

Evaluación del Desarrollo del Juego

Nombre: _____

F. Nacimiento: _____ Edad : ___ a ___ m F. Eval: _____

Evaluador: _____

Observaciones _____

Observaciones/Comentarios

I.- SENORIOMOTOR – EXPLORATORIO

(emergente 2 – 4 meses)

Alcanzar, agarrar, tomar, frotar, llevarse objetos a la boca

Tomar y mirar objetos

Aporrear/golpear repetitivamente objetos

II.- RELACIONAL – NO FUNCIONAL

(emergente 6 – 10 meses)

Relacionar objetos con otros sin importar su uso convencional

Tomar dos o más objetos

Apilar, hacer chocar, anidar, tocar, empujar objetos

**** objetos a, o quitarle objetos a alguien

III.- FUNCIONAL – CONVENCIONAL

(emergente 10 – 12 meses)

Relacionar objetos de forma social – convencional

(ej. Poner una taza en un platillo, revolver un tazón con una cuchara)

Uso de objetos típico, funcional, convencional, social en ambiente

no descontextualizados de los ambientes reales en los que son usados

(ej. Beber de una taza, empujar un auto de juguete, alimentar una

muñeca con una mamadera, garabatear con un lápiz)

IV.- SIMBÓLICO (emergente 12 -18 meses)

AGENTE

Sí mismo (emergente 12 – 18 meses)

El niño es el agente iniciador de las acciones de juego -

Simula beber de una taza durante un juego de colación, simula

Hablar por teléfono, cepillo su propio cabello durante juego de aseo

Pasivo – Otro (emergente 18 – 24 meses)

El niño actúa sobre agentes sustitutos no animados -

Pone una taza en la boca de un oso y simula hacerlo beber, pone el

teléfono en la oreja del muñeco y simula hacerlo hablar, simula

cepillar el cabello del muñeco

Activo – Otro (emergente 24 – 30 meses)

El niño le entrega animación a los agentes sustitutos-

le pone la taza en la boca al oso y mientras simula hacerlo beber,

puede intentar hacer que el oso “afirme” la taza, puede hacer sonido

de “beber”, intenta que el muñeco “afirme” y “hable” por teléfono

INSTRUMENTO

Objeto Real (emergente 12 – 18 meses)

Relaciona objetos con otros de forma social – convencional

(ej. Poner la taza en un platillo) Uso típico, funcional, convencional

de objetos en ambientes no descontextualizados de los típicos en los

que son usados (ej. Beber de una taza, empujar un auto de juguete

Objeto Sustituto (emergente 18 – 24 meses)

Uso de un objeto como sustituto del normalmente usado

ej. Simular usar un bloque como teléfono imaginario, simular usar

un bloque como taza.

Objeto Imaginario (emergente 24 – 30 meses)

Ejecución de un esquema objeto-acción sin el uso real del objeto -

simular sostener y hablar por teléfono imaginario, simular

beber de una taza imaginaria.

ESQUEMA

Único (emergente 12 – 18 meses)

El niño ejecuta un acto de juego aislado, como poner la botella en la boca de la muñeca, simula beber de una taza, cepilla al muñeco.

Múltiple (emergente 18 – 24 meses)

El niño desempeña una secuencia de dos o más actos del juego, como poner el cepillo en la mano del osos y simular que el oso se peina, simula que bebe de una taza y que come de un plato vacío, simula peinarse y peinar a otro.

Complejo/Planeado (emergente 24 – 30 meses)

El niño pone los platos y una muñeca para un juego de té, lleva cabo una secuencia de actos e juego relacionadas con el tema; simula construir una casa con herramientas de juguete.

OTROS COMENTARIOS

Casby, M (2003)
Traducido y adaptado con fines
exclusivamente académicos por
Hugo Segura P. Fonoaudiólogo