



STAR Autism Support

The Fun Part: Fostering Play and Social Skills

Supports Included:

Freetime Chart.....	Page 1
Emotion Role Play Activity.....	Page 2-4
Family Activity Choice Icons.....	Page 5-6
Sharing Choices Chart.....	Page 7
Sharing and Turn Taking Social Script.....	Pages 8-13
Turn-Taking Chart.....	Pages 14-15
Mr. Potato Head Sequence Strip.....	Page 16
Game Rules.....	Pages 17
Playing a Game Sequence Strip.....	Page 18
Good Loser.....	Pages 19-20
Good Winner.....	Pages 21-22
Playing a Game Visuals.....	Pages 23-24

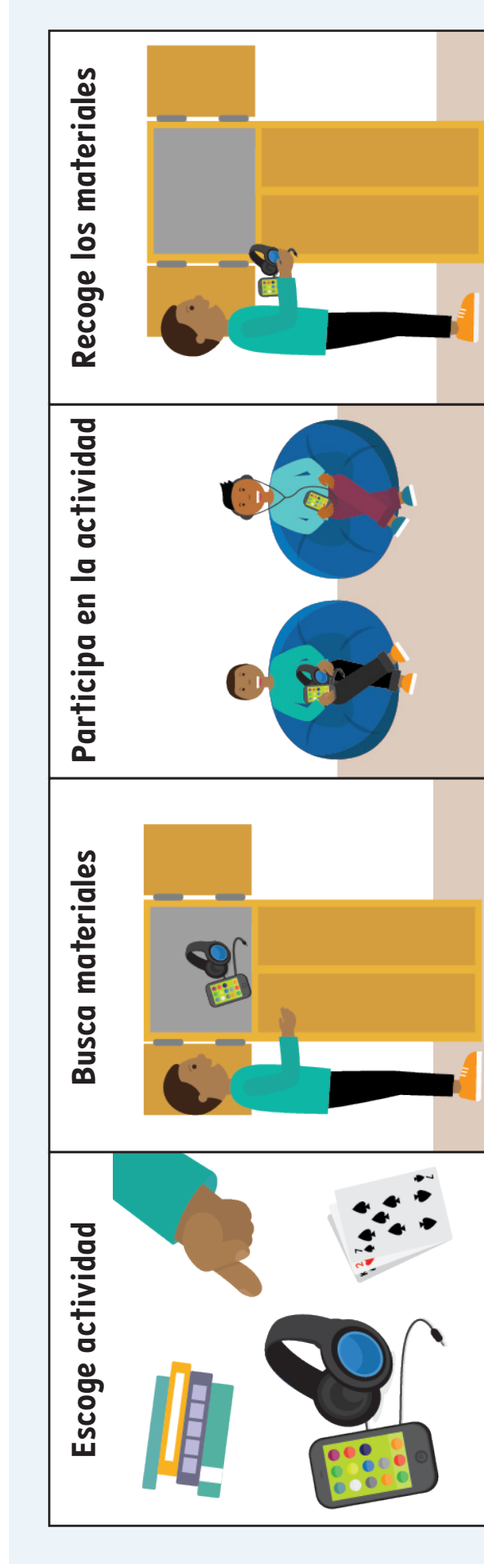
Resource List:

- **STAR Autism Support:** [Free Home Supports](#)
- **STAR Autism Support:** [Tips for a Peer Buddy Program Newsletter](#)
- **STAR Autism Support:** [Playtime is Serious Business](#)
- **STAR Autism Support:** [School and Home: Working Together](#)
- **STAR Autism Support:** [Culturally Responsive Classrooms](#)

Tabla de Tiempo Libre

- 1** Decide qué quieres hacer.
- 2** Pregúntate: "¿Es una elección hoy?"
 - En caso afirmativo, hazlo
 - Si no, toma otra decisión
- 3** Obtenga los materiales que necesita.

- 4** Quédate con su elección de tiempo libre:
 - Hasta que termine el juego o la actividad
 - La profesora dice que haga una nueva elección
- 5** Recoge tus materiales.



