



## Juego: Funcional 5 [F5]

**El niño usa la misma acción en Juego sencillo e imaginario con dos personas o muñecas/os diferentes**

### Propósito

Para ayudar a su hijo a aprender a incorporar a más de una persona o muñeca/o a la vez durante juego imaginario.

### Descripción de la habilidad [F5]

Esto ocurre cuando el niño usa un juguete para interactuar con dos personas o muñecas diferentes en secuencia, lo que puede o no puede incluir el niño interactuando con sí mismo. Usando el mismo acto con dos personas o muñecas diferentes muestra que el niño está expandiendo sus rutinas de juego para incluir a más participantes.

Ejemplos de Juego Funcional [F5]:

- Se alimenta a sí mismo y luego alimenta a una muñeca
- Cepilla el cabello de una muñeca y luego cepilla el cabello de otra persona
- Le da de beber al perro y luego le da de beber al gato

### Actividades Para Hacer Con Su Hijo

- *Juego Imaginario– doctor:* Haz una cita con la oficina del doctor y haga que varios muñecos o animales vengan a chequeos. Podrías pretender que un animal es el padre el otro el niño.
- *Juego Imaginario – restaurante:* Crea un restaurante imaginario para que tu hijo puede cocinar y servir a todos sus clientes (i.e., the dolls and animals). Esto es un buen momento para incluir a hermanos y otros cuidadores en el juego imaginario.
- *Juego Imaginario – zoológico:* Usa bloques para construir un zoológico, e invite a su hijo a traer juguetes de animales para ser parte del zoológico. Puedes hacer diferentes hábitats



(animales oceánicos, animales terrestres), actuar lo que están haciendo los animales, o traer muñecas al zoológico para ver a los animales o ser cuidadores del zoológico (alimentar a los animales, hacerles chequeos, etc).

- Afuera: Use animales de juguete para "conducir" autos en la arena o la tierra.
- *Hora del baño/Juegos de agua/En la piscina:* Trae juguetes de baño (ballenas, tiburones, osos polares, peces) y pretende estar en el océano. Los animales pueden nadar y comer, los muñecos pueden surfear, tomar el sol, y pescar.

### **Estrategias Para Ayudar A Su Hijo**

*Model the next developmental step* – model adding on to play with activities, figures, or people while your child is engaged in play (e.g., pretend that a stuff animal is sick and they need a checkup, invite another action figure that is sick and also needs a check-up too).

### **Juguetes Sugeridos**

- Muñecos/Muñecas
- Un juego de doctor
- Juguetes de comida
- Juguetes de animals o dinosaurios
- Juguetes de aseo
- 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