



## Juego: Simbolico 4 [S4]

El niño usa un juguete o objeto para representar a otro.

### Propósito

- A enseñarle a su hijo a usar un objeto o juguete para representar otra cosa.

### Descripción

Esto ocurre cuando el niño usa un objeto/juguete para representar otra cosa. Usar un objeto para representar un objeto diferente muestra que el niño está empezando a entender que los objetos pueden simbolizar algo más en las rutinas de juego.

- Pretende que un bloque es un pedazo de pizza.
- Pretende que su dedo es un cepillo de dientes.
- Pretende que un pedazo de cartón es un Espejo.

### Actividades

- *Tiempo de juego:* Imagina que los juguetes como bloques o pelotas son comida y haz que un osito de peluche o una figura de acción se los "coma". Juegue al cajero y "llame" bloques para representar varios artículos de venta o use papel de color como "dinero". Imagina que una caja de zapatos es un bote y pon algunas figuras dentro para ir a dar un paseo. Haz un tren de bloques. Pretender que los vasos de plástico son sombreros. Haga una piscina o lago con un pedazo de cuerda.



- *Tiempo afuera:* Lleve el juego de cocina afuera y use rocas o paja de pino como "ingredientes" mientras su hijo "cocina"

## **Estrategias**

- *Modelo de juego con animacion* – Sea ruidoso y tonto mientras demuestra a su hijo sustituyendo un artículo por otro en el juego (por ejemplo, finge que un plátano es un teléfono, un pañuelo de papel es una manta para el bebé). Exagere su emoción cuando el niño sustituya un elemento por otro en el juego.
- *Expanda para mostrarle a mi hijo el siguiente paso del desarrollo* – finje que el mismo objeto representa otro elemento en una actividad de juego preferida (por ejemplo, pretender que un plátano es un micrófono))

## **Juguetes Sugeridos**

- Bloques
- Amontonar tazas
- Cajas
- Juguetes de cocina

## **Maestría De Las Metas**

Una meta ASAP se domina si su hijo cumple con TODOS los siguientes criterios:

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