



## Juego: Simbólico 3 [S3]

**El niño hace 3 o más diferentes acciones imaginarias, una tras otra, con el mismo juguete**

### Propósito

- Continuar construyendo un "cuento" imaginario agregando un tercer paso.

### Descripción de Habilidad [S3]

Esto ocurre cuando el niño combina tres o más acciones para formar una rutina de juego con una orden lógica. El uso de 3 o más acciones de simulación diferentes con un juguete en secuencia muestra que el niño continúa expandiendo sus habilidades de juego en mediado que el niño junte rutinas de juego más largas.

Ejemplos del niño usando juego simbólico [S3]:

- Calienta el biberón, se lo da de tomar al bebé, y eructa al bebé.
- Hace que el dinosaurio beba de un estanque, después hace que dinosaurio huya de un dinosaurio más grande, y después que se esconda en una cueva.
- Recoge a un estudiante en el autobús, conduce el autobús a la escuela, y finalmente deja a los estudiantes en la escuela

### Actividades Para Hacer Con Su Hijo

- *Juego imaginario:* Dale una inyección a un animal, pon un venda arriba de la área, y luego dale al animal medicina para que se sienta bien. Usar un juego de cocina (de juguete), Revuelva una cuchara en un tazón vacío, soplale a la cuchara y luego pretende comerte la comida. Enciende las velas imaginarias, apaga las velas, y luego come el pastel.
- *Hora de dormir:* Mientras su hijo se prepara para ir a la cama, también sugiérale que cambie la ropa de una muñeca/o (o animal), que le lea un libro a la muñeca, o que le



cante una canción, y luego acueste a la muñeca.

- *Hora del baño:* Pretende recoger gente para un paseo de bote, luego conduce el bote de juguete en el agua, y finalmente finge atracar el bote.

### **Estrategias Para Ayudar a Su Hijo**

- *Expandir a enseñar mi hijo el siguiente paso en el desarrollo* – Modele agregando más pasos en juego imaginario con actividades, figuras, o personas mientras su hijo juega con un juguete.
- *Dar Visuales* – Demuéstrele a su hijo los pasos de un juego, para demostrar las actividades del juego que tiene varios pasos. (p. ej., darle un biberón al bebé, eructar al bebé, y acostar al bebé; conducir un camión para obtener gasolina, comprar comestibles y estacionar el carro)

### **Juguetes Sugeridos**

- Un juego de doctor para niños
- Muñecas/os
- Juguetes de cocina
- Biberón
- Juguetes de transportación
- Animales de peluche

### **Maestría De Las Metas**

Una meta de ASAP se completa 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