La actividad de juego de roles emoción

Instructions:

1. Imprima y corte Imágenes de Emoción.
2. Coloque las fotos en una bolsa o tazón.
3. Se turnan para seleccionar una imagen y "representar" la emoción
4. Tienen hermanos o adultos adivinar la emoción.

Bueno



Malo



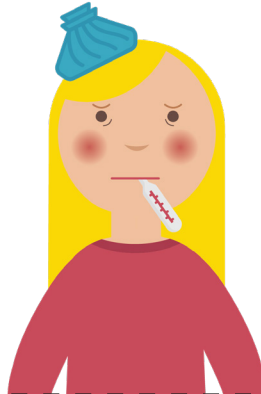
Feliz



Enojado



Enfermo



Emocionado



Nervioso



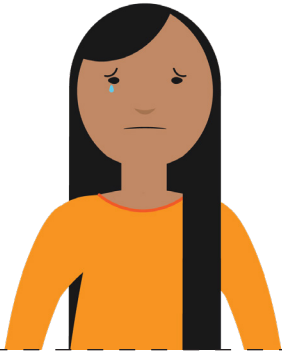
Preocupado



Cansado



Triste



Sorprendido



Hambriento

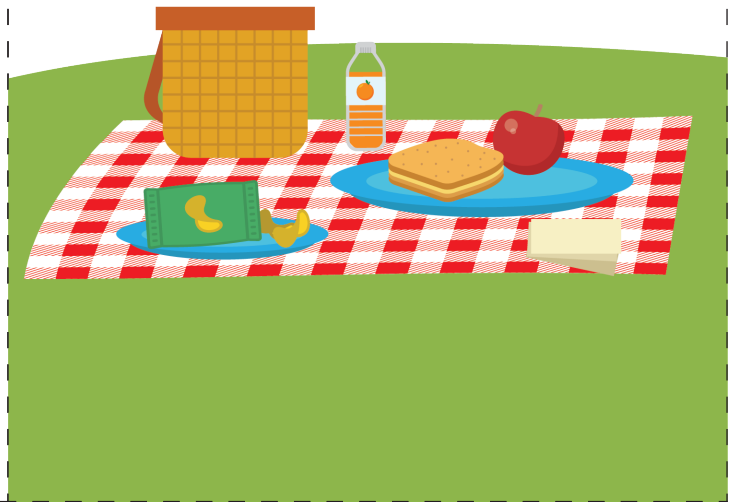




Baloncesto



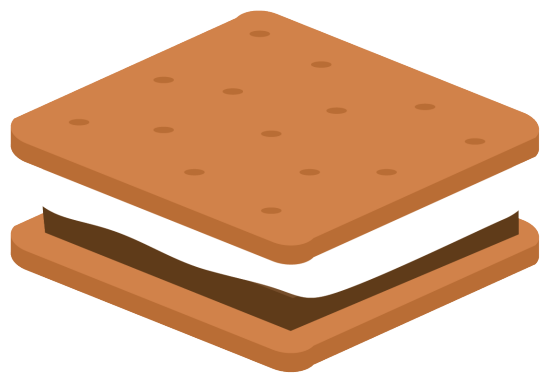
Picnic



Búsqueda de tesoros

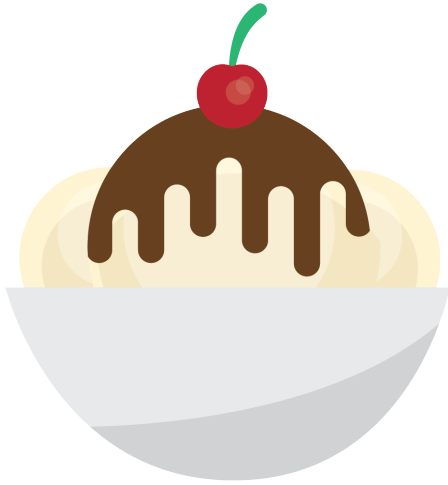


S'mores





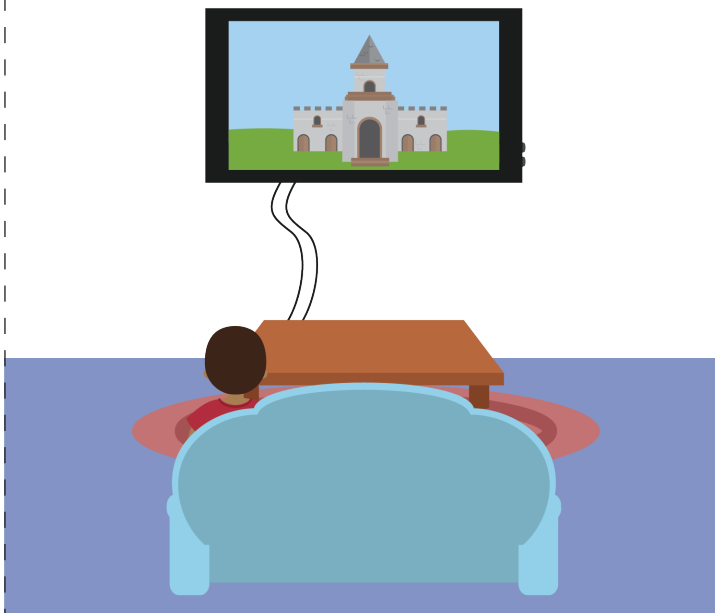
Hacer helado



Viaje de campo virtual



Ver una película



Juego



Compartiendo Elecciones

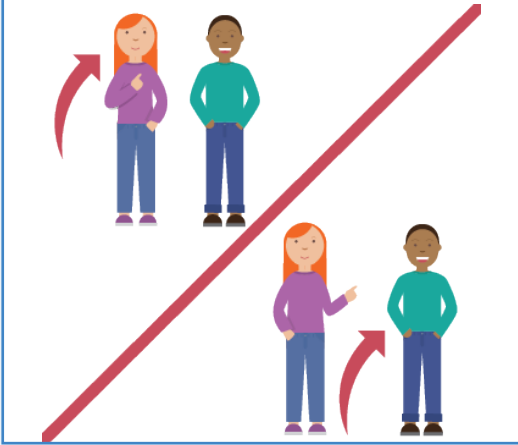
Usa cosas juntos



