

JUSTIFICACIÓN Y CONSEJOS DE USO

Estas tablas de recompensas están basadas en el sistema de economía de fichas de toda la vida. Con ellas se busca extinguir las conductas que se consideran inadecuadas, premiando en todo momento las conductas deseables. Para ello, partiremos siempre de refuerzos positivos en las conductas deseables o conductas alternativas a las que se pretenden extinguir. De este modo, no existe refuerzo negativo, evitando así el castigo, quitándole, ignorando y restándole importancia o protagonismo a las conductas negativas.

Las tablas están divididas en las cuatro semanas que suele tener un mes (se hizo pensando en dos meses de cuatro semanas). Si un mes tuviera cinco, el niño o niña tendría la oportunidad de completar alguna semana que no haya llegado a conseguir su reforzador.

Las tablas de recompensas han de estar ligadas siempre a los gustos concretos del niño/a, para que resulte atractiva su puesta en práctica, motivadora y no pierda interés conforme pasan las semanas.

Otro consejo fundamental, es llegar a un acuerdo con el alumno o la alumna en cuanto a las recompensas. Al estar las recompensas consensuadas previamente, el niño o la niña sabrá qué puede conseguir en todo momento si cumple sus tareas.

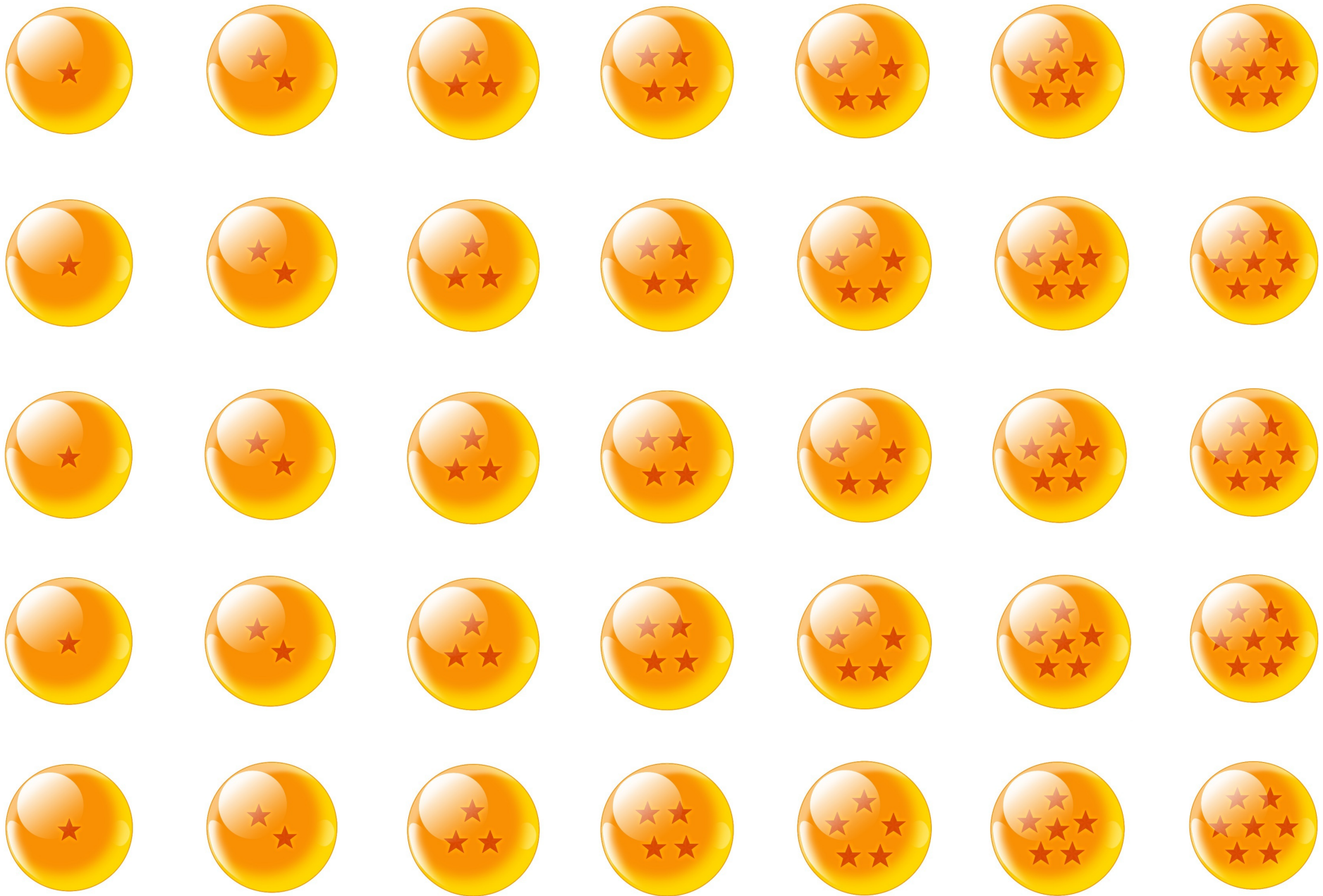
En sendos casos, las recompensas tienen que ver con la misma temática de la tabla conductual (Mario Bros y Dragon Ball), siendo laberintos, sopas de letras, dibujos para colorear, dibujos para calcar, distintos tipos de pegatinas, cromos o estampas, etc. Aunque existen otros muchos tipos de recompensas: sentarse con quien guste durante esa semana, disponer de más minutos de descanso o recreo, escuchar al final de la jornada la canción que más le guste, ...

