



Juego: Simbolico 5 [S5]

El niño usa cualidades de pretender en el juego

Propósito

- Para expandir su imaginación de su hijo enseñándole cómo dar a los juguetes características fingidas.

Descripción

Esto ocurre cuando el niño pretende que un juguete o objeto se siente de cierta manera (por ejemplo, un plato caliente de comida) o se mueve de cierta manera (por ejemplo, un carro que se mueve mucho). El uso de características de pretender en el juego muestra que el niño está avanzando su comprensión del juego de simulación y que puede fingir que un objeto tiene una cualidad que no está realmente presente.

- Mueve las manos y el cuerpo hacia atrás rápidamente cuando pretende manejar un cohete "rápido"
- Tapa la nariz al cambiar el pañal "apestoso" de la muñeca
- Deja caer las manos y el cuerpo hacia el suelo al mover una caja "pesada"
- Hacer un chistoso al comer espaguetis "asquerosos"

Actividades

- *Tiempo de juego:* Haga que los animales de juguete hagan sonidos (mugidos, ladridos, maullidos, etc.) o hablen entre ellos. Pretender que tiraste comida y necesitas ayuda para limpiarla. Pretenda y modele para su hijo que una muñeca o un



osito de peluche tiene un pañal sucio, necesita un baño, se lastimó y necesita una curita, tiene frío y necesita una manta, o quiere comer un bocadillo. Modelo para su hijo que un helado de juguete está "frío" fingiendo temblar, o que la comida de juguete que sale del horno está "caliente" soplando sobre él o tocándolo y dibujando rápidamente su dedo de distancia

- *Hora del baño:* Haga que los barcos de juguete hagan ruidos entre sí.

Estrategias

- *Juego de modelos con animación:* Sea ruidoso y tonto mientras demuestra cualidades adicionales de simulación con juguetes o objetos para su hijo usando ruidos, acciones, propiedades fingidas de artículos (por ejemplo, sopla en comida simulada "caliente", finge que el oso está enfermo)

Juguetes Sugeridos

- Comida de juguete
- Muñecas o figuras de acción
- Pañales de juego
- Zapatos
- Médico de juguete

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