

APRENDA COMO TRABALHAR COM A ECONOMIA DE FICHAS COM A CRIANÇA COM TOD

Professor Mestre Robson Batista Dias

Psicólogo (CRP 14/05584-6), Mestre em Psicologia, Especialista em Neuropsicologia, Especialista em Psicopedagogia e Especialista em Educação Especial, Diversidade e Inclusão.

@psic.robsondias | robsondias@hotmail.com

Siga nossa Redes Sociais



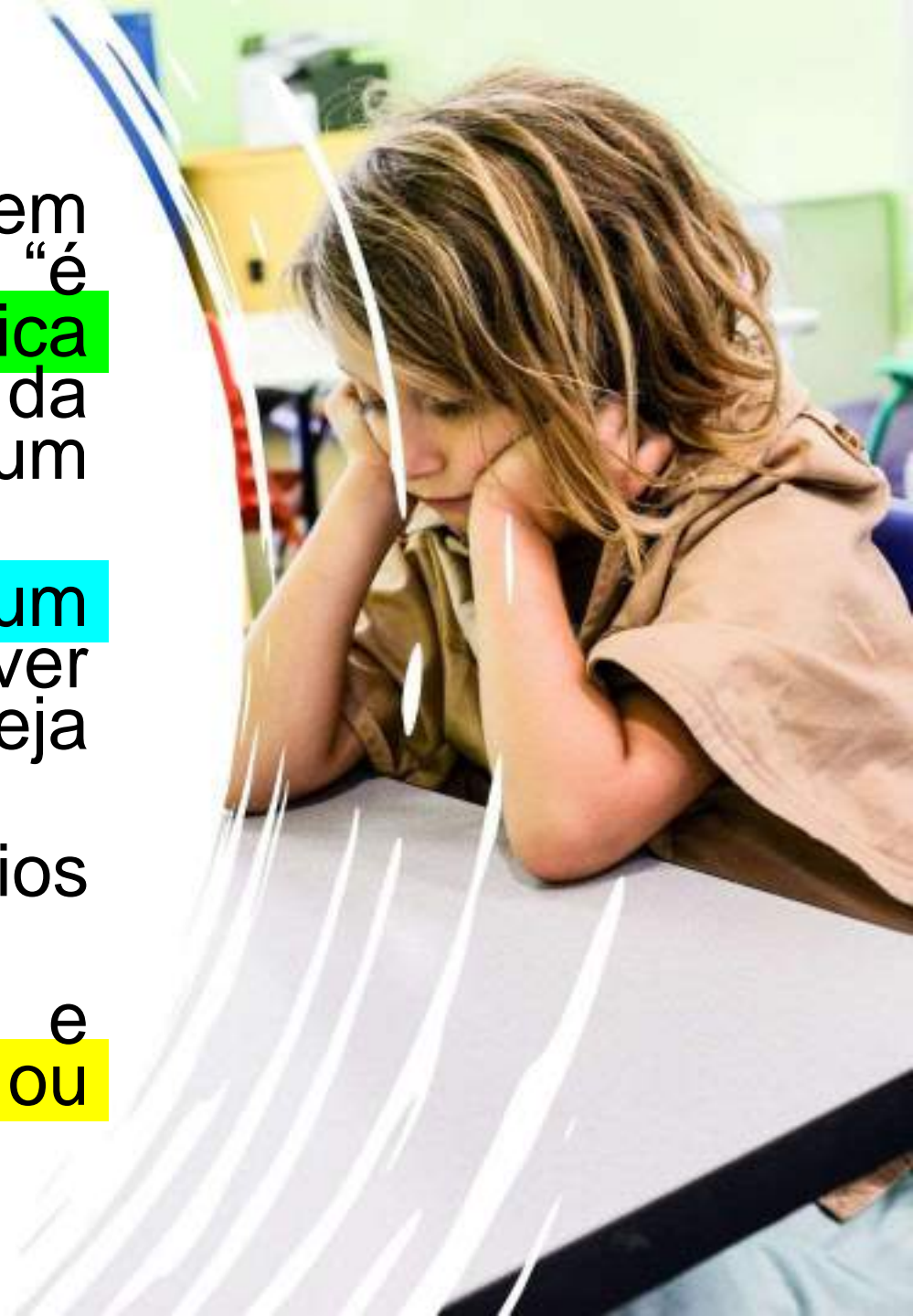
SISTEMA DE FICHAS
SISTEMA DE ECONOMIA DE FICHAS

ANÁLISE APLICADA DO COMPORTAMENTO

The diagram consists of three main elements: a red brushstroke box at the top left containing the text 'SISTEMA DE FICHAS' and 'SISTEMA DE ECONOMIA DE FICHAS'; a blue brushstroke box at the top right containing the text 'ANÁLISE APLICADA DO COMPORTAMENTO'; and an orange brushstroke box at the bottom right containing a descriptive sentence. A small grey arrow points from the red box to the blue box, and a larger grey arrow points from the red box to the orange box.

UTILIZADO PARA MOTIVAR A EMISSÃO DE
COMPORTAMENTOS DESEJÁVEIS, AUSENTES NO REPERTÓRIO
DO SUJEITO OU PRESENTES EM BAIXA FREQUÊNCIA.

- Fernandez, et al. (2012), estabelecem que a técnica de economia de fichas “é um programa eficaz, que modifica comportamentos indesejáveis da criança, para posteriormente ter um comportamento desejável;
- Também pretende estabelecer um reforço para que, quando a criança tiver um comportamento agradável, seja recompensada com uma ficha;
- Esta técnica é baseada nos princípios do condicionamento operante;
- Por meio de recompensas e consequências, o objetivo é fortalecer ou modificar o comportamento.”





- O sistema de economia de fichas é um tipo **secundário** de reforçamento;
- A **ficha é um estímulo neutro** que tem pouco significado como ficha em si. Contudo, quando as fichas são **associadas e trocadas pelo reforçamento** escolhido pelo aluno, as fichas podem tornar a aprendizagem muito mais motivadora;
- Adultos usam dinheiro (salário) como recompensa pelo trabalho (o poder de comprar o que quer).