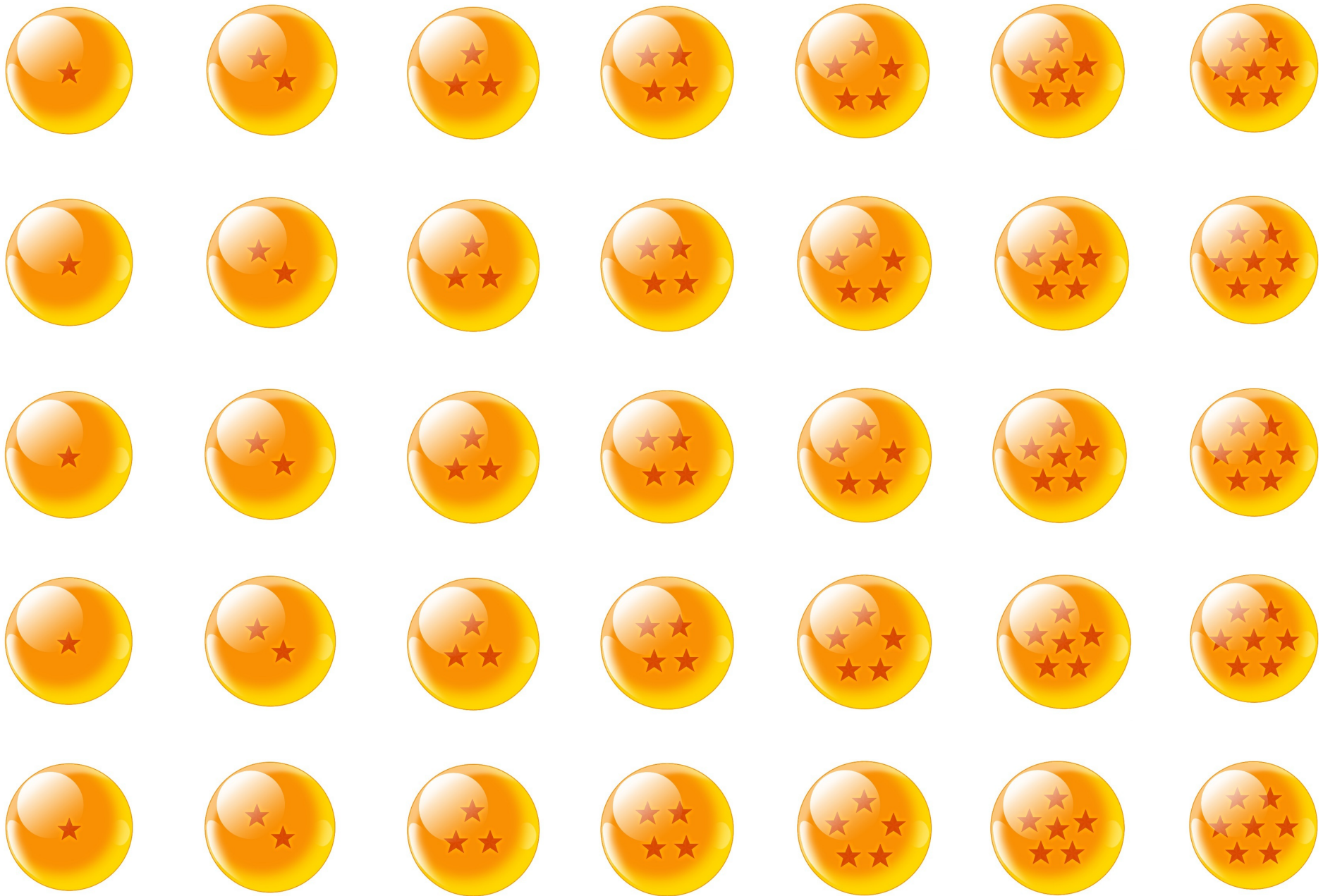
Lo ideal, o al menos lo que a mí me ha funcionado, es plantear solo tres o cuatro tareas en cada tabla de recompensa y un número pequeño de pasos hasta llegar al reforzador. Si se plantean más tareas, no se centran y si se pone un número mayor de bolas o monedas (en este caso)...se aburren pensando en que no llegan nunca a su meta personal. Por lo que tiene que ser algo que vean alcanzable y no imposible.

