



***Traducciones de las  
Notas de las Viñetas  
Discos 2 a 9  
Preschool Basic***

Translations provided by  
Invest In Kids, Denver, CO, USA

## **Comentarios Descriptivos**

Disc 2: Vignette 13, Descriptive Commenting (USB-Program 1, Part 2)

**Definición:** Es describir las acciones de su hijo, o los objetos con que juega.

- “Tienes un auto, y lo estas guardando en el garaje. Ahora se mueve, ahora le pones gasolina.”

**Narración:** Usted podrá elogiar sus esfuerzos de aprendizaje y el niño se entusiasmará mucho por lo que logra. A la vez, usted facilitara activamente el desarrollo del lenguaje y las destrezas de pensamiento del niño.

## **Ciclo de Enseñanza**

Vignette 17, Ciclo de la Enseñanza

1. Haga una pregunta a su hijo
2. Dele tiempo para responder, no le haga más preguntas
3. Si su hijo no le responde, no se preocupe por eso
4. Vea lo que hace luego y haga usted un comentario de eso o responda usted mismo la pregunta
5. Si su hijo le responde, prepárese para reaccionar positivamente y estimularle el esfuerzo de pensar
6. Luego haga comentarios sobre lo que hace el niño

## **Entrenamiento Emocional**

Disc 3: Vignette 3, Linking Actions to Emotions (USB-Program 1, Part 3)

Narración: Además de describir las emociones de su pequeño puede ser útil describir como las acciones cordiales de alguien producen sentimientos en otra persona. Por ejemplo, “¿Estás contento porque tu amigo compartió contigo su camión?”

## **Destrezas Sociales y Como Ganar Amigos**

Vignette 5, Juego Paralelo y Entrenamiento Social

1. Dar el ejemplo – cuando los padres demuestran la conducta que les gustaría ver en su hijo
2. Sugerir – Cuando los padres sutilmente indican a su hijo que use una conducta social
3. Elogiar – Elogiar la conducta social es importante si uno desea que se siga aplicando

## **Demostrar y Describir Destrezas Sociales**

Vignette 7

Los padres pueden demostrar las destrezas sociales y describirlas con frases como:

- “Voy a ser tu amigo y compartiremos”
- “Puedo esperar a que termines”
- “Agradezco que me hayas ayudado con eso.”

# **El Opuesto Positivo**

Disc 4: Vignette 24 (USB-Program 2, Part 1)

**Narración:** Cuando se piensa en conductas que se quieren modificar con elogios piense en lo opuesto positivo de la conducta que ustedes no quieren ver.

- Entonces si su hijo es agresivo, elógielo cuando es obediente y amable
- Si su hijo es desobediente, elógielo cuando acata las indicaciones

## **Combinar el Elogio**

- También es útil combinar el elogio con hacer caso omiso. Ignorar lo indeseable. Y en lugar elogiar la conducta deseada que se quiere alentar. Esto se llama atención diferencial

# Los Sobornos y los Premios

Disc 5: Vignette 2, (USB-Program 2, Part 2)

- Un soborno se da antes de que ocurra la conducta y podría darse por una conducta incorrecta
- Un premio se da por una conducta positiva después de que la misma ocurre

## La Regla de Primero – Entonces

Vignette 4

**Primero** recibe la conducta deseada.....  
**Entonces** se da el premio.

## La Regla de Primero – Entonces

Vignette 4

1. Dele tiempo de responder, no le haga más preguntas
2. Si su hijo no le responde, no se preocupe por eso
3. Vea lo que hace luego y haga usted un comentario de eso o responda usted mismo la pregunta
4. Si su hijo le responde, prepárese para reaccionar positivamente y estimularle el esfuerzo de pensar
5. Luego haga comentarios sobre lo que hace el niño

# Puntos Clave Para Separarse de los Niños

Disc 6: Vignette 1 (USB-Program 3, Part 1)

- Deje que sus hijos sepan que usted se va de un modo predecible. No se escabulla para evitar una rabieta. Eso solo aumentará la inseguridad del niño.
- Despídase brevemente con un abrazo y diga algo positivo sobre sus expectativas para ese día.
- Dígale a su hijo sobre cuando volverán a verse y cuando lo recogerán y quien lo hará.
- Aléjese y evite prestar mucha atención a las protestas normales del niño.
- Cuando regrese salude al niño con amor y alegría. Exprésele que se alegra de verlo.
- Dele un tiempo de transición para separarse del juego que lo ocupa.

