



Identificar letras y su sonido

Tomen una bolsa y guarden objetos o dibujos de cosas que empiecen con las vocales, por ejemplo: **A**nillo, **E**spejo, **I**mán, **O**sito, **U**va. También pueden meter tarjetas que tengan escritas las vocales.

Imaginen que son magos o magas. Aparezcan un objeto de la bolsa, ¿qué es? Es una **U**va. ¿Con qué sonido empieza la palabra **u-u-uva**? ¡Sí! Uva empieza con “**Uuu**”.

Tomen turnos y sigan jugando a aparecer objetos de la bolsa e identificando con qué sonido empieza.



¡Puedes jugar
con los materiales
que tienes en casa!

3a4
años



Crear historias

Imaginen que son historiadores o historiadoras.

Busquen un objeto, ¿ya lo tienen?, ¿cuál es la historia de ese objeto?

Imaginen y creen su historia, pueden empezar con la frase “Había una vez...” y continuar nombrando de dónde viene, de qué material está hecho, para qué sirve, etc. Continúen agregando datos o ideas hasta terminar de crear su historia.



Jugar apoya
el desarrollo
del cerebro.

3a4
años



Escribir

Imaginen que son escritoras o escritores.

Consigan algunas hojas de papel, pueden ser de reúso y crayones para ¡escribir un libro!

En la primera hoja registren su nombre, vayan añadiendo hojas en las que registren cuál es su color favorito, su comida favorita, su persona favorita y todas las cosas que les gustan.

Además de registrar las cosas que les gustan, intenten escribir el nombre de lo que dibujaron. No importa si solamente hacen líneas o garabatos.

Cuando terminen unan las hojas y ¡lean su libro todas las veces que quieran!



¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!

3a4
años



Contar e identificar la ubicación de los objetos

Imaginen que trabajan en un restaurante. Necesitan poner la mesa para los comensales, ¿cuántas personas vamos a comer?, ¿cuántos lugares tenemos que poner en la mesa? Entonces, ¿cuántas cucharas/tenedores/vasos/servilletas necesitamos poner?

Tomen las cosas, cuéntenlas y colóquenlas en la mesa.

¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!



3a4 años



Seguir y crear patrones

Imaginen que son bailarines o bailarinas.
Elijan su canción favorita.

Cada quien proponga un paso de baile,
de manera que tengan una secuencia que
repetir, por ejemplo: manos arriba y paso a la
derecha.

Durante la canción repitan estos 2
movimientos mientras los dicen en voz alta.
Cuando los hayan memorizado pueden
agregar un movimiento más a la secuencia.
¡Inténtenlo y continúen bailando!

**¡Puedes hacer que las
actividades cotidianas
sean divertidas!**



3a4
años



Identificar y reproducir figuras geométricas

Imaginen que son escultores o escultoras. Tomen un poco de plastilina o masa y hagan diferentes figuras de varios tamaños, por ejemplo: círculos, cuadrados, triángulos o rectángulos.

Con las figuras que tienen construyan otras como: una casa, un helado, un sol o la luna.

¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!



3a4
años



Aprender sobre la vida animal

Imaginen que son zoólogos o zoólogas y tienen que identificar animales.

Decidan quién tomará el primer turno para dar pistas sobre un animal y quién intentará identificar de qué animal se trata.

Den una pista y permitan que la otra persona responda.

Continúen hasta que identifique el animal y cambien de turno.



Jugar apoya el desarrollo del cerebro

3a4
años



CONSEJO NORUEGO
PARA REFUGIADOS

The LEGO Foundation





Aprender información valiosa

Imaginen que son entrevistadores o entrevistadoras.

Tomen turnos para entrevistarse.

Pregunten: ¿cuál es su nombre completo?, ¿cuál es su dirección?, ¿cuál es su teléfono?, ¿cuál es el nombre completo de su mamá?, ¿y de su papá?

En caso de que no sepan la respuesta a alguna de estas preguntas es un buen momento para conocerla y aprenderla.



¡Jueguen en cualquier lugar, en cualquier momento!

3a4
años



Crear música

Imaginen que son músicos o músicas.

Elijan sus instrumentos musicales, pueden ser vasos, platos, cubiertos, cazuelas, ollas, recipientes plásticos y ¡música maestro!

Averigüen ¿qué sonido se produce cuando golpean cuidadosamente uno contra otro?

Por ejemplo: ¿qué sonido se produce cuando golpeo la olla con la cuchara?, ¿es igual el sonido si golpeo un plato?



¡Puedes hacer que las actividades cotidianas sean divertidas!

3a4
años



Reconocer y nombrar emociones

Elijan quién tomará el primer turno para hacer gestos faciales o corporales para representar una emoción y quién intentará identificar de qué emoción se trata.

Pueden representar: alegría, tristeza, frustración, satisfacción, miedo, sorpresa, etc.



Jugar apoya
el desarrollo
del cerebro

3a4
años