Divide las cosas



Turnarse



Intercambiar cosas



Soportes para el hogar: Guión social para compartir y tomar turnos

Objetivo:

Los guiones sociales ayudan a los estudiantes a comprender los comportamientos esperados, las rutinas, los próximos eventos y una variedad de destrezas sociales que incluyen la toma de perspectiva y los conceptos socioemocionales.

Materiales:

- Guión social “Compartir y Tomar Turnos” (incluido)
 - Tijeras
 - Perforadora
 - Anillo para fines de encuadernación (1 por guión preparado)
-

Preparación:

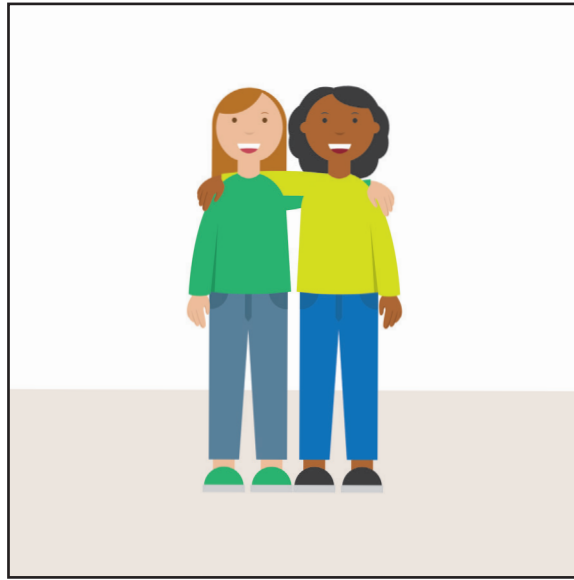
1. Imprima las páginas del guión social (1 juego por estudiante o 1 juego para toda la clase).
 2. Corta por las líneas punteadas
 3. Reúna las páginas
 4. Haga un agujero en la esquina superior izquierda.
 5. Para encuadernar el libro, coloque un anillo a través del hoyo perforado.
-

