



Juego: Simbólico 8

El niño sugiere papeles imaginarios para ti o para otras personas en el juego imaginario

Propósito

- Para que su hijo comience a darle a usted un papel durante el juego de imaginación.

Descripción de la Habilidad [S8]

Esto ocurre cuando el niño comienza a asignarse a sí mismo o a otros compañeros de juego hacer ciertos personajes en las rutinas de juego. Sugiriendo papeles o roles en juegos para el mismo o para otras personas muestra que el niño está empezando a entender que puede tener cierto control en las rutinas de juego.

Ejemplos del niño usando Juego Simbólico [S8]:

- Sugiere que un compañero sea un cliente mientras jugando que están en una tienda de comestibles
- Le pide a un maestro que sea el veterinario mientras el niño lleva un animal al veterinario
- Le dice a una amiga que sea la princesa mientras pretendo vivir en un castillo

Actividades para hacer con su hijo

- *Juego Imaginario:* Usando un juego de médico imaginario, haga que un hermano/amigo o usted mismo se "queje" de estar enfermo para alentar a su hijo a hacerle un "chequeo"
- *Jugando a ser gerente de una tienda o cajero:* configure una tienda de o frutería imaginaria y pregúntele a su hijo si puede comprar en su tienda.
- *Utilizando disfraces y accesorios:* puede usar sombreros u otra ropa de disfraces para comenzar a jugar. Dale a tu hijo la opción de vestirse como él quiere, luego pídele que te ayude a elegir ropa para un papel para ti (sombreros de fuego, colas de animales, etc.)



Estrategias para ayudar a su hijo

- *Entrar en el mundo de mi hijo* – Juegue junto a su hijo de manera similar y anímelo a asignarle un papel para usted. Lleve juguetes de médico y espere a que el niño le sugiera un papel.
- *Actúe como un amigo juguetero* – Sea gracioso cuando juega junto a su hijo (Por ejemplo, coloque el estetoscopio de juguete boca abajo para ver si su hijo lo corrige y le asigna que lo use de la manera correcta.)
- *Espera con anticipación*– Con palabras, gestos y caras, hágale saber a su hijo que estas esperando que él/ella le dé un papel en el juego.

Juguetes sugeridos

- Caja registradora
- Juguetes de comida
- Ropa para disfraz
- Un juego de doctor
- Juguetes de cocina

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