



Habilidades IDN Para Niños Mayores*

*Adaptadas del Protocolo de Terapia de Interacción Padres-Hijos
(Eyberg & Funderburk, 2011, p. 25)

Habilidades/Qué Debe Hacer	Motivos	Ejemplos
<p>ELOGIAR</p> <p>Los elogios le dicen a su niño lo que a usted le gusta - use una variedad de elogios específicos, generales, y elogios no verbales (gestos o caricias)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta el comportamiento que se elogió • Le ayuda a notar el comportamiento positivo • Demuestra aprobación • Mejora la autoestima 	<ul style="list-style-type: none"> • Buen trabajo en mantenerte calmado cuando estabas molesto • ¡Perfecto! • Agradezco tu ayuda • ¡Muchas gracias! • Eres un gran artista • Chocarla o puños
<p>REFLEJAR</p> <p>Parafrasear, resumir, o elaborar sobre lo que dice su niño</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permite que su niño guíe la conversación • Muestra interés • Demuestra aceptación y entendimiento • Mejora la comunicación entre usted y su niño 	<ul style="list-style-type: none"> • Niño: “Estoy haciendo un puente” Padre o Tutor: “Tu puente hará que el caballero pueda cruzar el foso” • Niño: “Estoy pensando en hacer dos pulseras iguales. Le podría dar una a Andrea, pero creo que no tengo suficiente morado. Quizás no tienen que ser exactamente iguales” Padre o Tutor: “Claro, a veces no son iguales. Pero tú estás pensando y haciendo un plan”
<p>IMITAR</p> <p>Haga actividades similares a lo que hace su niño</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permite que su niño dirija el juego • Muestra que usted aprueba lo que hace su niño • Hace que el juego sea divertido • Le enseña a su niño cómo jugar con otros niños y tomar turnos 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño está haciendo una pulsera con un patrón de colores rojo, azul, y morado El Padre o Tutor usa un patrón de colores diferente • El niño está construyendo una torre de canicas muy alta El Padre o Tutor construye una torre de canicas ancha en lugar de una torre alta
<p>DESCRIBIR</p> <p>Describe lo que su niño está haciendo (descripción de la conducta) y dígame a su niño lo que usted está haciendo (descripción de sí mismo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permite que su niño dirija el juego • Muestra interés • Mantiene la atención de su niño en lo que está haciendo • Organiza los pensamientos de su niño acerca de la actividad que está jugando 	<ul style="list-style-type: none"> • Estás separando los Legos en montoncitos (DC) • Yo te voy a ayudar a buscar los amarillos (DS) • Estás poniendo todas las cabezas juntas (DC) • Yo voy a necesitar una cabeza en un ratito (DS)



Habilidades IDN Para Niños Mayores*

*Adaptadas del Protocolo de Terapia de Interacción Padres-Hijos
(Eyberg & Funderburk, 2011, p. 25)

Habilidades/Qué Debe Hacer	Motivos	Ejemplos
<p>DISFRUTAR</p> <p>Actúe cálidamente de manera que demuestre que disfruta pasar tiempo con su niño</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le demuestra a su niño que usted disfruta cuando pasan tiempo juntos • Hace el juego más cálido • Aumenta la cercanía entre usted y su niño 	<ul style="list-style-type: none"> • Acérquese físicamente a su niño • Preste atención a lo que hace su niño • Sonría • ¡Diviértase!

Que Debe Evitar	Motivos	Ejemplos
<p>ÓRDENES</p> <p>Las órdenes le dicen a su niño que haga algo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No dejan que el niño dirija el juego • Pueden causar conflictos 	<p><u>Órdenes Indirectas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vamos a jugar con las canicas • ¿Puedes poner eso en su lugar? <p><u>Órdenes Directas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Por favor siéntate junto a mí • Mira ésto
<p>PREGUNTAS</p> <p>Las preguntas requieren que su niño dé una respuesta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guían o dirigen la conversación • Algunas preguntas son órdenes y requieren una respuesta • Puede parecer que usted no está poniendo atención, o que no está de acuerdo 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Estás construyendo una torre, verdad? • ¿Quieres mejor jugar con los trenes? • ¿Qué estás haciendo?
<p>CRÍTICA Y SARCASMO</p> <p>La crítica y el sarcasmo expresan desaprobación a su niño</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le dan atención a la conducta negativa • Disminuyen la autoestima de su niño • Provocan sentimientos de enojo entre usted y su niño • Le enseñan a su niño comportamientos sociales negativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Eso no fue muy inteligente • No me gusta tu actitud • Basta! • Tu torre no está lo suficientemente recta • ¿Puedes hacer algo bien?



Habilidades IDN Para Niños Mayores*

*Adaptadas del Protocolo de Terapia de Interacción Padres-Hijos
(Eyberg & Funderburk, 2011, p. 25)

Manejo de Problemas	Motivos	Ejemplos
<p>IGNORAR EL MAL COMPORTAMIENTO MENOR</p> <p>Ignorar significa</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mirar hacia otro lado ● No mostrar ninguna expresión ● No decirle nada al niño sobre su conducta negativa <p>Ponga atención y note el primer comportamiento positivo de su niño</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ayuda a su niño a notar que usted responde de diferente manera a su conducta positiva y a su conducta negativa ● Aunque la conducta que ignore puede empeorar al principio, ignorar consistentemente reduce la conducta de búsqueda de atención 	<ul style="list-style-type: none"> ● Niño: (coloreando cuidadosamente) “Mi dibujo es mejor que tu dibujo feo” Padre o Tutor: (ignora la charla grosera) “Me gusta que estás coloreando cuidadosamente” ● Niño: (chocando algo en la torre del padre o tutor) “Estrellé tu torre” Padre o Tutor: (Mira hacia otro lado) “Voy a hacer otra torre” Niño: “Yo también voy a hacer otra torre” Padre o Tutor: “¡Buena idea!”
<p>DETENGA EL JUEGO</p> <p>Deje de jugar cuando su niño presente conducta agresiva y destructiva</p>	<p>La conducta agresiva y destructiva no puede ser ignorada, porque pueden ser peligrosas</p>	<p>Niño: (golpea al padre o tutor) Padre o Tutor: (guarda los juguetes) “El tiempo especial ha terminado porque me pegaste. Jugaremos otra vez mañana”</p>