

Entre las actividades cooperativas destacan:

- Juegos de roles: consiste en que cada alumno adopte la perspectiva de un personaje para que se ponga en su punto de vista y experimente sus sentimientos. Este recurso es adecuado para que los alumnos lleguen a comprender situaciones de discriminación, abuso....
- Juegos colaborativos: juegos que, para su resolución, los alumnos necesiten interactuar y colaborar con el grupo y de esta manera se estrechen los lazos y el contacto entre ellos.
- Puzles: cada miembro se encarga de una parte de la tarea (se convierte en experto) y luego se une con el resto del grupo (grupo base) y explica su parte. Esto permite estrechar los lazos entre los alumnos a la vez que deben confiar en sí mismos, en que serán capaces de resolver su tarea, pero también en los demás compañeros, confiarán en que el otro será capaz de resolver su parte.
- Grupos de investigación : cada grupo se encarga de investigar sobre un subtema que luego explica al resto de compañeros

Bibliografía

David, W. Johnson, Roger, T. Johnson, Edythe Johnson; El aprendizaje cooperativo en el aula. Editorial Paidós.1999

Sistema de refuerzo basado en la economía de fichas

Título: Sistema de refuerzo basado en la economía de fichas. **Target:** Educación Secundaria. **Asignatura:** Cualquier asignatura. **Autor:** Patricia Salinas Velázquez, Licenciado en química. Máster en profesorado en educación secundaria, bachillerato y enseñanza de idiomas.

El sistema de refuerzo basado en la economía de fichas, es una técnica específica para desarrollar conductas incipientes y también para disminuir conductas problemáticas. La economía de fichas ha sido, durante los últimos 40 años aplicada a una inmensa cantidad de ambientes institucionales. Fue y es usada en salas de psiquiatría, cárceles y reformatorios, en instituciones educativas desde el preescolar hasta la universidad, incluyendo las instituciones dedicadas a la educación de personas con necesidades educativas especiales.

Podemos decir que entre los componentes esenciales de una economía de fichas se incluyen: identificar la conducta objetivo; elegir el medio de intercambio (la ficha), seleccionar los reforzadores de apoyo y especificar las relaciones entre el comportamiento, la ganancias de fichas y el intercambio de éstas por los reforzadores de apoyo. Básicamente el trabajo consiste en condicionar la ficha de manera que se convierta en reforzador, su valor de refuerzo estará dado por los reforzadores de apoyo por los cuales la ficha se puede intercambiar. La ficha en este caso actúa como reforzador condicionado generalizado.

Entonces, un reforzador condicionado es aquel que depende de otros reforzadores, que a su vez pueden ser tanto condicionados como incondicionados. La utilización de un reforzador condicionado permite ampliar el tiempo entre la emisión de la conducta y la administración del reforzador de apoyo. Al ser la ficha un ítem físico de fácil manipulación (p.ej. fichas de póquer o sellos de goma en una tabla) se puede reforzar la conducta objetivo en cualquier momento, permite mantener el rendimiento durante largos periodos de tiempo, en los cuales los reforzadores de apoyo no son posibles de administrar, posibilita que las secuencias de respuestas puedan ser reforzadas sin interrupción.

La ficha mantiene sus propiedades reforzantes al adquirir cierta independencia de los estados de saciedad (tanto más cuanto mayor el número de reforzadores de apoyo de los que depende), provee el mismo refuerzo para individuos que tienen diferentes intereses en los reforzadores de apoyo (la ficha se administra de la misma manera, tanto para quien luego la cambia por un chocolate, como para quien a la hora de seleccionar reforzador de apoyo, elige jugar a la pelota).

Un buen ejemplo de lo que significa la economía de fichas puede encontrarse en el dinero. El papel que tenemos en el bolsillo no tiene ningún valor, no hay divergencias físicas significativas entre un billete de 100 euros verdadero y un billete de 100 euros que no lo es. No obstante esta falta de diferencias en sus propiedades físicas, es de conocimiento popular cual es la diferencia entre ambos billetes, la cual es de carácter simbólico, es decir, es una diferencia que construimos las personas, independientemente de las propiedades físicas de la cosa, en relación con nuestro ambiente humano.