DRAGON BALL

DRAGONBALL

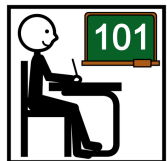






¿Qué tengo que hacer para llegar al dragón?

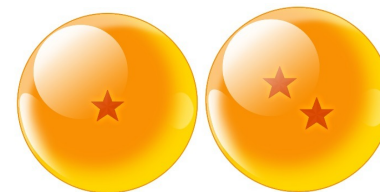
TAREAS Y PUNTOS OBTENIDOS:



Hacer la tarea.



En clase, avisar al profe cuando termine el ejercicio

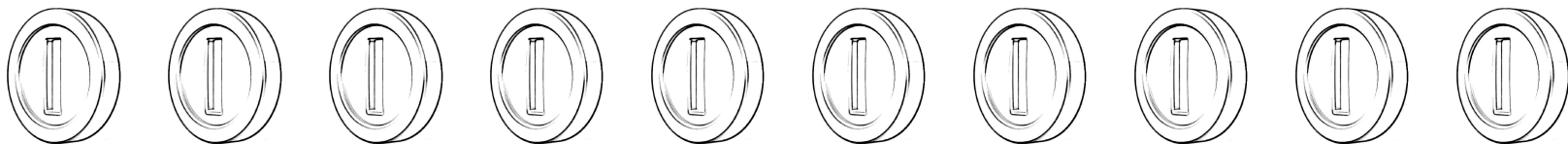
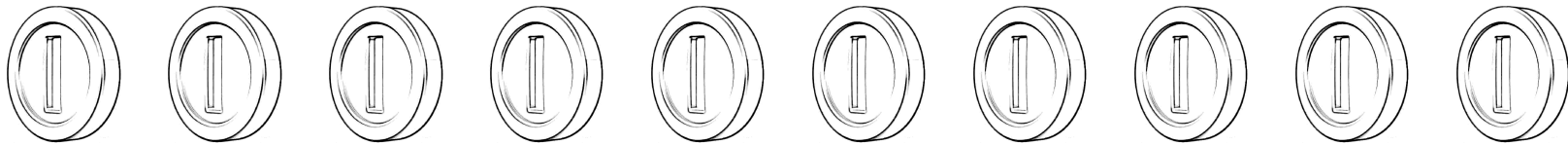
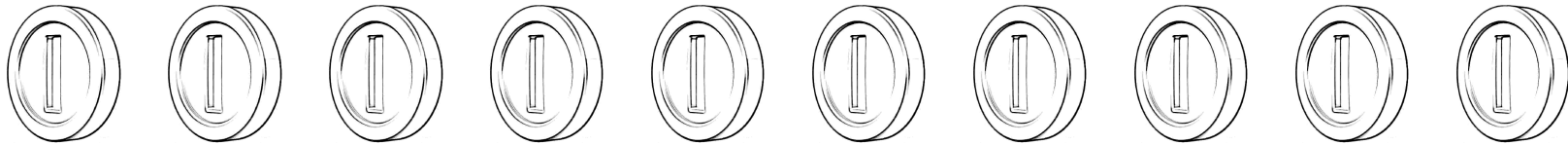
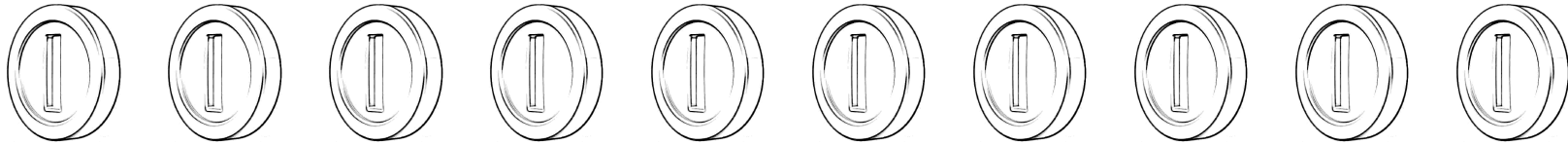
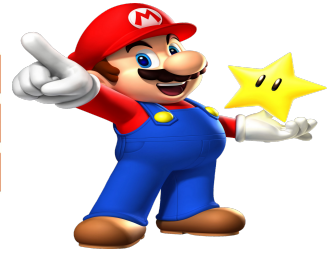