## **La Orden de Cuando – Entonces**

Disc 6 (cont): Vignette 16 (USB-Program 3, Part 2)

Cuando su hijo no sigue una orden de cuando-entonces es importante denegar el privilegio ofrecido para que su hijo sienta la conexión entre el comportamiento y las consecuencias.

### **Una Orden Directa**

Use una orden directa si quiere que se cumpla inmediatamente.

### **Evite las Órdenes de “Vamos a”**

Vignette 18

Por ejemplo: “Vamos a guardar a los juguetes.”

### **Las Órdenes Vagas o Negativas**

- Confundirán a Sus Hijos
- Si la orden no especifica claramente la conducta positiva que usted desea, su hijo no sabrá que hacer.

### **Las Órdenes no son Pedidos**

Vignette 23

Por Ejemplo: “¿No te gustaría guardar los juguetes en la caja ahora?”

# La Disciplina vs. El Castigo

Disc 7: Program 1: Vignette Intro (USB-Program 4, Part 1)

<b>La Disciplina</b>	<b>El Castigo</b>
Enseña a los niños nuevas conductas	Se concentra en detener una mala conducta mediante el temor y la ira
Los ayuda a sentirse seguros y a ser responsables	Perjudica la relación padres hijo

## Haga el Esfuerzo Para Ser Constante

Vignette 1 (USB-Program 4, Part 1)

Si usted es inconstante, será más difícil que su hijo sepa si la orden es realmente importante o no.

## **Los Juegos de “Por qué?”**

Vignette 10

Los niños usan los juegos de “por que?” para tratar de distraer a los padres de esa orden.

Si los padres como respuesta también alegan refuerzan que los niños aleguen y a la vez también su desobediencia con esa atención

## **Ignorar la Mala Conducta**

Disc 7: Program 2: Vignette 5 (USB-Program 4, Part 2)

La conducta a menudo empeorará antes de mejorar.

Préstale toda su atención a su hijo tan pronto como se calme y deje de portarse mal.

Su atención ayudará a su hijo a aprender a autorregularse y lo estimulará calmarse.

## **Los Niños Seguirán Portándose Mal Cuando:**

Vignette 19

- La orden sea confusa, vaga, negativa, o incuarente
- Los padres le prestan atención y por error refuerzan así si las conductas
- Los padres ignoren o no elogien la conducta positiva de los niños
- El padre y la madre tengan criterios diferentes y contradictorios en la disciplina.

