacer algo que le guste mucho). El valor reforzante de estas fichas está directamente relacionado con el valor que para el niño tiene el objeto o la actividad por el que será canjeado.

La entrega de una ficha o de un punto, también debe ir acompañada de un reforzador social (palabras de reconocimiento de logro) para que, finalmente, puedan ser estos reforzadores sociales los que mantengan la conducta.

Es conveniente, cuando se aplican puntos o fichas, ir cambiando el valor de las mismas a medida que avanza el aprendizaje de la conducta. Al principio, con pocas fichas debe poder obtener su reconocimiento, su "premio"; a medida que el programa avanza, debe conseguir más fichas/puntos para obtener su "premio".

En este procedimiento, los padres se han de poner de acuerdo previamente con el niño y fijar con él el valor que han de tener las fichas, así como la manera de lograrlas. El niño debe comprender exactamente las reglas del juego y una vez fijadas éstas, no deben ser variadas arbitrariamente por parte de los padres. La forma de proceder en este tipo de programas son las siguientes:

1. Seleccionar previamente la conducta o conductas que se quieren modificar. Por ejemplo: "Luis es muy desordenado y queremos que se acostumbre a ordenar su habitación".

2. Seleccionar el sistema de fichas o puntos y la forma de conseguirlos. Tanto la forma de conseguir las fichas como el valor que posean las mismas han de ser especificados muy claramente desde el principio. Para lograrlo, es necesario hablar con el niño en todo momento para ponerse de acuerdo sobre los distintos componentes del programa: la conducta o conductas que los padres pretenden que el niño realice, el valor de las fichas o puntos y la forma de conseguirlos.

Siguiendo con nuestro ejemplo: para que Luis llegue a ordenar su habitación, los padres establecerán una serie de conductas encaminadas a ello, así como el sistema para obtener los correspondientes puntos según lo pactado con el niño. En consecuencia, podrán establecer, por ejemplo, las siguientes condiciones:

- Si no hay nada tirado por el suelo, daremos al niño un punto.
- Si la cama está hecha, el niño ganará otro punto.
- Por mantener la mesa ordenada, ganará otro punto.
- Y, si la ropa está recogida, ganará otro punto.
- Finalmente, por mantener toda la habitación en orden; es decir, si no hay nada en el suelo, si la cama está hecha, la mesa ordenada y la ropa

recogida, en lugar de los cuatro puntos anteriores, daremos al niño un total de cinco puntos.

3. **El sistema que establezcan para obtener los puntos no ha de ser demasiado difícil**, de modo que al niño le ha de ser posible conseguirlos con una dificultad media para que de este modo pueda cumplir su función de refuerzo y permitir la obtención de los resultados que se persiguen. De igual modo, tampoco ha de ser tan fácil que permita que los puntos se obtengan sin apenas esfuerzo. En cualquier caso, el programa ha de asegurar que el niño logre adquirir algún punto desde el primer día, aunque no haga las cosas a la perfección.

4. Es conveniente **poner por escrito** tanto los términos del programa como la anotación de los puntos que se vayan obteniendo a lo largo del mismo.

5. El **programa obliga a las dos partes**, padres e hijos, de modo que el niño ha de tener la seguridad de que obtendrá lo que se ha establecido. Así, por ejemplo, si han pactado que cuando Luis llegue a los treinta puntos se le llevará al cine, cuando alcance esos puntos los padres le deberán llevar al cine. Igualmente, si lo que han pactado es que cada punto vale 50 céntimos y que esos puntos se canjearán por euros cada sábado, así se habrá de hacer.

6. No se debe dudar, tampoco, en **modificar el programa sobre la marcha** si surge alguna dificultad, o si resulta demasiado difícil o demasiado fácil. Para ello, de nuevo, es conveniente contar siempre con el niño.

7. Una vez lograda la meta o metas propuestas al inicio del programa, y los resultados del mismo pueden considerarse satisfactorios tanto para los padres como para el niño, será el momento de plantearse la interrupción progresiva del mismo sin perder los logros alcanzados en lo que a cambios de conducta se refiere por parte del niño. Para ello, puede ser conveniente acompañar a lo largo del programa la entrega de los puntos reconociendo sus logros con palabras de ánimo y felicitación.

Estos serían los pasos a seguir:

1. Describir de la conducta que queramos lograr con palabras muy claras.
2. Decidir las fichas/puntos que se conseguirán por realizar la conducta.
3. Decidir las fichas/puntos que se han de conseguir para lograr los "premios" y realizar una lista en la que se detallen.
4. Describir los momentos de entrega de fichas/puntos, quién hará esa entrega y dónde lo hará.
5. Definir el momento, la frecuencia y el lugar en el que se cambiaran las fichas/puntos por los "premios".
6. Establecer el modo en que va a quedar registrado.

Pautas:

- Empezar con **dos o tres comportamientos**: uno que tenga casi instaurado (pocos puntos) y otro/s que haya iniciado (muchos puntos).
- Informarle de cuántos **puntos** obtendrá por cada comportamiento.
- Informarle de cuántos **puntos** necesitará para conseguir el **premio**.
- **Tener en cuenta su discapacidad visual** para dar los puntos. Si la habitación está recogida, pero hay algo que no ha visto/tocado, se darán los puntos a la vez que una estrategia para que la próxima vez mire en ese sitio.
- Hacer de modelos y marcar los pasos.
- **No digas nada si no realiza correctamente la conducta deseada.** Límitate a dar no darlo. No sermonees.
- Al final del día, haced juntos el **recuento de puntos** y felicítale por su esfuerzo.
- **Ten preparado el premio final antes de que consiga los puntos** porque tienes que dárselo inmediatamente.
- **Ve variando el premio final** para evitar que se canse.