

# ECONOMÍA DE FICHAS



@psikeduca



## Idea general

Podemos plantear la situación como que los jugadores de fútbol deben entrenar mucho y esforzarse para marcar goles y que esto es lo que debe hacer él o ella ahora. Se tiene que imaginar que es un jugador de fútbol y que quiere marcar muchos goles y, por tanto, debe esforzarse al máximo. Para esto, cada vez que haga alguna de las conductas que le explicaremos marcará un número de goles establecido y, al final, dependiendo de los goles que haya marcado, conseguirá el premio negociado al acabar la sesión.

## ¿Cómo se desarrolla?

1. En primer lugar, se le debe explicar al niño/a las conductas que esperamos que lleve a cabo. Al principio se escogen dos o tres y, a medida que estas conductas se normalizaran, se añaden poco a poco las otras.
2. A continuación se negocia con él/ella los "premios" que le gustaría conseguir. Se le explica que al hacer la conducta que le pedimos, marcará tantos goles y se establecerá el número de goles que necesita para alcanzar los premios negociados.
3. Es importante que haya un espacio físico en el que ir registrando los goles que marca por realizar la conducta deseada y que sea visual para él/ella para que le pueda mantener motivado/a


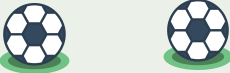

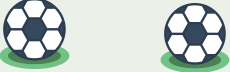
*Icono utilizado: flaticon*

## EJEMPLO

### ¡LOS JUGADORES DE FÚTBOL ENTRENAN Y SE ESFUERZAN MUCHO PARA MARCAR GOLES!



Ahora tienes que imaginarte que eres un jugador de fútbol y si consigues las metas que te propongo vas a marcar muchos goles que después vas a poder intercambiar por unos premios. ¿Cómo funciona?



METAS	NÚMERO DE GOLES
Esperar en el despacho jugando tranquilamente hasta que toque tu sesión	
Estar sentado durante 15 minutos antes de pedir ir al baño	
Sentarte correctamente: con los pies tocando el suelo, la espalda en el respaldo de la silla y los brazos en la mesa	
Estar en silencio durante las actividades	

### INTERCAMBIO DE GOLES:

@psikeduca

- Si marcas 10  = 1 cromó o 4 minutos de juego al final de la sesión
- Por cada 5  de más = 1 minuto más de juego al final de la sesión



# PLANTILLAS



*@psikeduca*



# ¡LOS JUGADORES DE FÚTBOL ENTRENAN Y SE ESFUERZAN MUCHO PARA MARCAR GOLES!

Ahora tienes que imaginarte que eres un jugador de fútbol y si consigues las metas que te propongo vas a marcar muchos goles que después vas a poder intercambiar por unos premios. ¿Cómo funciona?



METAS	NÚMERO DE GOLES

## INTERCAMBIO DE GOLES:

- Si marcas \_\_\_  = \_\_\_\_\_
- Por cada \_\_\_  de más = \_\_\_\_\_



METAS	SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3	SESIÓN 4	SESIÓN 5
	-				
NÚMERO TOTAL DE GOLES					



# PELOTAS DE FÚTBOL PARA RECORTAR