Instrucciones:

1. Programe un tiempo para leer el guión social a los estudiantes.
 2. Según sea necesario, aumente la frecuencia con la que lee el guión social para ayudar a los estudiantes a adquirir habilidades
 3. Los guiones sociales son más efectivos cuando se combinan con oportunidades para practicar y recibir comentarios. Brinde oportunidades adecuadas para practicar las destrezas y brinde refuerzo para aumentar los comportamientos positivos.
-

Consideraciones:

- Los guiones sociales no están diseñados para usarse después de un comportamiento fuera de la tarea. Deben usarse como una herramienta de enseñanza antes del evento o comportamiento específico. Si es necesario, programe momentos adicionales a lo largo del día para revisar el guión con los estudiantes
- Para promover el mantenimiento de las destrezas deseadas, comience a aumentar la cantidad de tiempo entre cada lectura.
- Para promover la generalización de las destrezas deseadas, pida a otros adultos y compañeros que revisen el guión con los estudiantes y practiquen las destrezas específicas.
- Para los estudiantes que se beneficiarían de participar en el desarrollo de un guión social, permítales encontrar sus propias imágenes y/o usar algunas de sus propias palabras.
- Para los estudiantes que son lectores y aprenden independientemente de los guiones sociales, permítales leer el guión por su cuenta.



Compartir y Tomar Turnos

Home Supports - Guión social para compartir y tomar turnos

© STAR Autism Support 2021.

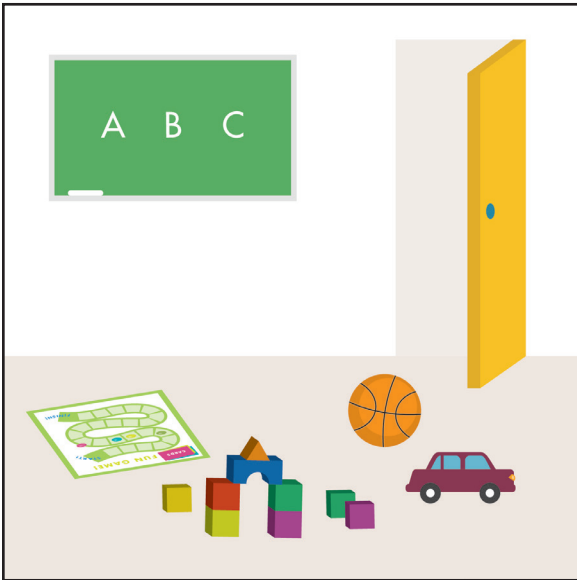


Me gusta jugar con mis amigos en la escuela. Cuando juego con mis amigos, puedo compartir y turnarme.



Home Supports - Guión social para compartir y tomar turnos

© STAR Autism Support 2021.



Hay muchos juguetes con los que me gusta jugar. A veces a mis amigos les gusta jugar con los mismos juguetes que yo.

2

Home Supports - Guión social para compartir y tomar turnos

© STAR Autism Support 2021.



Puedo ser un buen amigo compartiendo mis juguetes. Compartir significa darle un juguete a un amigo para que pueda jugar con él. Puedo decir: "Aquí tienes" y entregarle el juguete.

3

Home Supports - Guión social para compartir y tomar turnos

© STAR Autism Support 2021.



Compartir también significa jugar con juguetes al mismo tiempo que otro amigo. ¡Podemos jugar juntos! Puedo preguntar: "¿Puedo jugar contigo?"

4

Home Supports - Guión social para compartir y tomar turnos

© STAR Autism Support 2021.



También puedo ser un buen amigo al tomar turnos. Tomar turnos significa que juego con el juguete por un tiempo, y luego le doy el juguete a mi amigo, para que puedan tener un turno. Puedo decir "Mi turno" cuando es mi turno, y puedo decir "Tu turno" cuando es el turno de mi amigo.

