



Juego: Funcional 2 [F1]

El Niño juega con juguetes en simple maneras imaginarias dirigidas a ellos mismos

Propósito

- Para ayudar a su hijo/hija involucrarse en su juego imaginario.

Descripción de la habilidad [F2]

Esto ocurre cuando el niño utiliza un juguete para actuar sobre sí mismo. Jugando con juguetes de forma funcional y dirigida hacia sí mismo demuestra que el niño está empezando a comprender que puede tomar un papel activo en el juego imaginario. También muestra el apareamiento del juego imaginario.

Ejemplos de juego funcional [F2]:

- Pretende beber de una taza
- Pretende lavarse la cara con una toallita
- Pone una venda en su propio brazo durante el juego

Actividades Para Hacer Con Su Hijo

- Vistiéndose/Prepararse para la cama: finja que se están cepillando el cabello o los dientes mientras usan un espejo antes de realizar la actividad real.
- Juego Imaginario: use un equipo médico y haga que el niño finja escuchar su corazón. Otro ejemplo podría ser una llamada telefónica imaginaria con su hijo mientras que el teléfono “suene” para que su hijo “conteste” el teléfono.
- Preparación de comidas: su hijo puede fingir que cocina o se alimenta solo mientras usted prepara el almuerzo o la cena. Puede modelar habilidades, hablar con él/ella sobre lo que todos están haciendo o alentarlos a que lo ayude a poner la mesa o remover la comida.



Estrategias Para Ayudar A Su Hijo

- Muestra le imágenes: muéstrele a su hijo imágenes de sí mismo o de otro niño (o un hermano) pretendiendo hacer actividades que ejemplifique jugando en formas sencillas y imaginarias. Esto es para animar la participación de su hijo en juegos sencillos de imaginación (es decir, empujar un camión de juguete y hacer sonidos de camiones; alimentándose con una cuchara vacía y diciendo "mmm que rico!")
- Incorpore juegos imaginarios y juguetes en las rutinas y actividades: use las rutinas diarias para modelar juego imaginario (p. ej., cuando se esté cepillando los dientes, tenga un cepillo de dientes de juguete cerca para "simular" que también se cepilla los dientes)

Juguetes Sugeridos

- Un juego de doctor
- Juguetes de comida
- Un teléfono de juguete
- Juguetes de aseo
- Juguetes de concina

Maestría De Las Metas

Una meta de ASAP se complete 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