Si nos tuviéramos que preguntar cuál de los dos billetes es “más reforzante” tener en el bolsillo, seguramente todos diríamos que es “más reforzante” tener el billete de 100 euros no falso y si es posible varios de ellos en nuestros bolsillos, ahora bien, técnicamente lo que le da valor de refuerzo a estos billetes es lo que podemos conseguir con ellos, no el billete en sí, sino lo que puede cada uno de nosotros obtener con él. De allí que todos estemos de acuerdo en que es preferible tener varios billetes de 100 euros verdaderos que falsos. Al billete lo llamamos reforzador condicionado, porque depende de otros reforzadores su valor de refuerzo, lo que hacemos cuando cambiamos nuestros billetes por comida es cambiar un reforzador condicionado por uno incondicionado. También decimos que el dinero es un reforzador generalizado, porque esta sostenido por muchísimos reforzadores (todos conocen lo que se puede lograr con dinero y las restricciones que impondría a nuestra vida el no tenerlo), la característica principal de un reforzador generalizado es que refuerza una gran variedad de clases de conductas y es muy difícil, lograr la saciedad por la variedad de refuerzo de los que depende.

Siguiendo con este argumento, decimos que en la economía de fichas, los individuos cambian fichas por una variedad de eventos, de la misma manera que en la economía nacional se intercambia el

dinero. Ahora bien, en la especificidad del ámbito escolar se vuelve necesario contestar la siguiente pregunta: ¿cómo es posible instaurar la economía de fichas en el aula?

Para rastrear la respuesta a este interrogante, podemos puntualizar nuevamente al sistema de economía de fichas, esta vez pensando en su implementación dentro del aula. En una economía de fichas el alumno recibe un número determinado de fichas (en el párrafo siguiente se verá qué puede considerarse una “ficha”) por comportarse de determinada manera, estas fichas pueden intercambiarse luego por determinados ítems o actividades a las cuales se les fija un costo de antemano y de las cuales se sabe, son apreciadas por el alumno. El intercambio se produce en un lugar preestablecido que cumple las funciones de almacén o banco.

En los siguientes apartados se especifican los elementos y los pasos necesarios para desarrollar el programa dentro nuestra clase.

LA CONDUCTA OBJETIVO

En primer término se deberán seleccionar una o varias conductas (en general no más de cuatro) que serán consideradas el objetivo de la intervención. Es importante pensar que el sistema de economía de fichas es un sistema de refuerzo positivo, es decir que de ser efectivo aumentará la probabilidad de emisión de la conducta sobre la que es contingente. Si bien es posible moldear conductas a través de la administración de fichas, pensando en el contexto áulico, tal vez debiera orientarse la implementación del sistema, a conductas objetivo que existen en el repertorio del alumno pero que deseamos ocurran más seguido. Más allá de esto, es necesario saber que las fichas pueden hacerse contingentes de cualquier conducta que se considere como objetivo de la intervención.

Las conductas objetivo deben describirse en términos objetivos, cuantificables y sobre todo de manera positiva. La premisa fundamental en la descripción de una conducta consistiría en que cualquier persona que leyera la descripción de la conducta pudiera identificarla y medirla durante su observación.

En nuestro caso la conducta objetivo será que el alumno realice en casa las actividades propuestas por el profesor. Ha sido elegida como objetivo para fomentar el trabajo individual de cada alumno desarrollando así su capacidad para resolver problemas por sí mismo. El hecho de que todos los estudiantes realicen las tareas ayudará al buen funcionamiento del aula.

LOS REFORZADORES DE APOYO

Los reforzadores de apoyo son aquellos por los cuales se intercambiará la ficha y pueden ser muy variados. Los reforzadores positivos [de apoyo] pueden clasificarse en cinco categorías que, hasta cierto punto se solapan; reforzadores de consumo, reforzadores de posesión, reforzadores de actividad, reforzadores de manipulación, reforzadores sociales.

