



## Juego: Simbólico 6 [S6]

El niño usa objetos imaginarios en el juego

### Propósito

- Expandir el juego de imaginación de su hijo para incluir objetos imaginarios.

### Descripción de la Habilidad [S6]

Esto ocurre cuando el niño pretende que tiene un objeto que no está realmente presente. El uso de objetos imaginarios en el juego muestra que el niño está empezando a entender que puede pretender con algo que no está representado directamente por un objeto.

Ejemplos del niño usando juego simbólico [S6]:

- Forma la mano en forma de taza cuando finge beber jugo
- Acaricia un cachorro imaginario
- Hace un zumbido y contesta un teléfono imaginario

### Actividades para hacer con su hijo

- *Vistiéndose:* Pretende vestir a un animal de peluche y usar un peine imaginario para cepillar su pelaje.
- *Hora del Baño:* Use botes de juego y finja que hay una tormenta o que el bote se atasca.
- *Alrededor de la casa:* Haga que su hijo finja arreglar una perilla de la puerta rota usando herramientas (o bloques) imaginarios. Haga que su hijo finja cocinar mientras usted prepara un bocado o la cena.
- *Juego Imaginario:* Reúna, revuelva y vierta ingredientes imaginarios en un tazón para hacer un pastel. Alimente a una muñeca con una pizza invisible o haga que una figura de acción conduzca en un automóvil invisible.



## Estrategias para ayudar a su hijo

- *Juego de modelos con entusiasmo*– Sea ruidoso y tonto mientras demuestra usando juguetes/objetos imaginarios mientras juegas (Por ejemplo, "llame" a su hijo por teléfono con la mano, revuelva en un tazón de cereal/avena). Tome turnos para jugar con su hijo y sea un participante activo en su juego.
- *Expandir para mostrarle a mi hijo el siguiente paso en el desarrollo* - Mientras juega con objetos imaginarios, retire algunos juguetes para alentar a su hijo a imaginar que están allí. (Por ejemplo, si está fingiendo cocinar con su hijo, retire el salero imaginario y luego pregunte si la comida necesita algo de sal.)

## Juguetes sugeridos

- Este objetivo implica el uso de objetos imaginarios en el juego de imaginación

## 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