



Juego: Funcional 3 [F3]

El niño incluye un muñeco o figura en juego sencillo y imaginario

Propósito

- Para ayudar a su hijo a expandir su juego de imaginario a las muñecas y animales de peluche.
- Para ayudar a su hijo a comenzar a incluir una muñeca o alguna otra figura (por ejemplo, dinosaurio, animal de peluche) en su juego imaginario.

Descripción de Habilidad [F3]

Esto ocurre cuando el niño usa un juguete para actuar sobre una muñeca/figura de acción. Jugando con juguetes de una manera funcional dirigida hacia una muñeca/figura de acción muestra que su hijo se está dando cuenta de que los muñecos/figuras de acción representan una persona/animal imaginario en juego.

Ejemplos de juego funcional [F3]:

- Pone una muñeca en la cama para dormir
- Le da un biberón al bebé
- Da un pedazo de comida a una marioneta de perro
- Utiliza un cepillo de dientes para cepillar los dientes de una muñeca

Actividades Para Hacer Con Su Hijo

- *Jugando con muñecas/animales:* Use muñecas o animales de peluche y finja que son reales. Puedes arreglarlos para que jueguen "maestro" o hacer que "canten" canciones con su hijo. También puede usar un teléfono de juguete y fingir que alguien está llamando para hablar con la muñeca / animal. Otra opción es utilizar dinosaurios de juguete u otros animales que puedan ir en busca de comida o refugio. Esta es una gran oportunidad para incluir hermanos o amigos como ejemplos para el niño.

Commented [HL1]: @Meisner, Grace As I was looking at the English ver, I realized a chunk in this paragraph was missing so I added it.



- *Tiempo de juego con automóviles/trenes y juguetes pequeños:* Usando pequeños juguetes de animales y figuras de acción pueden fingir a conducir y viajar en automóviles, moverse por una casa de muñecas, y **hacer** diferentes actividades en la casa.
- *Hora del baño:* Si tienes animales de plástico, puedes fingir que van a nadar en el baño o en el "océano".
- *Hora de la cama:* Su hijo puede acostar una muñeca o un animal de peluche en la cama, alimentar a una muñeca con un biberón antes de acostarse, o contarle una historia como parte de su rutina a la hora de dormir.

Commented [HL2]: @Reszka, Stephanie changed the word here

Estrategias Para Ayudar A Su Hijo

- *Modele el juego con entusiasmo-* incluya muñecas/figuras de acción mientras usted juega y sea ruidoso y chisto durante el juego, para llamar la atención de su hijo (ej. una muñeca "comiendo" comida, un oso de peluche "comiendo" comida)
- *Incorpore juego imaginario y juguetes en rutinas y actividades-* use las rutinas diarias para modelar juego imaginario (por ejemplo, cuando se cepille los dientes, tenga un juguete y un cepillo de dientes de juguete cerca para "pretender" que cepilla los dientes del juguete)
- *Organice el entorno:* asegúrese de que los juguetes, muñecos, y figuras de acción sean accesibles para el niño mientras juega.
- *Proporcione imágenes-* muéstrelle a su hijo imágenes de personas jugando con muñecos / figuras de acción para motivarlo incluir los juguetes en el juego
- *Modele el siguiente paso del desarrollo-* agregue una figura de acción / muñeca a una actividad de juego preferida (**ej.** agregue una muñeca para conducir un automóvil)

Commented [HL3]: @Meisner, Grace changed the wording here

Juguetes Sugeridos

- Muñecas/figuras de acción
- Un teléfono de juguete
- Un Juego de pañales
- Animales de juguete/dinosaurios
- Juguetes de cocina
- Animales de peluche



Maestría De Las Metas

Una meta de ASAP se complete cuando su hijo cumple con TODOS los siguientes criterios

- Muestra la habilidad al menos tres veces
- Muestra la habilidad durante diferentes actividades o en diferentes entornos, como durante la hora de la merienda, durante el tiempo de juego o en la tienda.
- Muestra la habilidad con la mínima ayuda o apoyo de un adulto