## **Ponga Atención y Elogie el Opuesto Positivo**

Vignette 23

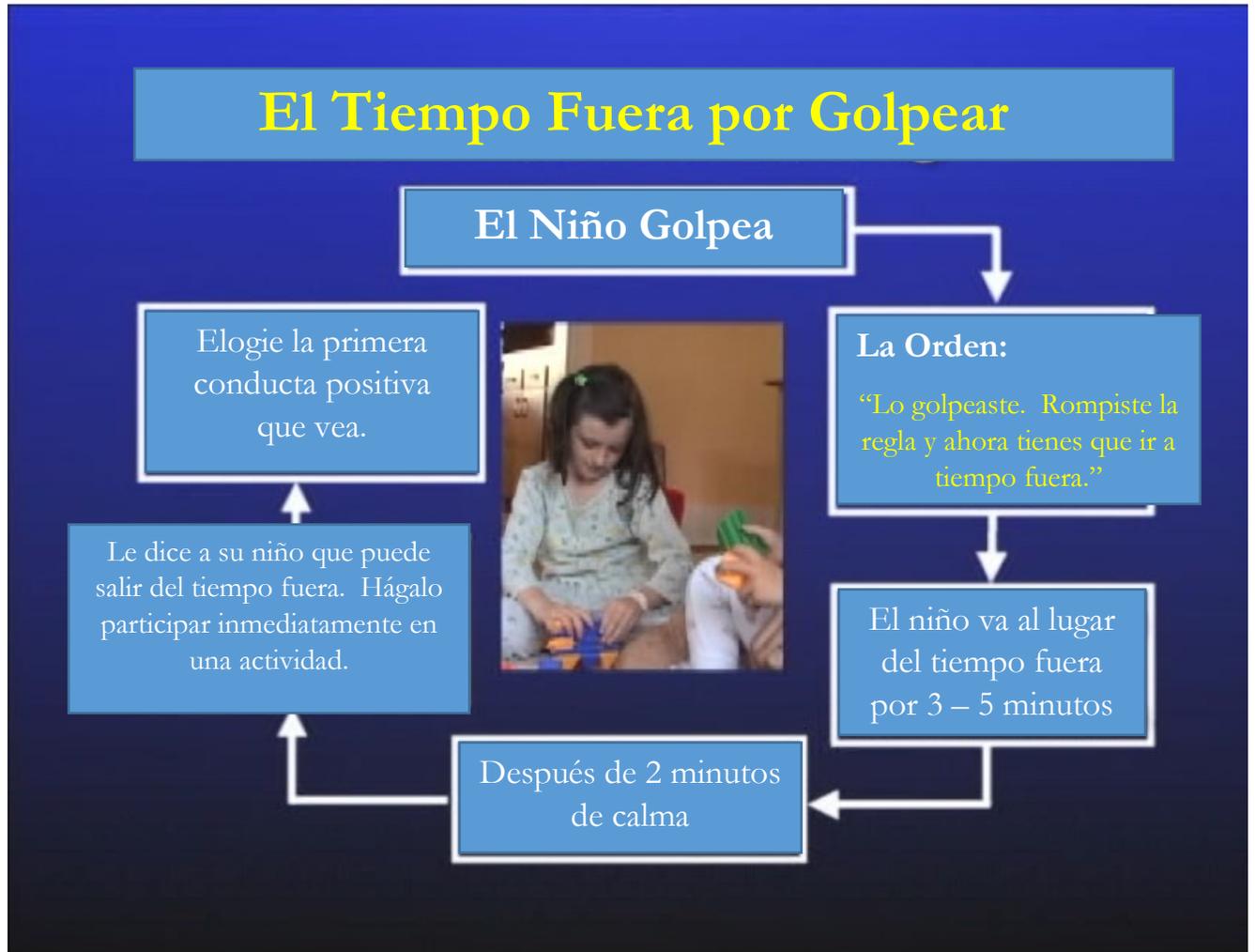
## **Los Puntos Clave del Tiempo Fuera**

Disc 8: Program 4, Part 3: Vignette 1 (USB: Program 4, Part 3)

Debe ser tan breve como sea posible para dar inmediatamente otra oportunidad a su hijo para intentarlo y tener éxito.

# El Tiempo Fuera por Golpear

Vignette 12



# El Tiempo Fuera por Golpear

Vignette 12 (Same information as visual)

El Niño Golpea



**La Orden:**

“Lo golpeaste. Rompiste la regla y ahora tienes que ir a tiempo fuera.”