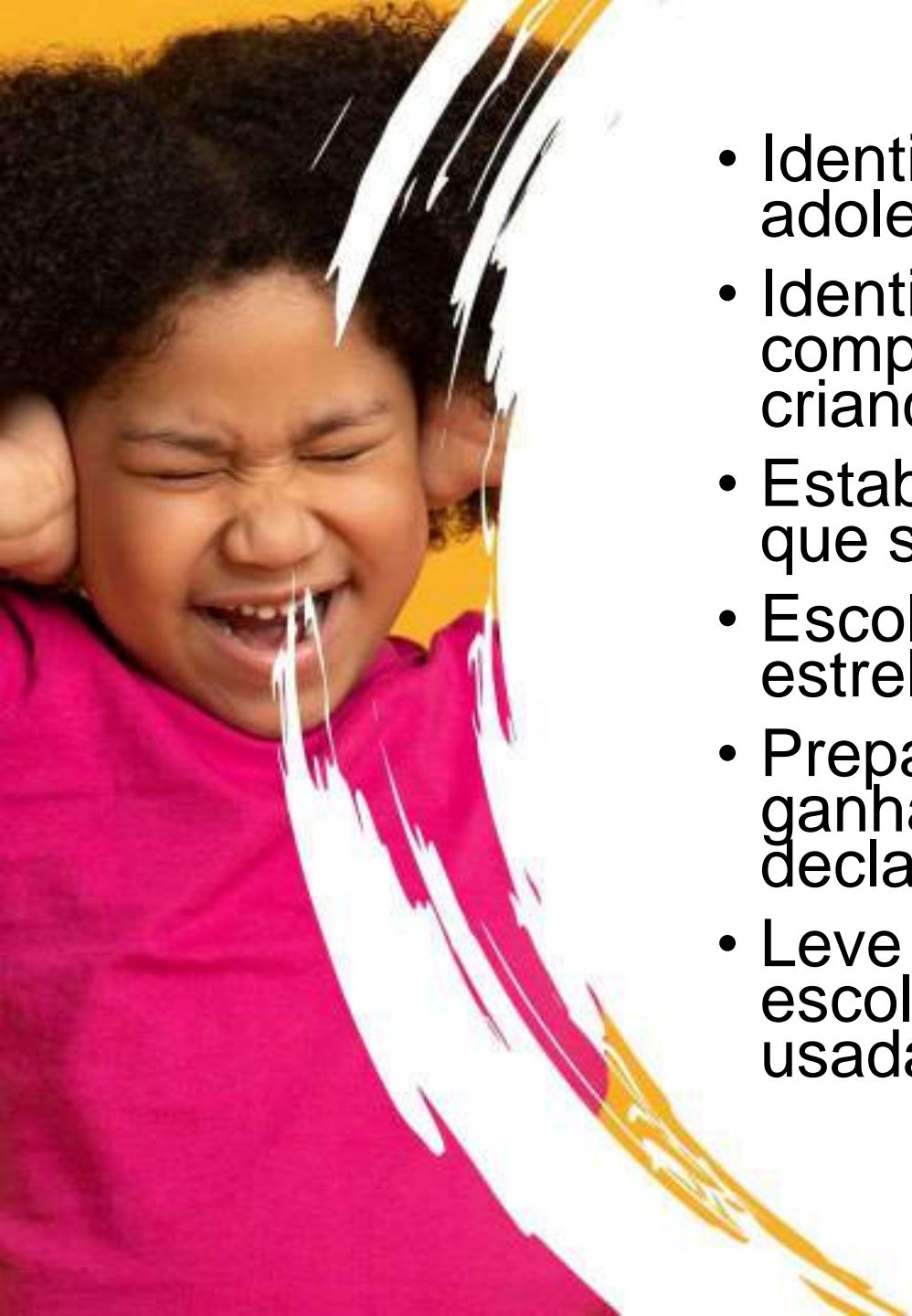
- Melhora a habilidade de espera para reforços positivos e atividades;
- Aumenta a noção de tempo;
- Trabalha o sistema de recompensa do cérebro (saciação);
- Potencializa a aprendizagem (recompensas satisfatórias em curto espaço de tempo fazem o cérebro receber dopamina);
- Facilita a relação e os mecanismos de formação e educação.





fase 1

PREPARAÇÃO



- Identifique as características da criança ou do adolescente;
- Identifique e estabeleça claramente os comportamentos que você deseja corrigir nas crianças;
- Estabeleça as recompensas (boosters de suporte) que serão trocadas pelas fichas obtidas;
- Escolha o tipo mais adequado de fichas, pontos, estrelas, adesivos, etc;
- Prepare um registro onde o número de fichas ganhas, trocadas, perdidas e salvas são declarados;
