



## Identificar letras y su sonido

Tomen una bolsa y guarden objetos o dibujos de cosas que empiecen con las letras: “P”, “M”, “T”, “B”, “L”, y “D”. Por ejemplo: Papa, Manzana, Tomate, Botón, Limón y Dado. También pueden meter tarjetas que tengan escritas estas letras.

Imaginen que son magos o magas. Aparezcan el primer objeto. ¿Qué es? Es una Manzana. ¿Con qué sonido empieza la palabra m-m-manzana? ¡Sí! Manzana empieza con “Mmm”.

Sigan jugando a aparecer los objetos de la bolsa e identificando con qué sonido empieza.

¡Puedes jugar  
con los materiales  
que tienes en casa!



5

años



# Crear historias

Imaginen que son historiadores o historiadoras.

Identifiquen o recuerden una situación y creen una historia, puede comenzar con la frase “En una ocasión...”. Pueden hablar sobre el lugar en dónde ocurrió, los personajes que participaron, etc.

Continúen agregando datos o ideas hasta terminar de crear su historia.



Jugar apoya  
el desarrollo  
del cerebro.

5

años



## Escribir

Imaginen que son escritoras o escritores. Consigan algunas hojas de papel, pueden ser de reúso, y crayones para ¡escribir un libro sobre su familia!

En la primera hoja registren el nombre de la familia y vayan añadiendo hojas en las que registren: cuántas personas la integran, qué le gusta hacer a cada una, qué les gusta hacer juntos, etc.

Además de registrar, intenten escribir. No importa que solamente hagan líneas o garabatos.

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



**¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!**

5

años



# Contar e identificar la ubicación de los objetos

Imaginen que trabajan en un restaurante. Pongan la mesa para los comensales diciendo en voz alta la ubicación de todas las piezas conforme las van colocando. Por ejemplo: la cuchara y cuchillo van a la derecha, el tenedor a la izquierda, el vaso al frente, las servilletas al centro, etc.



¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!

5

años



## Seguir y crear patrones

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

En conjunto elijan un paso y cada quien proponga un paso más para bailar, por ejemplo: Paso adelante, aplauso, paso adelante, vuelta.

Repitan esta secuencia de movimientos mientras dure la canción.

¿Pueden agregar un paso más a la secuencia? ¡Inténtenlo y continúen bailando!

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



5

años



# Identificar y reproducir figuras geométricas

Imaginen que son escultores o escultoras. Tomen un poco de plastilina o masa y hagan 4 diferentes figuras en 3 tamaños, por ejemplo: un círculo grande, mediano y chico; pueden repetir con el cuadrado, triángulo y rectángulo.

¡Juega en cualquier lugar, en cualquier momento!



5

años



# Aprender sobre la vida animal

Imaginen que son zoólogos o zoólogas. Tomen turnos para mencionar un animal y que la otra persona diga en dónde vive y qué come.

Por ejemplo, si dicen: “Gallinas”, la otra persona deberá decir: “Viven en las granjas y comen semillas”.

Después de que la otra persona responda, cambien de turnos para que ella mencione un animal.



Jugar apoya el desarrollo del cerebro

5

años



# Aprender información valiosa

Imaginen que son entrevistadores o entrevistadoras.

Tomen turnos para entrevistarse.

Pregunten: ¿qué hace la policía, en qué ocasiones hay que llamarles?, ¿qué hacen los bomberos, en qué ocasiones hay que llamarles?, ¿qué hacen los paramédicos, en qué ocasiones hay que llamarles?

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!

5

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!

Recuerden su canción o melodía favorita. Interpretenla con los instrumentos que tienen.



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



5

años



# Reconocer y nombrar emociones

Elijan quién tomará el primer turno para decir una situación, por ejemplo: se pinchó mi pelota o recibí un regalo, y quién dirá cómo se siente cuando se encuentra en esa situación.

Pueden decir situaciones que les provoquen: alegría, tristeza, sorpresa, miedo, satisfacción, seguridad, etc.



Jugar apoya  
el desarrollo  
del cerebro

5

años