El niño va al lugar del tiempo fuera por 3 – 5 minutos



Después de 2 minutos de calma



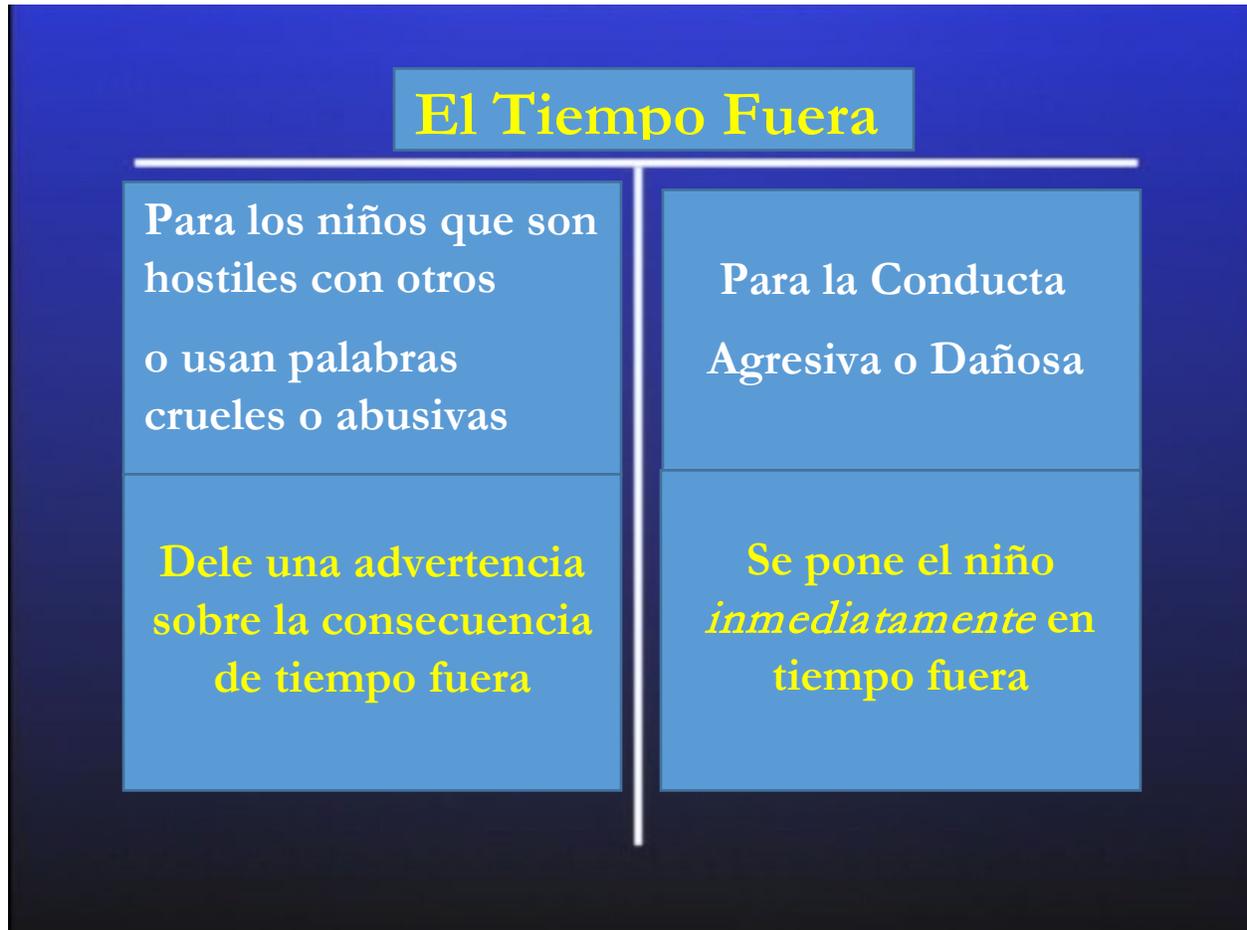
Le dice a su niño que puede salir del tiempo fuera. Hágalo participar inmediatamente en una actividad.



Elogie la primera conducta positiva que vea.

# El Tiempo Fuera

Vignette 12



# El Tiempo Fuera

Vignette 12 (Same information as visual)

Para los niños que son  
hostiles con otros  
o usan palabras crueles o  
abusivas