- Leve em consideração suas preferências ao escolher as recompensas e fichas a serem usadas.



objetivo:



comportamento:

seg.

ter.

qua.

qui.

sex.

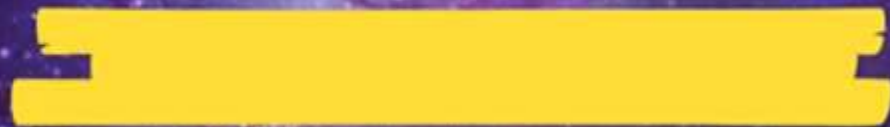




- É recomendado que as recompensas de longo prazo tenham **caráter de incentivo e não material**;
- Por exemplo, em casa: uma saída para ir ao parque, almoçar a comida favorita, jogar uma hora a mais de vídeo game, etc;
- Por exemplo, na escola: escolher a música que será cantada ou o livro a ser lido, ser o primeiro da fila para uma atividade, ter 5 minutos a mais no intervalo, etc.



vamos trocar?









fase 2

COLOCANDO
EM PRÁTICA



nome da criança



objetivo:

10

comportamento:

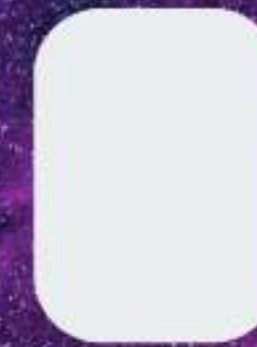
seg.

ter.

qua.

qui.

sex.



nome da criança



objetivo:

10

comportamento:



seg.



ter.



qua.



qui.