Para seleccionar los reforzadores de apoyo se debe hacer una evaluación de los eventos (incluidos en cada una de las categorías) que son reforzantes para cada alumno. Se debe tener una lista amplia de reforzadores, que incluya muchos reforzadores distintos, de manera que estén siempre disponibles

para ser intercambiados, evitando así la saciedad que sobrevendría si se dispusiera de algunos pocos. Lo ideal es confeccionar una lista que incluya reforzadores para todos los integrantes del grupo y si es posible de todas las categorías descritas más arriba. Para ello se puede consultar con los padres o con otros maestros, o realizar una observación de aquellas actividades, juguetes y comestibles que prefieren los alumnos para utilizarlos dentro del sistema de economía de fichas. Una vez hecha la lista, todo aquello que pasa a formar parte del sistema de economía de fichas, no debe estar disponible por otros canales para el alumno.

Teniendo en cuenta todo lo descrito anteriormente, tenemos planeado realizar un test a los alumnos, donde se les expondrá una lista de reforzadores que pensamos que son de su interés. En dicho test, tendrán que enumerar los reforzadores de mayor interés (10) a menor interés (1).

NOMBRE Y APELLIDOS: _____ CURSO: _____										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Usar aula de audiovisuales durante el recreo							X			
Búsquedas en internet durante el recreo									X	
Más tiempo en el préstamo de libros en la biblioteca			X							
Otros...										

Una vez realizado el test, elegiremos el reforzador que mayoritariamente ha tenido una mejor puntuación por parte del alumnado. En nuestro caso, emplearemos como reforzador de apoyo el uso del ordenador en la clase limitado a navegar por internet, visitar portales informativos, etc.

LA FICHA

En principio una ficha puede ser cualquier cosa. Seleccionar los ítems que se convertirán en fichas, está íntimamente relacionado con el tipo de conductas que se seleccionen como objetivo y con las características del niño o los niños. Tal vez ocurra que la mitad de la sala usa un sistema de economía de fichas y la otra mitad otro diferente. Es fundamental considerar que el funcionamiento del sistema de economía de fichas debe complementarse plenamente con la dinámica y la estructura áulica, de manera que ayude a desarrollar los objetivos del curriculum y a dar sentido a la acción y el trabajo de los alumnos. Teniendo en cuenta esto, se puede decir que los criterios para seleccionar un ítem como ficha son:

- Que sea de fácil administración. Es decir que el profesor o la maestra pueda administrarlo en forma contingente a la conducta objetivo si alterar el funcionamiento áulico.
- Que sea fácilmente acumulable para el alumno tanto como claramente visible su acopio. El alumno debe saber que está sumando fichas y que en breve tendrá posibilidad de cambiarlas.

- Que sea fácilmente intercambiable por ítems o actividades deseadas.

El alumno debe comprender que lo que obtiene está en directa relación con las fichas acumuladas. Es importante, para la elección del elemento que se convertirá en ficha, evaluar cómo se realizará el intercambio.

Nuestras fichas serán pegatinas en forma de punto (con el sello del centro para evitar falsificaciones) que se incorporarán en una cartulina expuesta en la clase, con el nombre de cada estudiante. Además, el profesor irá apuntando en un registro la puntuación que posee cada alumno. Las pegatinas serán de tres colores (verde, azul y rojo), y a cada uno de ellos se le atribuirá una puntuación diferente (2, 1 y -1 puntos).



ESPECIFICAR LAS RELACIONES ENTRE EL COMPORTAMIENTO, LAS GANANCIAS DE FICHAS Y EL INTERCAMBIO DE ÉSTAS POR LOS REFORZADORES DE APOYO

Es necesario asignar valor a cada conducta objetivo. Esto dependerá de cuán difíciles sean los objetivos y del tipo de conducta objetivo, así como del nivel de desarrollo de los niños y la estructuración áulica (que por supuesto está directamente relacionada con el nivel de desarrollo).

Una vez que se ha diseñado el sistema de economía de fichas y se sabe cuáles serán las conductas objetivo, cuáles las fichas y cuáles los refuerzos, una vez que se sabe el valor que se le asigna a cada conducta y el valor de intercambio de cada refuerzo, así como el momento y lugar en el cual tendrá lugar el intercambio y con qué frecuencia, debe explicarse el programa a los alumnos que participaran de él y el docente debe asegurarse con preguntas de control que los alumnos involucrados entendieron el funcionamiento del sistema. En personas con buenas competencias comunicativas, este punto no reviste demasiado problema, pero justamente las competencias comunicativas se hallan generalmente alteradas en el autismo, de manera que se vuelve necesario diseñar una estrategia para comunicar el funcionamiento del sistema, sobre todo a aquellos alumnos más severamente afectados.