5

Home Supports - Guión social para compartir y tomar turnos

© STAR Autism Support 2021.

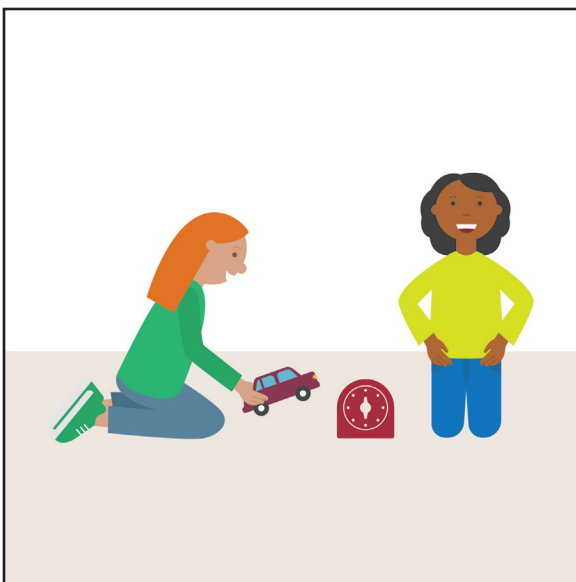


Si quiero jugar con un juguete con el que juega mi amigo, puedo pedir un turno. Puedo extender la mano o preguntar: "¿Puedo tener un turno?"

6

Home Supports - Guión social para compartir y tomar turnos

© STAR Autism Support 2021.



A veces mi amigo no está listo para darme un turno. Eso está bien. En cambio, puedo jugar con un juguete diferente, o puedo esperar hasta que termine.

7

Home Supports - Guión social para compartir y tomar turnos

© STAR Autism Support 2021.

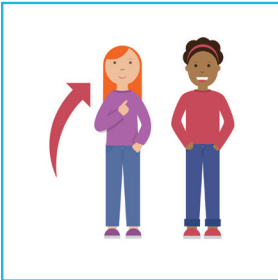


Cuando comparto y tomo mi turno durante el tiempo de juego, estoy siendo un buen amigo. ¡Esto hace felices a mis amigos!

8

Coloque la
foto / icono de
actividad aquí

¿De quién es el turno?



Empty rectangular box with a dashed circle in the center for labeling.

1

Empty rectangular box with a dashed circle in the center for labeling.

2

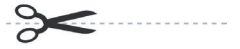
Empty rectangular box with a dashed circle in the center for labeling.

3

Empty rectangular box with a dashed circle in the center for labeling.

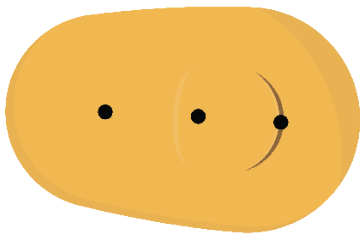
4

Empty rectangular box with a dashed circle in the center for labeling.

