

Mantener la conversación en marcha

Repetir y agregar una idea

Oh, fuiste al patio de juegos y jugaste con otros amigos. ¡Qué divertido!

Vincular con sentimientos

Apuesto a que te sentiste triste cuando Tatiana no quiso jugar contigo.

Explicar

No podemos salir porque está lloviendo.



Hacer una pregunta

¿Por qué crees que Tatiana no quiso jugar contigo?

Creo que Tatiana debe de estar teniendo un mal día.

Dar una opinión

Hacer de cuenta

Hagamos de cuenta que Tatiana está aquí y le pides que juegue con nosotros.