|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1. Desarrollar un juego sensoriomotor, realizando actividades lúdicas centradas en las sensaciones, en explorar o en dominar el propio cuerpo, el entorno físico o el social** | **CRITERIO: S/E/AT/NT** | **Observaciones/Estrategias** |
| 1a. Se interesa por juegos sensoriomotores centrados en su propio cuerpo y en las sensaciones corporales, tales como recibir caricias, besos o apretones en distintas partes del cuerpo, balancearse en las rodillas del adulto, etc. | 1 |  |
| 1b. Se interesa por explorar o manipular objetos de forma no-diferenciada o no- funcional. Se incluyen acciones de tocar, agarrar, rotar o girar, llevarse objetos a la boca, mirar | 1 |
| 1c. Se interesa por juegos sensoriomotores centrados en explorar o manipular objetos de forma diferenciada, o en relacionar objetos entre sí sin tener en cuenta su uso funcional. Se incluyen acciones de apilar, alinear, meter-sacar, empujar, chocar dos objetos entre sí, agitar una campana o juguete música | 1 |
| 1d. Realiza acciones funcionales simples con juguetes y se entretiene explorándolos intencionalmente para descubrir su funcionamiento y relaciones causa-efecto. Se incluyen acciones de pulsar botones de juguetes causales, abrir tapas o puertecitas de juguetes causales, lanzar bolas por laberintos, rodar coches o pelotas | 2 |
| 1e. Representa sobre su propio cuerpo acciones aisladas habituales, usando los mismos objetos que el usa en la vida y en ambientes no descontextualizados de los reales de la vida diaria, Usa objetos habituales para la finalidad que han sido creados en contexto habitual. Por ejemplo: a la hora de comer, bebe de un vaso vacío; se tumba en su almohada | 2 |
| **2. Desarrollar un juego simbólico, con sustitución de situaciones imaginarias para satisfacer los deseos y necesidades del niño** | **CRITERIO: S/E/AT/NT** | **Observaciones/Estrategias** |
| 2a. Simula acciones de la vida diaria, con juguetes grandes u objetos reales, fuera del contexto habitual en que esos objetos son usados. | 2 |  |
| 2b. Juega aplicando sus propias acciones aisladas a un agente pasivo, por ejemplo, da de comer a una muñeca o a su madre | 2 |
| 2c. Representa acciones ajenas sobre sí mismo, por ejemplo, hace que habla por teléfono o que limpia una mesa | 2 |
| 2d. Realiza acciones aisladas, de forma simulada, sobre más de una persona u objeto, por ejemplo, da de comer a su madre, luego a la muñeca y luego al caballo, etc. | 2 |
| 2e. Combina dos juguetes en un juego simulado, por ejemplo, pone la cuchara en la cacerola o sirve de la botella a la taza, mete a la muñeca en la cama o monta el muñeco en el coche-carro | 2-3 |
| 2f. Identifica – usa objetos en miniatura en su juego simulado | 2-3 |
| 2g. Realiza secuencias de acciones habituales simuladas, representando acontecimientos de la vida diaria, por ejemplo: pone comida en la cacerola, la mueve y luego da de comer a la muñeca  *Anotar número de acciones secuenciadas: 2-3: Más de 3* | 3 |
| 2h. Da un papel activo a los muñecos, comenzando a tener la capacidad de interactuar entre ellos, iniciar acciones o expresar sentimientos | 3 |
| 2i. Representa hechos o acontecimientos observados pero alejados de sus propias acciones o de acciones habituales, por ejemplo juega a los médicos  *Anotar número de acciones secuenciadas: 2-3: Más de 3* | 3 |
| 2j. En su juego simulado, utiliza algunos objetos de forma sustituta | 3 |
| 2k. En su juego simulado la secuencia de acciones sigue un orden lógico | 3 |
| 2l. En su juego simulado existe planificación previa de las acciones y utensilios a utilizar, existiendo un argumento previo | 4 |
| 2ll. En su juego simulado hay un intercambio de papeles entre los participantes | 4 |
| **3. Desarrollar juegos constructivos y creativos, centrados en la manipulación de objetos para construir o crear** | **CRITERIO: S/E/AT/NT** | **Observaciones/Estrategias** |
| 3a. Se interesa por actividades manuales que no implican creatividad ni representación (ensartar o encajar piezas, unir piezas de puzles)…… | 2 |  |
| 3b. Se interesa por juegos de construcción y de creación artística, centrados en la manipulación de objetos para construir o crear (construir una portería de futbol o un castillo, modelar caracoles de plastilina o construir con cartones caretas de animales).  *Al inicio fomentaremos la representación objetos o lugares, a partir de la copia de un modelo y/o de la ejecución en paralelo con el adulto, a la vez que este usa estrategias de moldeamiento y de autoinstrucción verbal. (Para las construcciones usaremos piezas de madera y LEGOS, para las manualidades todo tipo de material reciclable o papel, cartón, cajas y pegamento)* | 3-4 |
| 3c. Se interesa por el dibujo representativo.  *Comenzaremos incentivando la copia de modelos y/o de la ejecución en paralelo con el adulto, a la vez que este usa estrategias de moldeamiento y de autoinstrucción verbal* | 3-4 |
| **4. Desarrollar primeros juegos de reglas, implicándose en actividades sencillas con alguna regla, estructura y objetivo** | **CRITERIO: S/E/AT/NT** | **Observaciones/Estrategias** |
| 4a. Se interesa por juegos de ejecicio físico no-reglados, tipo carreras, lanzar pelotas al aire o a una cesta, etc. | 2 |  |
| 4b. Se involucra en juegos de ejercicio físico o en juegos sensoriomotores motores con dos participantes que implican situaciones de toma-daca o turnos de juego | 3 |
| 4c. Se involucra en juegos reglados de ejercicio físico y de mesa que incluyen reglas sencillas que se iran incrementando en número de forma progresiva, con apoyo de un adulto y un número de participantes que se incrementa también de forma gradual. (De una a dos reglas y no más de dos-tres participantes en nivel 3) | 3-4 |