

# MODELO DENVER – JUEGO

## NIVEL 1.

- Agitar maracas
- Golpear con el martillo
- Rodar o hacer botar las pelotas
- Apilar bloques
- Colocar bloques en un juego de clasificar bloques
- Meter pelotas en un laberinto para pelotas
- Colocar chinchetas en un tablero con agujeros
- Separar cadenas de piezas ensartables
- Colocar aros en un palo
- Meter y sacar cubiletes apilables
- Tirar pelotas
- Hacer rodar coches
- Golpear un tambor
- Sacar y meter bloques en un recipiente
- Extender y aplastar pasta para modelar
- Encajar y desencajar piezas
- Acciones convencionales sobre sí mismo con diversos objetos:
  - Llevarse el teléfono a la oreja
  - Cepillarse o peinarse con un cepillo o un peine
  - Llevarse a la boca la cuchara o el tenedor
  - Limpiarse la nariz con un pañuelo
  - Llevarse el vaso a los labios
  - Ponerse un collar

## NIVEL 2.

- Hacer ruidos adecuados al juego mientras juega
- Una acción con un accesorio sobre una muñeca u objeto
- Combinar funcionalmente acciones relacionadas con un tema de juego: dar de comer y dar de beber al muñeco, meter en la cama y tapar
- Juegos de construcción
- Juegos espaciales
- Juegos visuales

## NIVEL 3.

- Juego constructivo complejo: camiones sobre una carretera, bloques que forman un edificio, cuentas que forman un collar...
- Secuencias de juego con 3 o más acciones relacionadas

- Dos o más acciones relacionadas sobre una muñeca o un bebé: finge servir zumo y alimenta al bebé, recoge la mantita y mete al muñeco en la cama, mete un muñeco en un carrito y lo empuja...
- Coloca las figuras en miniatura, por ejemplo, al papá en el sillón viendo la tele, a la mamá en el coche conduciendo hasta la tienda...
- Acciones sobre muñecas o peluches espontáneamente, 3 o más acciones...

#### **NIVEL 4.**

- Representa acciones con los muñecos: la mamá conduce, el perrito come, los hermanitos se pelean...
- Utiliza 3 o más elementos sustitutos: un bloque como teléfono, un tubo como botella, una caja pequeña como coche...
- Enlaza tres o más conductas relacionadas con un tema de juego: echa agua en la tetera, remueve la comida y a sire. Se pone el casco de bomberos, conduce el camión de bomberos y apaga el fuego
- Dirige a un compañero al jugar a través del guión
- Representa 3 o más eventos de la vida diaria cada uno de los cuales consta de al menos tres actividades integradas e interactúa con el compañero a través de guiones.
- Representa historias como Caperucita Roja, Los tres cerditos, Las siete cabritillas
- Asume un personaje y lo representa
- Sigue las indicaciones del otro en el juego tanto verbales como no verbales, cinco o más veces, imitando las acciones o respondiendo a sus instrucciones.