Dele una advertencia  
sobre la consecuencia de  
tiempo fuera

---

Para la Conducta Agresiva  
o Dañosa



Se pone el niño  
*inmediatamente* en tiempo  
fuera

# El Tiempo Fuera

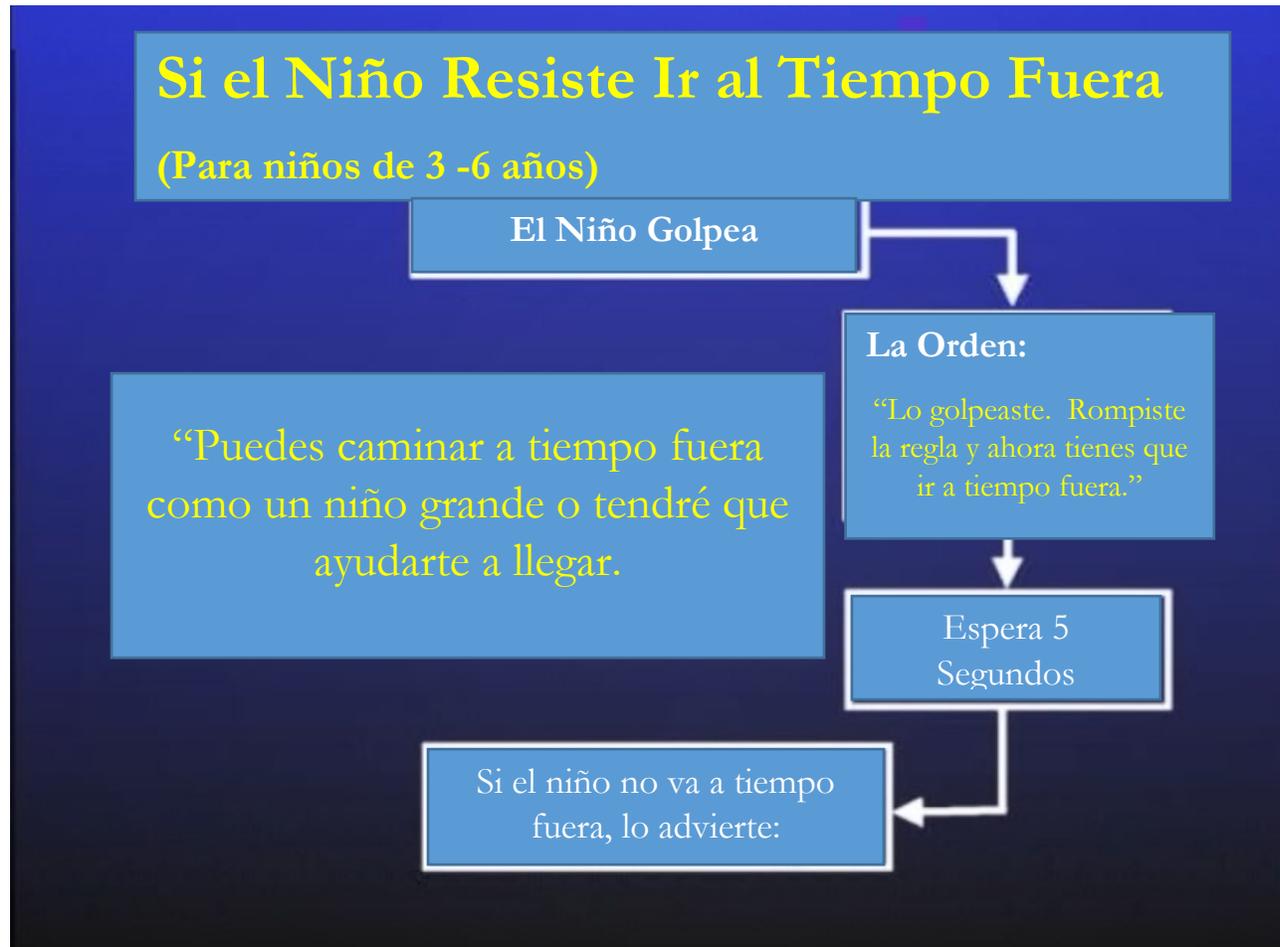
Vignette 12

- Haga comentarios sencillos
- Para los niños que no hacen caso y no se quedan sentados en la silla, tenga un cuarto especial para el tiempo fuera
- Debe de ser un cuarto aburrido con nada interesante

# Si el Niño Resiste Ir al Tiempo Fuera

(Para niños de 3 -6 años)

