



Juego: Simbólico 1 [S1]

El niño hace que la muñeca/o se mueva o hacer cosas como si estuviera vivo.

Propósito

- Para ayudar enseñarle a su hijo como mover y pretender hablar al jugar con una muñeca/o

Descripción de Habilidad [S1]

Esto ocurre cuando el niño está jugando con una muñeca/o y mueve el cuerpo de la muñeca como si estuviera vivo. Mover una muñeca como si estuviera viva muestra que el niño está empezando a entender que puede tomar el parte de una muñeca/o en el juego imaginario.

Ejemplos del niño usando juego simbólico [S1]:

- Hace que una muñeca suba las escaleras en una casa de juguete.
- Mueve el pie de muñeca para patear una pelota
- Hace que un perrito salte sobre la mesa para conseguir comida

Actividades Para Hacer Con Su Hijo

- *Hora de la merienda:* Haga que su hijo use una muñeca/o para ayudarlo a "preparar" y "comer" el bocadillo. Deje que la "muñeca/o" elija cuales galletas comer y ayudar ponerlas en un plato.
- *Hora del baño:* Deje que su hijo mueva animales de juguete a través del agua, fingiendo que están nadando, comiendo, o persiguiéndose unos a otros.
- *Vistiéndose:* Haga que su hijo pretenda que una muñeca o un animal de juguete lo está ayudando a vestirse (Por ejemplo, la muñeca puede elegir la camisa de su hijo o cepillar el cabello de su hijo).
- *Hora Para Leer:* Su hijo puede pretender que una muñeca/o o un animal de juguete está leyendo, o escuchando, la historia. Puedes hacerle preguntas a la muñeca/o, como



"¿por qué se escapó el conejito?". También pueden turnarse para pretender leer para la muñeca/o, modelando la habilidad.

- *Afuera*: Su hijo puede pretender que la muñeca/o o animal de juguete está columpiando se, pateando una pelota, o saliendo a caminar. Intente incluir actuando como una muñeca/o en el juego preferido de su hijo hablando y tratando a la muñeca/o como un amigo o un compañero (por ejemplo, "Dolly, ¿quieres un turno en el tobogán?").
- *Saludo/Salida*: Pretende que una muñeca/o está saludando a un miembro de la familia que se va por el día o saludando a alguien que está regresando a la casa.

Estrategias para ayudar a su hijo

- *Modele el juego con entusiasmo*: sea ruidoso y tonto mientras demuestra moviéndose o actuando con una muñeca/o para su hijo. La muñeca/o puede caminar, cargar algo, hablar, dormir, despertarse, etc.

Juguetes Sugeridos

- Muñecas/os
- Animales de juguete o dinosaurios
- Marionetas
- 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