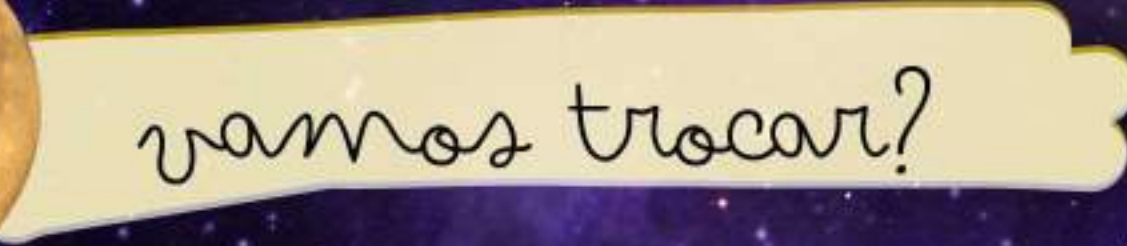
sex.





atingiu a pontuação da semana,
ganhou uma ficha!





vamos trocar?



passaio favorito no domingo



1 hora a mais de video-game



escolhe o que quer almoçar





nome da criança



objetivo:

10

comportamento:

seg.

ter.

qua.

qui.

sex.

Não brigar com os colegas

0

0

1

Fazer todas as atividades

1

0

1

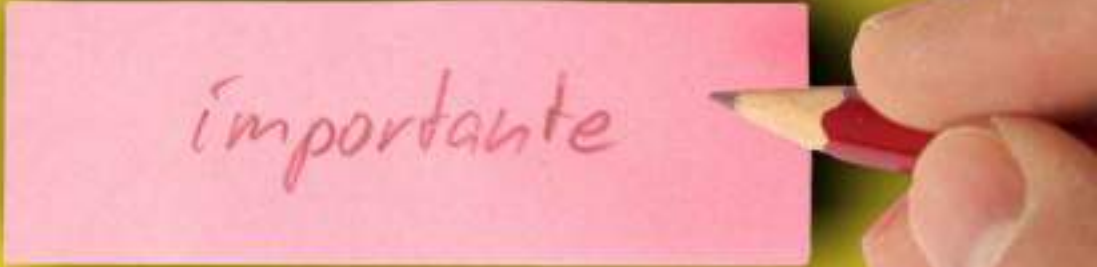
Levantar a mão para falar

0

1

1





importante

No Sistema de Economia de Fichas, as crianças e os adolescentes, para receberem o “prêmio”, precisam realizar por completo as atividades previamente estipuladas pelos pais, cuidadores e educadores.





A IMPORTÂNCIA DO FEEDBACK

- a. O feedback deve **concentrar-se no comportamento** em vez da pessoa;
- b. O feedback deve ser detalhado, específico e concentrar-se nos comportamentos previamente determinados;
- c. Deve concentrar-se no positivo, com **sugestões para melhora** e a mudança se for necessário.