Vignette 20



El Niño Golpea

**La Orden:**  
“Lo golpeaste. Rompiste la regla y ahora tienes que ir a tiempo fuera.”

El niño va al lugar del tiempo fuera por 3 – 5 minutos

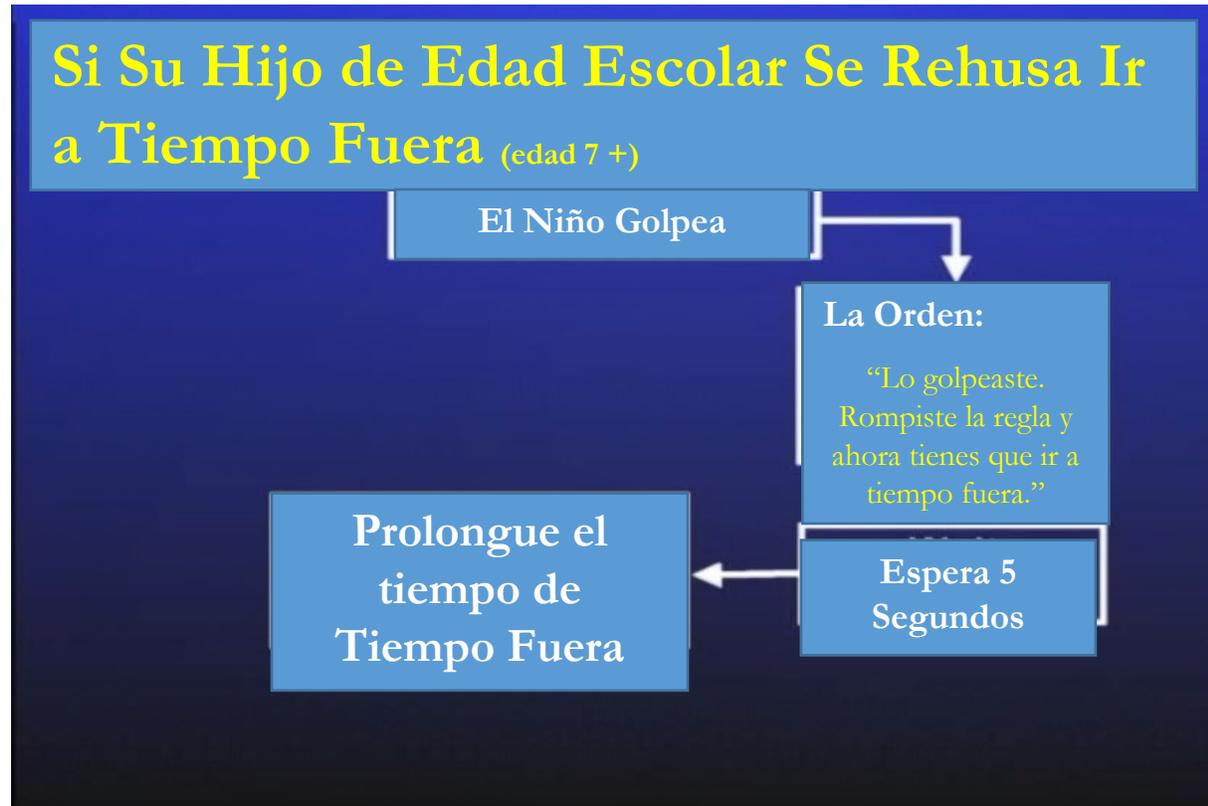
Espera 5 Segundos

Si el niño no va a tiempo fuera, lo advierte:  
“Puedes caminar a tiempo fuera como un niño grande o tendré que ayudarte a llegar.

Si no va voluntariamente tendrá que llevarlo físicamente al lugar de tiempo fuera.

# Si Su Hijo de Edad Escolar Se Rehusa Ir a Tiempo Fuera

Vignette 21



El Niño Golpea

**La Orden:**

“Lo golpeaste. Rompiste la regla y ahora tienes que ir a tiempo fuera.”

Espera 5 Segundos

Prolongue el tiempo de Tiempo Fuera

## **Dele a Su Hijo la Posibilidad de Tomar una Mejor Decisión**

Vignette 24

“Si no guardas los juguetes tendré que ponerte en tiempo fuera.”

