



Juego: Simbólico 7 [S7]

El niño asume un papel imaginario en juegos que otras personas dirigen

Propósito

- Para darle a su hijo un papel o rol para asumir en el juego imaginario.

Descripción de la Habilidad [S7]

Esto ocurre cuando el niño pretende ser otra persona o personaje en una rutina de juego cuando otra persona lo sugiere. Asumir un papel imaginario en un juego muestra que el niño está empezando a entender que puede fingir ser alguien que no sea él mismo durante las rutinas de juego.

Ejemplos del niño usando juego simbólico [S7]:

- Actúa como el padre de la casa mientras juega a la casa basado en la sugerencia de un compañero
- Pretende ser un camarero mientras juega en el restaurante según la sugerencia de un maestro
- Actúa como la enfermera según la sugerencia del terapeuta

Actividades para hacer con su hijo

- *Juego Imaginario:* Su hijo puede fingir ser un cliente en una tienda o restaurante mientras usted es el camarero/cajero. Entonces puedes intercambiar papeles. Haga que su hijo sea el paciente y usted puede ser el médico. Intercambie rollos a medida que los escenarios se vuelvan más familiares para su hijo y agregue nuevos papeles. Sea un conductor de autobús y finja que una caja es un autobús. Recoja a su hijo como pasajero. Luego puede cambiar de papel.
- *Hora del Baño:* Su hijo puede pretender ser un marinero en un barco
- *En el parque o Afuera:* Usted y su hijo pueden fingir ser exploradores. ¡Puedes tener un



mapa para seguir o simplemente explorar por tu cuenta! Puedes pretender ser superhéroes (y puedes "volar" en los columpios o deslizarte). Esta es una buena oportunidad para incluir hermanos que puedan asumir papeles in juego imaginario.

Estrategias para ayudar a su hijo

- *Dale señales visuales y verbales a su hijo* – Muéstrelle a su hijo imágenes de los papeles que puede asumir durante el juego y dele instrucciones verbales sobre qué papel debe jugar. Por ejemplo, diga: "Tú (el niño) sé el médico, y yo seré el paciente"; "Yo seré la mamá y tú serás el bebé"

Juguetes sugeridos

- Ropa para disfraces
- Un Juego de doctor
- Caja registradora
- Cuaderno/lápiz
- Juguetes de comida

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