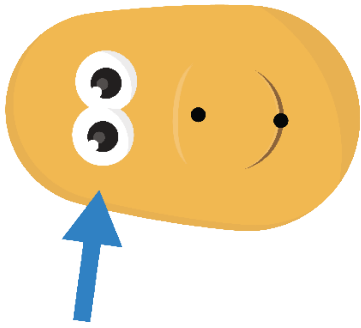




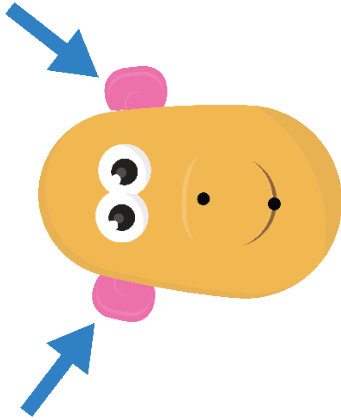
Encontrar el Sr. Cabeza de Papa



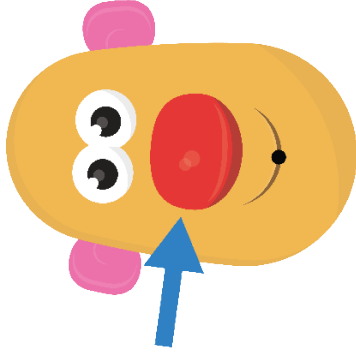
Añadir ojos



Añadir orejas

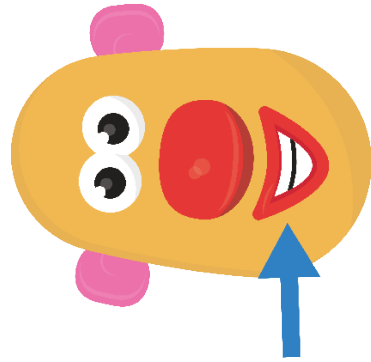


Añadir nariz

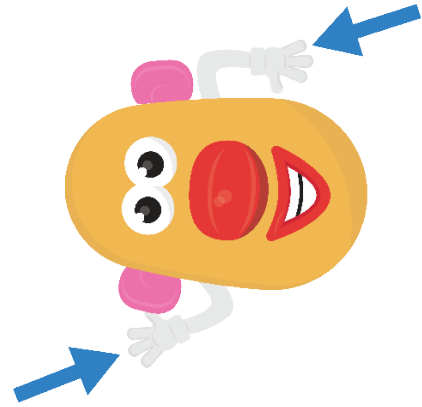


Home Supports - Secuencia de Sr. Cabeza de Papa

Añadir boca



Agregar brazos



©STAR Autism Support 2021.

Home Supports - Secuencia de Sr. Cabeza de Papa

©STAR Autism Support 2021.

Reglas del Juego

Esperar tu turno



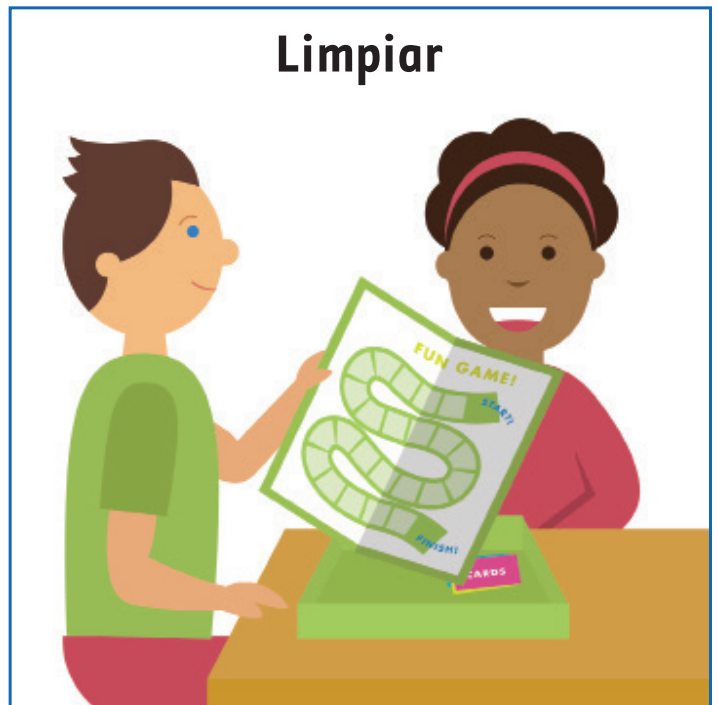
Jugar el juego



Permanecer sentado



Limpiar





Elige un juego



Busca el equipo



Ir al juego



Jugar un juego



Home Supports - Secuencia de Jugar un Juego

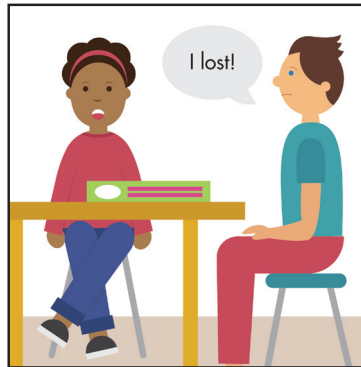
©STAR Autism Support 2021.

