
























Creando un Sistema de Incentivos

Puntos Básicos...

FENIA 's Reward Chart

I am working toward UN MINI PICNIC

Activity	Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	Day 5	Day 6
LISTA DE CHEQUEO (AM)						
LISTA DE CHEQUEO (TARDE)						
LISTA DE CHEQUEO (NOCHE)						
SENTARSE BIEN Y QUEDARSE SENTADO DURANTE LA COMIDA						
CERRAR LA TAPA DEL INODORO Y DESCARGAR						
COMPARTIR MIS JUGUETES CON MIS HERMANOS						

Acciones/Comportamiento: identifique claramente cuáles son las acciones en que van a enfocar.

Recompensa: decidan algo juntos. Lo ideal es empezar con algo pequeño / más simple. Hay muchas recompensas/obsequios que no son objetos!

Meta: Configúrelo en un principio para que sea "fácil" de alcanzar (ejemplo aquí, 21 de 30 posibles). Dándole al niño una "victoria" en la primera semana (o incluso 2), le incentiva a seguir participando.

Reunión diaria: ¡EL PASO MÁS IMPORTANTE! Hagan las calcomanías juntas (¿las ganaron o no?) Y conversen sobre los éxitos y las luchas. ¿Qué está funcionando? ¿Qué sirve? ¿Qué ayudaría?

Celebrar el éxito: Fíjense en viernes en el ejemplo, con el niño, tienen que celebrarlo: ¡Vaya! ¡Chócale! ¡Bailemos!

Ajuste cuando ya no sea necesario: Parece que ya sabe cómo usar el baño de forma correcta. ¡Hurra! Y no necesitamos incentivo para la próxima semana. ¿Hay otro comportamiento que quieras abordar? Si no, ajuste la meta.

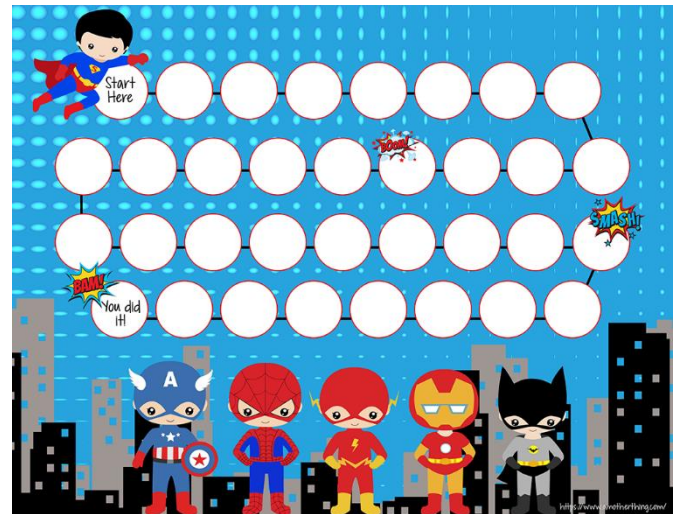
Pistas adicionales implementar un sistema de incentivos

Especificar el comportamiento, con expectativas claras.

- Lo que tiene que pasar
- Cuando tiene que suceder (en cuanto tiempo, a que hora, etc.)
- Cómo debe suceder. ¿Hay instrucciones específicas?
- Cómo se ve cuando está hecho. Ganarás tus puntos cuando vea:

Que tipo de Sistema?

- Para muchos deberes and algunos comportamientos, se puede hacer a través de un sistema como el ejemplo en la pagina anterior. Gana puntos (o no) cada dia por cosas cumplidas.
- En algunos casos, un comportamiento nuevo (como usar el baño) se puede utilizar un sistema cumulativo (ver ejemplo a la derecha). Ganan puntos cuando demuestran el comportamiento. Cuando acumulan XX puntos, obtienen el premio. La flexibilidad ya está en el diseño.
- Para comportamientos severos, puede ser necesario establecer un período de tiempo más corto para cumplir con la acción o comportamiento correcto. Para algo como golpear a los demás, o gritar, o un problema que aparece varias veces en un día, pueden establecer un objetivo más corto (3 horas? 15 minutos?) dependiendo de la gravedad y el niño.



Ideas de Recompensa/Premio

- ¡Premios que no son cosas materiales son mejores!
- Evite en lo posible hacer que la comida (o un dulce) sea el premio
- Ver la lista de ideas