La siguiente tabla muestra el intercambio de fichas llevado a cabo en nuestro sistema:

GANANCIA DE FICHAS (PUNTOS)	
Tarea realizada correctamente	2 Puntos
Tarea realizada incorrectamente	1 Punto
Tarea no realizada	-1 Punto
Tarea voluntaria realizada	2 Puntos

Cada 5 puntos acumulados se canjearán por 15 minutos de uso del ordenador durante el recreo. Esto evitará la interferencia en la marcha normal del aula.

Para cada alumno el docente elaborará una hoja de registro. En ella se hará constar: nombre y apellidos del alumno; tarea; fecha de entrega; fecha de vencimiento; puntuación; etc. Esta hoja de registro, facilitará a que el profesor mantenga un registro específico de cada alumno, y evita las falsificaciones por parte de los estudiantes.

NOMBRE Y APELLIDOS: _____ CURSO: _____			
	FECHA ENTREGA	FECHA VENCIMIENTO	PUNTUACION
TAREA 1			
TAREA 2			
TAREA 3			
TAREA 4			
TAREA 5			
TAREA 6			
OBSERVACIONES:			

En alumnos con buen nivel de funcionamiento es necesario evitar la acumulación excesiva de fichas, pues esto le permite especular sobre su grado de participación, destruyendo así la cohesión interna del programa. Una forma útil y práctica de evitar esto, consiste en poner fecha de vencimiento a la ficha, o aplicar un índice inflacionario a los reforzadores de apoyo. De forma tal que se vuelva necesario constantemente ganar fichas para obtener eventos deseados.

Para poner en marcha este sistema es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- Administrar la ficha de manera contingente a la conducta objetivo (de acuerdo al programa de refuerzo planteado). Es conveniente que en un principio el programa sea de refuerzo continuo es decir, que la ficha se administre cada vez que la conducta aparece, con el paso del tiempo se puede pasar a un programa de razón (en el cual la ficha es administrada después de X número de emisiones de conducta). Además nuestro reforzador se irá eliminando paulatinamente, de forma que cuando la conducta comience a desaparecer (y los alumnos hagan todas las tareas encomendadas), el reforzador se administrará con menos frecuencia, es decir: al principio todas las semanas terminando por administrarlo por ejemplo cada mes.
- Es necesario, al comienzo, que el alumno acceda al intercambio de manera fluida, para aumentar su motivación al ver los efectos del sistema en funcionamiento. El profesor hará el recuento de puntos al finalizar la semana y el alumno podrá adquirir su recompensa la semana siguiente, a la vez que continúa obteniendo puntos con las nuevas tareas.

CONCLUSIÓN

El sistema de economía de fichas es un recurso poderoso a la hora de tener que administrar refuerzos de manera artificial, pues permite a las personas elegir entre varias opciones, dándoles independencia y control sobre el medio. Evita la saciedad y aumenta en consecuencia la motivación por el trabajo. Cuando los alumnos aprenden a utilizar el sistema, este puede convertirse en un recurso muy importante para enseñar nuevas habilidades, generando altos niveles de motivación desde el principio mismo de la propuesta. Desde nuestro sistema motivaremos al alumnado hacia la realización de las actividades tanto obligatorias como voluntarias, valorando también el trabajo realizado aunque no sea del todo correcto. A su vez penalizaremos con puntos negativos a aquellos estudiantes que no hagan los ejercicios propuestos. De esta forma se incrementará el trabajo y el ritmo de la clase, especialmente en aquellos alumnos que no presentan interés por la materia siendo este uno de los objetivos principales de la aplicación del sistema de economía de fichas. ●

Bibliografía

GUALA, S. La Economía de Fichas como recurso motivacional en el aula de Educación Especial, C.IN.A.D.I. - Centro Integral de Atención al Desarrollo Infanto-juvenil (2009)

Aplicación de la técnica de economía de fichas para incrementar. [Artículo en línea]
<http://www.monografias.com/trabajos18/economia-de-fichas/economia-de-fichas.shtml>. [Consultado 3-12-2010].

Economía de fichas. . [Artículo en línea]

<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/9/Usr/lujose/economia.htm>[Consultado 3-12-2010].