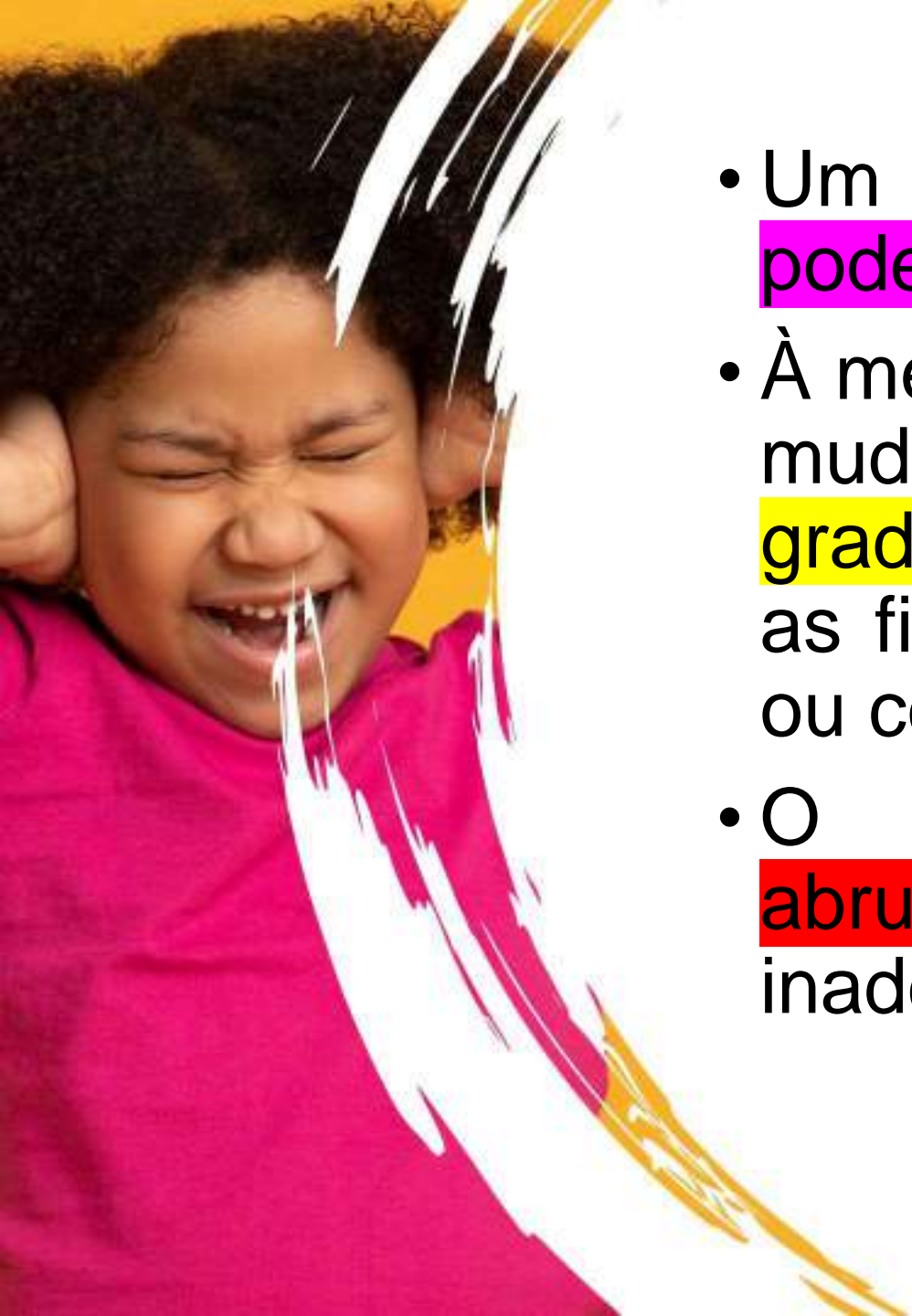
1. Quanto mais pontos, melhor a recompensa pode ser;
2. Elogios positivos são dados para cada atividade realizada; neste caso a criança não quer fazê-los, é necessário lembrá-lo dos benefícios de alcançar o objetivo;
3. Todas as alterações devem ser informadas ao indivíduo, para que não ocorra rejeição;
4. À medida que o domínio do comportamento desejado aumenta, o número de fichas necessárias para o reforço de longo prazo aumentará gradualmente.





fase 3

DESVANECIMIENTO



- Um sistema de economia de fichas **não pode durar para sempre**;
- À medida que a criança for conquistando a mudança esperada, o sistema deve ser **gradualmente retirado**, seja aumentando as fichas necessárias para a recompensa ou combinando duas condutas;
- O sistema **não deve ser parado abruptamente** (o comportamento inadequado tende a voltar nestes casos).

FASE DE DESVANECIMENTO

Várias estratégias podem ser aplicadas:

- Aumente o tempo entre as entregas de fichas;
- Aumente os critérios para obter fichas;
- Reduza o número de fichas ganhas executando os comportamentos de destino;
- Aumente o número de fichas necessárias para obter reforços de suporte;
- Etc.





Siga nossas Redes Sociais



www.rhemaeducacao.com.br