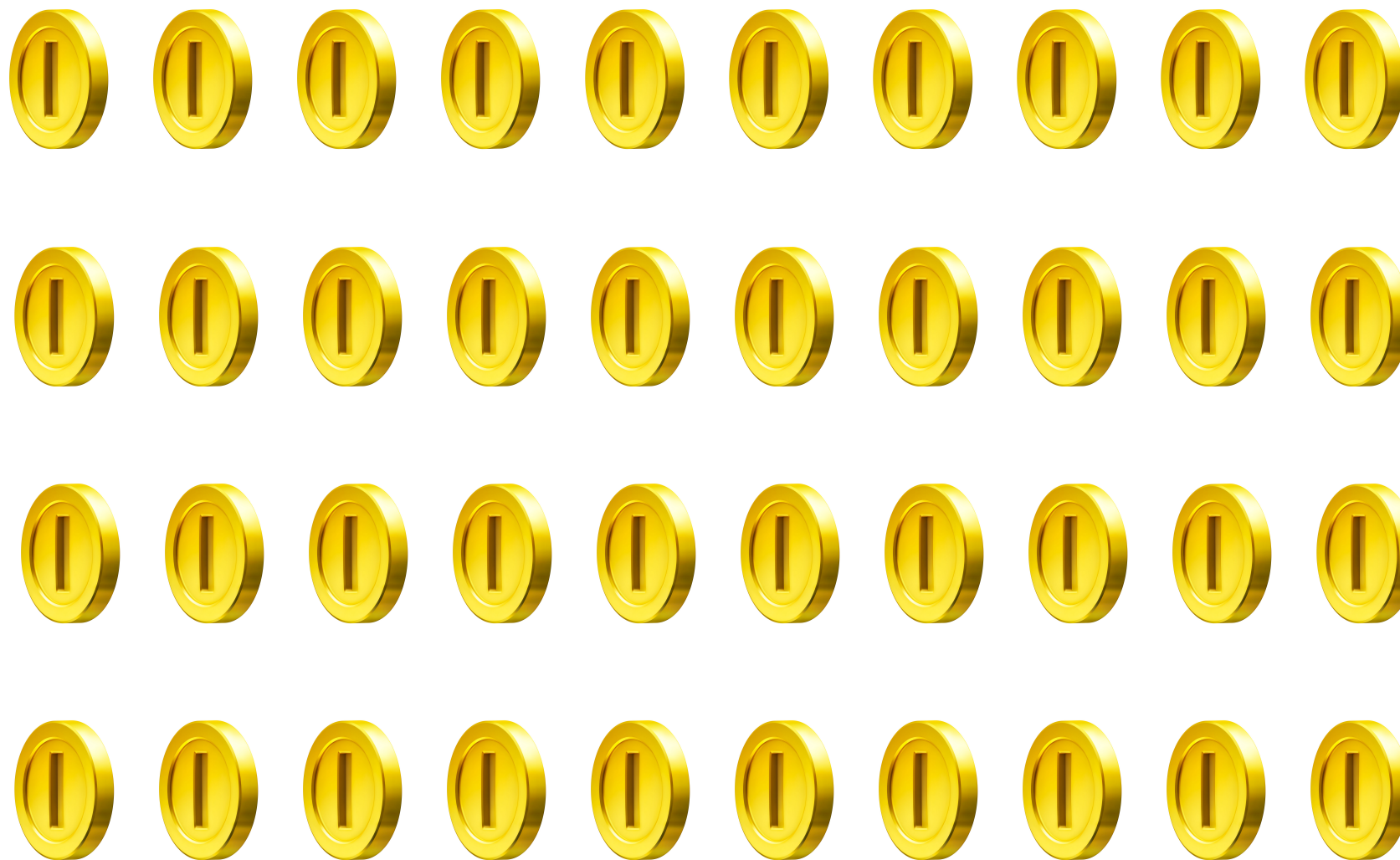
Preguntar lo que no entiendo.

