## D.E.C.I.R.

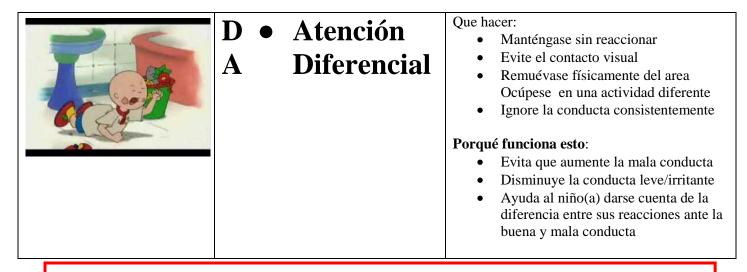
Imágen		Hacer	¿Porqué hacer esto?
	D •	Disfrutar	<ul> <li>Crea calidez en la relación</li> <li>Demuestra interés en /la niño(a)</li> <li>Modela emociones positivas</li> <li>Modela habilidades sociales</li> <li>Ejemplos: Sonreir y reirse juntos. Contacto visual. Un abrazo, palmada en la espalda.</li> </ul>
	E •	Elogio Específico	<ul> <li>Aumenta la conducta deseada</li> <li>Crea calidez en la relación</li> <li>Modela emociones positivas</li> <li>Aumenta la autoestima</li> <li>Ejemplos: ¡Tú recoges muy bien!</li> <li>¡Buen trabajo por compartir!</li> <li>¡Excelente trabajo esperando tú turno!</li> </ul>
COOLGOGACOD	C •	Comentar Conducta	<ul> <li>Describe los movimientos del cuerpo de el/la niño(a)</li> <li>Enseña organización y conceptos</li> <li>Aumenta el enfoque de el/la niño(a) en la actividad</li> <li>Tranquiliza un(a) niño(a) activo(a)</li> <li>Ejemplos: Estás sentado calmadamente.         Estás construyendo con bloques.         Estás coloreando cuidadosamente.     </li> </ul>
	Ι •	Imite	<ul> <li>Le enseña que ud. aprueba el juego que eligió el/la niño(a)</li> <li>Aumenta las probabilidades de que el/la niño(a)imite su comportamiento</li> <li>Enseña al niño a cómo jugar con los demás (tomando turnos)</li> <li>Ayuda al niño sentirse importante</li> <li>Ejemplo: (Padre) "Voy a ser lo mismo que tú por que se ve divertido."</li> </ul>
Hello Hello TAUX BAGK PARROY	R •	Refleje	<ul> <li>Demuestra al niño que ud. realmente está escuchando</li> <li>Mejora el habla de niño</li> <li>Deja que el niño dirija la conversación</li> <li>Aumenta la communicación</li> <li>Ejemplo: (Niño) "El camello tiene dos chichones."</li> <li>(Padre) "Tiene dos jorobas en el lomo."</li> </ul>

Girard, E. (2013) Visual Learners-Do Skills for Child Directed Interaction – Modified PCIT Course of Treatment Manual Translation adapted from Arredondo, E. (2015) RCDMH

## IDN-Evitar: Fortaleciendo la Relación

Imágen	Evitar	Por qué evitar esto?
	P • Preguntas	<ul> <li>No permite al niño dirigir el juego</li> <li>Puede provocar la conducta opuesta</li> <li>Requiere una respuesta</li> <li>Interrumpe el juego</li> <li>Ejemplos: "¿Qué color es este?"</li></ul>
	O • Ordenes	<ul> <li>El juego es la única oportunidad de dirigir</li> <li>Las ordenes remueven esa oportunidad de dirigir</li> <li>Disminuye la interacción negativa</li> <li>Ejemplos: "Mira esto."         "Trata de usar este bloque."         "Hay que jugar con esto."     </li> </ul>
No Put Down Zone	C • Críticas	<ul> <li>No funcionan para controlar malas conductas</li> <li>Incrementa la conducta criticada</li> <li>Puede afectar la autoestima del niño</li> <li>Crea una interacción desagradable</li> <li>Ejemplos: "Te estás portando mal."         "No, amor, así no."         "No me gusta que me hables asi."     </li> </ul>

## ¿Qué de los berrinches y la mala conducta?



EVITE: NO, DEJA DE, PARA DE