










D.E.C.I.R.

Imágen	Hacer	¿Porqué hacer esto?
	<p>D ● Disfrutar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea calidez en la relación • Demuestra interés en /la niño(a) • Modela emociones positivas • Modela habilidades sociales <p>Ejemplos: Sonreír y reírse juntos. Contacto visual. Un abrazo, palmada en la espalda.</p>
	<p>E ● Elogio Específico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta la conducta deseada • Crea calidez en la relación • Modela emociones positivas • Aumenta la autoestima <p>Ejemplos: ¡Tú recoges muy bien! ¡Buen trabajo por compartir! ¡Excelente trabajo esperando tú turno!</p>
	<p>C ● Comentar Conducta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los movimientos del cuerpo de el/la niño(a) • Enseña organización y conceptos • Aumenta el enfoque de el/la niño(a) en la actividad • Tranquiliza un(a) niño(a) activo(a) <p>Ejemplos: Estás sentado calmadamente. Estás construyendo con bloques. Estás coloreando cuidadosamente.</p>
	<p>I ● Imite</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le enseña que ud. aprueba el juego que eligió el/la niño(a) • Aumenta las probabilidades de que el/la niño(a) imite su comportamiento • Enseña al niño a cómo jugar con los demás (tomando turnos) • Ayuda al niño sentirse importante <p>Ejemplo: (Padre) “Voy a ser lo mismo que tú por que se ve divertido.”</p>
	<p>R ● Refleje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra al niño que ud. realmente está escuchando • Mejora el habla de niño • Deja que el niño dirija la conversación • Aumenta la comunicación <p>Ejemplo: (Niño) “El camello tiene dos chichones.” (Padre) “Tiene dos jorobas en el lomo.”</p>

IDN– Evitar : Fortaleciendo la Relación

Imágen	Evitar	Por qué evitar esto?
	P • Preguntas	<ul style="list-style-type: none"> No permite al niño dirigir el juego Puede provocar la conducta opuesta Requiere una respuesta Interrumpe el juego <p>Ejemplos: “¿Qué color es este?” “¿Qué estas haciendo ahora?” “¿Quieres que te ayude?”</p>
	O • Ordenes	<ul style="list-style-type: none"> El juego es la única oportunidad de dirigir Las ordenes remueven esa oportunidad de dirigir Disminuye la interacción negativa <p>Ejemplos: “Mira esto.” “Trata de usar este bloque.” “Hay que jugar con esto.”</p>
	C • Críticas	<ul style="list-style-type: none"> No funcionan para controlar malas conductas Incrementa la conducta criticada Puede afectar la autoestima del niño Crea una interacción desagradable <p>Ejemplos: “Te estás portando mal.” “No, amor, así no.” “No me gusta que me hables asi.”</p>

¿Qué de los berrinches y la mala conducta?

	D • Atención Diferencial	<p>Que hacer:</p> <ul style="list-style-type: none"> Manténgase sin reaccionar Evite el contacto visual Remuévase físicamente del area Ocúpese en una actividad diferente Ignore la conducta consistentemente <p>Porqué funciona esto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Evita que aumente la mala conducta Disminuye la conducta leve/irritante Ayuda al niño(a) darse cuenta de la diferencia entre sus reacciones ante la buena y mala conducta
--	---------------------------------	--

EVITE: NO, DEJA DE, PARA DE