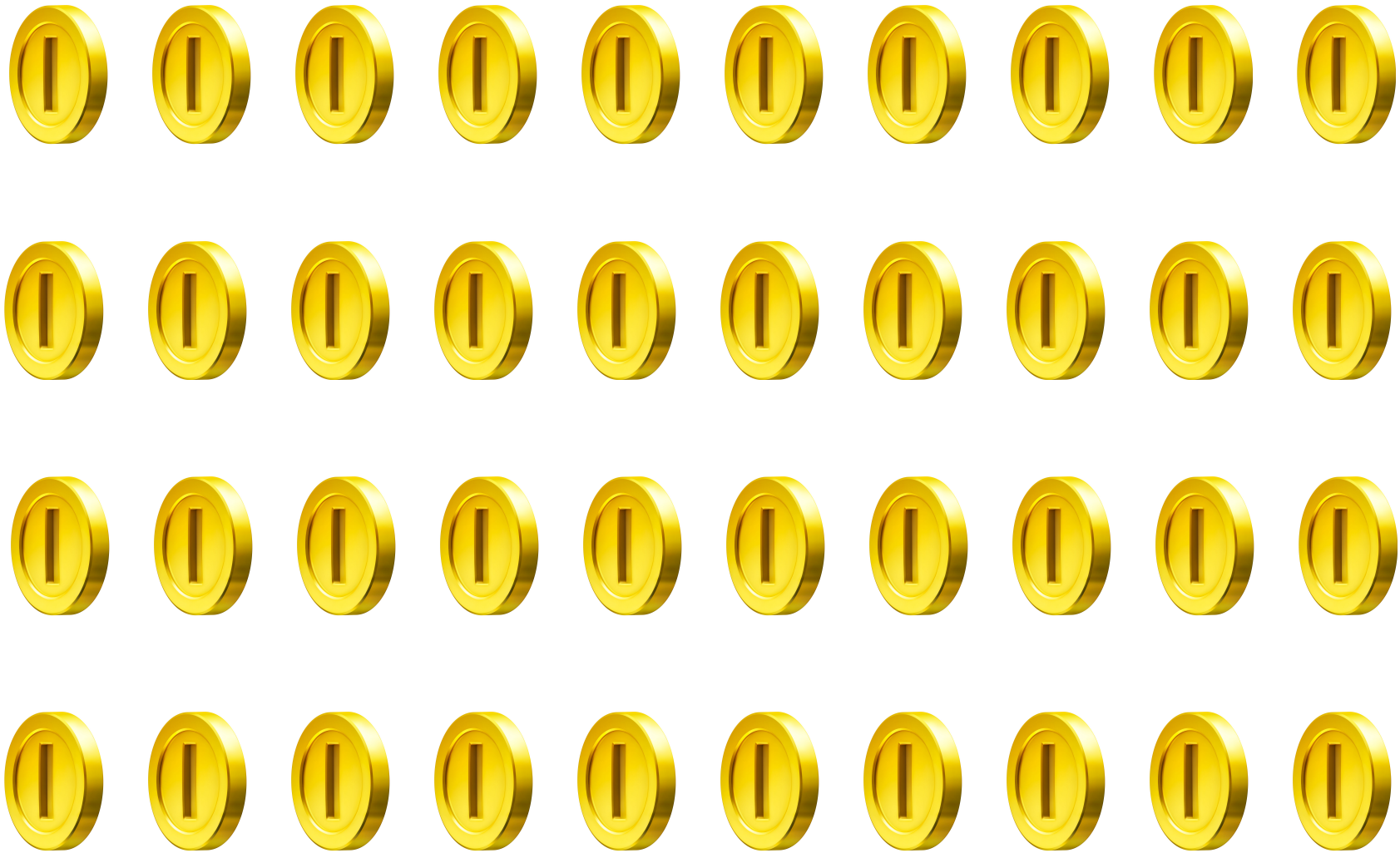


MARIO BROS

SUPER MARIO

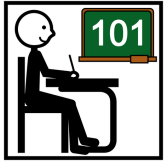




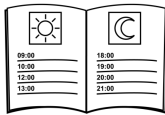




¿Qué tengo que hacer para conseguir estrellas?



Trabajo en clase



Enseño la tarea escrita en la agenda



Saco en los exámenes...

5



6



7



8



9



10



Hago caso a la primera