“Si no te quedas en la silla tendrás que ir al cuarto de tiempo fuera.”

“Si no puedes quedarte en el cuarto entonces tendré que cerrar la puerta.”

## **Explique las Consecuencias**

Vignette 29

Es importante usar un tono directo, neutral, y firme.

“Escupiste en el piso. Tienes que irte a un tiempo fuera.”

“Escupiste, entonces tengo que quitarte el jugo.”

# Las Consecuencias Lógicas

Program 4, Part 4: Vignette 2

Advierta al niño sobre la consecuencia antes de en efecto imponerla.

Dele a su niño la oportunidad de escoger otra conducta.

# Los Peligros de Imponer Consecuencias Sobre Un Período Largo de Tiempo

Program 4, Part 4: Vignette 4

- Las consecuencias negativas prolongadas le recuerdan constantemente a su hijo sobre su conducta negativa
- Tienden a reforzar la conducta y la imagen negativa del niño
- Pueden dar lugar al resentimiento del niño porque no le da la oportunidad inmediata de enmendar su conducta con una más apropiada

# **Resolver Problemas**

Disc 9: Vignette 10 (USB-Program 4, Part 5)

## **Puntos Importantes Cuando Empezamos a Hablar con Nuestros Hijos de un Problema:**

1. Tratar de entender el punto de vista del niño sobre lo sucedido
2. No interrogue demasiado a su hijo
3. Una vez definido el problema, averiguar si su hijo intento resolverlo por sí mismo
4. Elogiar a su hijo si intento una solución positiva
5. Ayudar a su hijo a considerar los sentimientos de otro niño involucrado, ya que esto contribuirá a que su hijo considere el punto de vista de la otra persona. Así es como su hijo comienza a desarrollar empatías
6. Ayudarle a pensar en otras soluciones

## **Pasos Para Resolver Problemas**

Vignette 11 & Vignette 14 again

1. Definir el Problema
2. Ayudar a su hijo(a) a pensar en una solución
3. Pensar en más soluciones
4. Decidir la mejor solución a partir de predecir las consecuencias positivas y negativas de las soluciones que escojan.

## Resumen y Repaso de los Principios

- Sea tierno, positivo, y afectuoso, demuéstrole a su hijo que disfruta estar con él. Forme una base sólida para su relación
- Use estrategias de coaching académico, social, y emocional durante los momentos de juego habituales con su hijo. Este coaching le enseñara a su hijo como ser amistoso, como comunicarse, y como solucionar problemas
- Demuestre con ejemplos y sea respetuoso cuando interactué con su hijo. Le enseñara a ser respetuoso con usted
- Elogie, y con frecuencia, la cooperación y la conducta positiva de su hijo
- Planee recompensas y celebraciones para los logros especiales
- Estructure el día de su hijo con rutinas predecibles para ir a dormir, levantarse a la mañana y para las comidas
- Use reorientaciones, distracciones, y opciones para impedir la mala conducta
- Evite dar muchas órdenes y usar la palabra no
- Fije reglas y límites claros en la casa cuando se trate de proteger a su hijo, y haga cumplir las reglas

- Desvié la atención e ignore las malas conductas de su hijo cuando no son dañinas para otros o para ellos mismos
- Use un breve tiempo fuera para calmar a su hijo cuando sea agresivo
- Supervíselo continuamente y ofrézcale un ambiente seguro
- Ayude a que su hijo aprenda a solucionar problemas dando el ejemplo, sugiriendo conductas, y enseñándole soluciones cordiales
- Reflexione sobre las aptitudes y el temperamento de su hijo
- Sea paciente y adapte sus expectativas en consecuencia. Recuerde que cada niño tiene un ritmo de desarrollo propio
- Sea paciente y recuerde que los niños se esfuerzan por ser independientes y no se portan mal a propósito, están aprendiendo destrezas de autorregulación
- Confíe en su criterio y uso los principios y las estrategias de control para padres que ha aprendido
- Busque respaldo de otros padres, y dedíquese tiempo a usted mismo para recargar energías