



---

SUGERENCIAS PARA  
PROMOVER DESDE CASA EL  
DESARROLLO DE  
HABILIDADES DEL  
PENSAMIENTO E  
INTELIGENCIA EMOCIONAL

---



Edad	5-6 años	7-10 años
<b>Habilidades</b> Habilidad verbal	Trabalenguas, juego de roles con cualquier objeto o juguete, títeres, sinónimos y antónimos (usarlos en lenguaje y comunicación cotidianos), lectura de cuentos con imágenes y cantar.	Lectura de interés de acuerdo a la edad, juego de ahorcado, sinónimos y antónimos, caras y gestos, adivinanzas, rimas y versos, trabalenguas y juego de Maratón.
Inteligencia Emocional	Reconocimiento de emociones básicas (alegría, tristeza, miedo y rabia o enojo) a través de preguntas e imágenes en dibujos que representen las emociones citadas. Indagar respecto a lo que sienten que siente el otro y ellos mismos... Hablar Y compartir de cómo nos sentimos los adultos y qué creemos que sienten ellos.	Despertar empatía primaria (sí mismo) y secundaria (el otro). Cuestionar respecto a lo que sienten frente a diversas situaciones o respecto a lo que creen que otro siente ante diferentes situaciones. Preguntarles , por ejemplo, después de ver una película qué emoción cree que experimentó o sintió uno de los personajes.
Pensamiento matemático	Semejanzas, diferencias, manipular objetos y material personalizando y categorizando, clasificando, comparando e identificando cosas incompletas. Seriaciones sencillas.	Sudoku (de acuerdo a edad) cálculo mental. Retos con planteamientos de problemas. Turista o Monopoly (que sean el banco), cartas (sin apuesta).
Ubicación espacial	Armar rompecabezas, solucionar laberintos, construir creativamente y armar con LEGO.	Armar rompecabezas, solucionar laberintos, construir con lego, planos de calles y plantear cómo llegar; así como, ubicar con respecto a puntos cardinales.
Pensamiento creativo	Dichos, chistes y laberintos, además crearlos. Contar cuentos y fantasías. Cantar e inventar canciones.	Inventar y contar chistes, inventar cuentos, versos, trabalenguas, adivinanzas, resolver laberintos, etc.
Vocabulario básico	Plantear un día temático, en automóvil buscar e identificar colores o palabras en letreros, adivina la palabra, clasificar cosas por campos semánticos, buscar palabras en revistas y periódicos.	Sopa de letras, organizar cosas, animales, etc. por campos semánticos, juego de ahorcado, crucigramas, adivina la palabra, etc. Jugar basta.

Edad	10-14 años	14-17 años
<b>Habilidades</b> Habilidad verbal	Crear versos, palabras cruzadas en crucigrama, adivinanzas, rimas, caras y gestos, antónimos y sinónimos, círculos de lectura, incluirlos en pláticas de su edad con adultos.	Círculos de lectura, mesas redondas para discutir y argumentar, deletreo de palabras con grado de dificultad, basta, jugar en celular con otras personas el reconocimiento o adivinanza de palabras o dibujos. Jugar Pictionary.
Inteligencia Emocional	Emociones básicas y secundarias (amor, vergüenza ansiedad). Con confianza pactar, dialogar, generar acuerdos y compromisos que se midan en un tablero para que puedan proyectar tangiblemente su desempeño. Evitar etiquetas personales sino describir los hechos y consecuencias. Reconocer logros, evitar enfoque hacia lo que no se logró o mala conducta.	Dichos, adivina la emoción que sienten, plantear casos y ponerse en el lugar de las personas. Juego de intercambio de roles en dinámica familiar.
Pensamiento matemático	Monopoly o Turista ( que sean el banco) plantear cuestionamientos, tales como, ¿qué pasaría si...? Cálculo mental. Resolver problemas e ir incrementando nivel de dificultad. Cartas (sin apuesta).	Monopoly o Turista ( que sean el banco) plantear cuestionamientos, tales como, ¿qué pasaría si...? Cálculo mental. Resolver problemas e ir incrementando nivel de dificultad. Cartas (sin apuesta) Estudio de casos.
Ubicación espacial	Armar rompecabezas, solucionar laberintos, construir creativamente y armar con LEGO.	Armar rompecabezas, solucionar laberintos, construir con LEGO.
Pensamiento creativo	Inventar y contar chistes, inventar cuentos y recetas de cocina, resolver laberintos, sudokus, trabalenguas.	Contar chistes, inventar cuentos, versos. Hágalo con mímica de películas. Resolver sudokus adivinanzas, chistes y dichos, inventar recetas de cocina.
Vocabulario básico	Sopa de letras, organizar cosas, animales, etc. Por campos semánticos, juego de ahorcado, crucigramas, adivina la palabra, Pictionary, etc.	Sopa de letras, organizar cosas, animales, etc. Por campos semánticos, juego de ahorcado, crucigramas, adivina la palabra, Pictionary, etc.
Comprensión lectora	Círculos de lectura, retos de comprensión y reflexión sobre lo leído.	Círculos de lectura, retos de comprensión y reflexión sobre lo leído.