Instrucciones:

1. Imprima y lamine el *Visual Buen Perdedor*(provisto).
2. Los estudiantes revisan la imagen antes de participar en la rutina *Jugar un Juego*.

Soy un buen perdedor

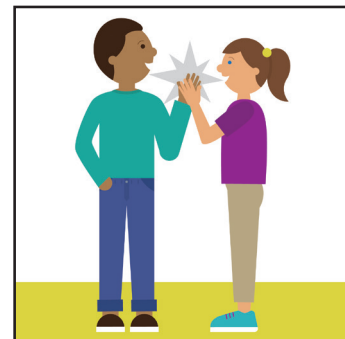
Cómo ser un buen perdedor:



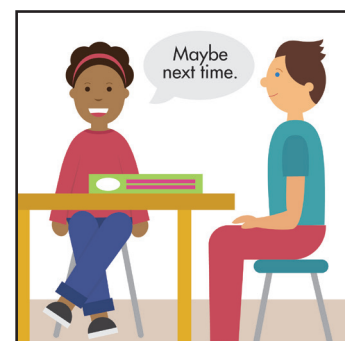
Di: "Felicidades" al jugador ganador.



Dar al jugador ganador un "high five".



Piensa: "Quizás gane la próxima vez".



Instrucciones:

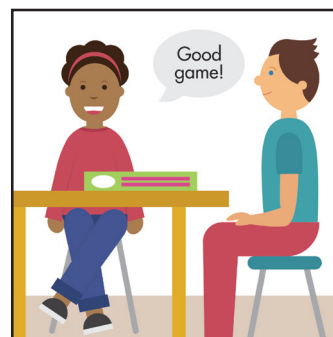
1. Imprima y lamine el *Visual de Buen Ganador* (provisto).
2. Los estudiantes revisan la imagen antes de participar en la rutina *Jugar un Juego*.

Soy un Buen Ganador

Cómo ser un buen ganador:



Di "Buen juego" a los otros jugadores.



Estrechar la mano con los otros jugadores.



Mantener pensamientos sobre ganar para mí mismo.



Visualizaciones de jugando un juego

Instrucciones:

1. Imprima y recorte cuatro conjuntos de imágenes de jugando un juego.
2. Coloque cada conjunto de artículos visuales en una bolsa resellable para guardarlos y guárdelos donde se guarden los juegos.
3. Al jugar un juego, use la imagen apropiada para apoyarlos con instrucciones visuales durante todo el juego.



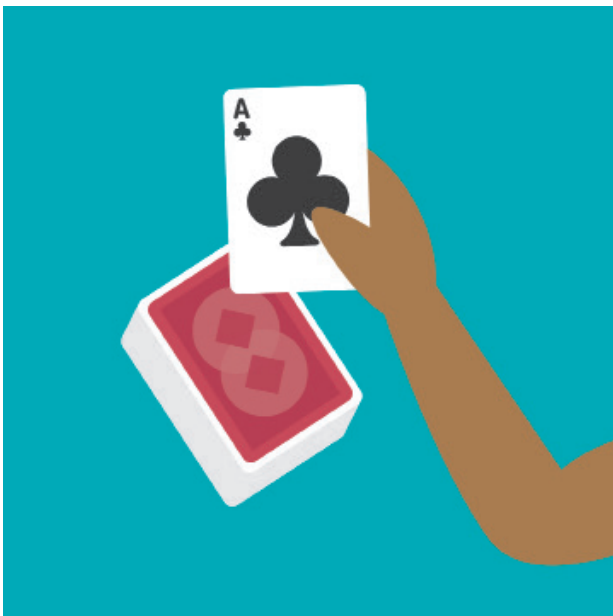
Tirar el dado



Girar el "spinner"



Escoge una carta



Pon una tarjeta de vuelta





Mover pieza del juego

