



Juego: Simbólico 2 [S2]

El niño hace 2 diferentes acciones imaginarias, una tras otra, con el mismo juguete

Propósito

- Lee un cuento para dormir a una muñeca/o y luego la acuesta a dormir.

Descripción de la Habilidad [S2]

Esto ocurre cuando el niño combina dos acciones para formar una rutina de juego con una orden lógica. Usar 2 diferentes acciones imaginarias con un juguete en una secuencia demuestra que el niño está comenzando a expandir sus habilidades de juego al juntar pasos juntos.

Ejemplos del niño usando juego simbólico [S2]:

- Le lee un cuento para dormir a la muñeca/o y luego acuesta la muñeca/o en la cama
- Toma la temperatura de un gato y luego le da medicina
- Hace sopa en una estufa y luego se lo sirve a un amigo

Actividades Para Hacer Con Su Hijo

- *Juego imaginario - doctor:* Cuando pretendiendo ser médico, haga que el niño le dé una inyección a un animal o muñeca/o y luego coloque una venda a la muñeca/o o animal.
- *Juego imaginario – carros:* Conduzca autos de juguete, hágalos sonar o haga otros ruidos.
- *Juego Imaginario – muñeca:* Haga que las muñecas/os caminen, luego hablen (o escalar, o saltar ...)
- *Jugando en la cocina:* Usando un juego de cocina de niños, revuelva una cuchara en un tazón vacío y luego pretende comer la comida, o en dé vez puedes soplar velas imaginarias y comer un pastel imaginario.
- *Hora de dormir:* Mientras su hijo se prepara para ir a la cama también haga que el niño cambie la ropa de una muñeca/o (o de animal de figura) y luego leerle un cuento o



acostar el muñeco/a.

- *Hora de baño:* Conduce un bote de juguete en el agua y pretende hundirlo.

Estrategias Para Ayudar a Su Hijo

- *Expandir para mostrarle a mi hijo el siguiente paso en el desarrollo*– modele añadiéndole más acciones al juego del niño con actividades, figuras o personas mientras su hijo está jugando con un juguete
- *Dele Visuales* – Muéstrelle a su hijo imágenes de juegos paso a paso para demostrar a él actividades de juego de 2 pasos. Por ejemplo, Una imagen enseñando alguien revolviendo una cuchara en un tazón de juguete y luego una imagen poniendo el tazón en un horno de juguete, o si no una imagen de alguien conduciendo un automóvil a la estación de gasolina y llenando el tanque. Se expresivo y use sonidos (encender el horno "ding", sonidos de automóviles y sonidos de llenado de gas).

Juguetes Sugeridos

- Juguetes de transportación
- Muñecas/os
- Animales de peluche
- Juguetes de cocina

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