

MIND builders





MIND builders

Fecha Completada

1 ¿Qué Palabra Falta?

2 Búsqueda del Tesoro

3 Número del Día

4 Vayamos a Cazar

5 Pintar con Crema de Afeitar

Nombre _____

Actividades para estimular la imaginación, las ideas y las habilidades de su hijo para resolver problemas.

Fecha Completada

6

¿Qué es Distinto?

7

Un Viaje Especial

8

¡Veo la Bandera!

9

Diseños de las Hojas

10

**Huellas en
Masa para Jugar**

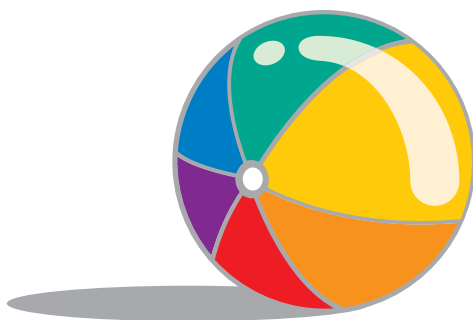
★

¡Felicitaciones!

¿Qué Palabra Falta?

Es probable que su hijo quiera leer el mismo libro una y otra vez. Él está aprendiendo cuando lo hace, ¡así que juegue con él! Después de que le haya leído el libro a su hijo varias veces, observe si puede “llenar los espacios en blanco”. Esto funciona mucho mejor si las palabras del cuento riman. En cada página, lea el comienzo de la oración, pero omita la última palabra y observe si su hijo puede adivinar la palabra que falta. Si no logra adivinar la palabra, léasela y observe si la recuerda la próxima vez que le lea el libro.

Leerle un cuento a su hijo una y otra vez, y dejarlo que adivine las palabras que faltan, lo ayudan a estimular su memoria.



Búsqueda del Tesoro

Túrnese con su hijo y esconda tres o cuatro objetos en algún lugar de la casa o afuera, en un área pequeña. Puede esconder muñecos de peluche pequeños, bloques, pelotas o calcetines. Primero, deje que su hijo observe mientras esconde los objetos. A medida que se familiarice con el juego, vea si puede encontrar objetos que usted haya escondido mientras él no la observaba. Si necesita ayuda para encontrar los objetos, use “cerca” y “lejos” para avisarle si se está acercando. Por ejemplo, diga: **¡Te estás acercando, más cerca, más cerca!** cuando se acerque al objeto o **Oh, estás lejos, más lejos, más lejos todavía** cuando se aleje del objeto.

Esta actividad estimula la memoria de su hijo y lo ayuda a aprender los conceptos de cercano y lejano.



Número del Día

iPuede hacer que aprender los números sea divertido!
Dígale a su hijo:

Hoy, veamos cuántas cosas podemos encontrar que vengan de a “dos”, ¡hoy es el día del “2”!

Durante el día, busque objetos que vengan de a dos.
Por ejemplo:

Usamos dos zapatos, tenemos dos ojos, la bicicleta tiene dos ruedas.

Observe cuántas cosas su hijo de tres años puede encontrar o crear de a 2. A la hora de comer, ayude a su hijo a agrupar los alimentos de a dos y cuéntenlos a medida que los come

¡Uno, dos!

Al caminar, cuente los pasos de dos en dos

Uno, dos, uno, dos, uno, dos.

Ayude a su hijo a aprender la forma que tiene el número, mostrándole cómo se escribe en una hoja de papel o en un libro o en la acera con una tiza.

Aprender el concepto de los números ayudará a su hijo a contar y algo de matemáticas.



Vayamos a Cazar

Dele a su hijo una bolsa de plástico u otro contenedor donde pueda guardar varios artículos. Dígale que van a “cazar números”. Haga una lista de cinco cosas que su hijo deberá buscar durante la cacería de números. En una hoja de papel, escriba los números del 1 al 5 desde el borde superior hasta el inferior de la hoja y luego dibuje el objeto al lado del número. Por ejemplo:

1 -  (pelota)

4 -  (bloques)

2 -  (calcetines)

5 -  (cucharas)

3 -  (cartones de jugo)

Acompañe a su hijo mientras caza los artículos y ayúdelo a contarlos a medida que los pone en la bolsa. Asegúrese de que los artículos estén en lugares seguros donde los pueda ver y alcanzar. Una vez que consiga todos los artículos, sáquelos y ayúdelo a separarlos.

¿Encontraste una pelota? Cuando tome o señale la pelota, cuenten juntos **Una pelota. ¡Listo!** Y tache el artículo de la lista. Si no encontró algún artículo, ayúdelo a decidir qué hacer. Por ejemplo **1-2-3 libros.**

Necesitamos cuatros libros. ¿Puedes buscar un libro más?

Su hijo está aprendiendo a contar y separar a medida que caza una cantidad específica de objetos.



Pintar con Crema de Afeitar

Esta actividad puede ser un tanto desordenada, pero es muy divertida para su hijo y lo ayuda a crecer! Compre un bote de crema de afeitar económico la próxima vez que vaya a la tienda. Busque un lugar donde su hijo pueda jugar con la crema de afeitar, ya sea afuera sobre un periódico extendido o adentro sobre una mesa grande fácil de limpiar. Vista a su hijo con ropa que se pueda ensuciar. Coloque bastante crema de afeitar sobre el periódico o la mesa y deje que su hijo juegue con ella, primero con las manos. También puede darle herramientas para crear diseños en la crema de afeitar, como un tenedor o un peine o cepillo viejo. Después de que haya jugado durante un rato, ayúdelo a alisar la crema de afeitar. Ayúdelo a hacer garabatos en la crema de afeitar con el dedo o a hacer figuras como un cuadrado, un círculo y un triángulo. Agregue unas gotas de colorante comestible para que pueda mezclar los colores con la crema de afeitar o mezclar los colores entre sí. Esta actividad puede ser divertida para que dos o más niños jueguen juntos con la crema de afeitar.

Su hijo está aprendiendo a hacer diseños, figuras y colores y a usar los dedos y el sentido del tacto para jugar con la crema de afeitar.



¿Qué es Distinto?

Recorte varias imágenes de una revista o dibuje algunas imágenes que tengan algo en común y puedan ser agrupadas. Por ejemplo, haga grupos de frutas o zapatos, árboles o muebles. Forme, por lo menos, tres grupos de imágenes, con tres imágenes en cada grupo, es decir, un total de nueve. Luego, disponga cuatro imágenes para que su hijo las vea. Tres que sean del mismo grupo y una que no. Pídale a su hijo que señale la imagen que no pertenece al grupo. Si no encuentra la imagen distinta, dele pistas. Por ejemplo, saque tres imágenes de verduras y un árbol. Diga

Tres de estas imágenes se pueden comer y una no. ¿Puedes encontrar la que no se puede comer? Es algo a donde te puedes trepar.

Haga lo mismo con los otros grupos de imágenes similares. Hable con su hijo acerca de las imágenes, en qué se asemejan y en qué difieren. ¡Su hijo puede tener algunas ideas interesantes acerca de sus semejanzas y diferencias!

Su hijo está aprendiendo los conceptos de "semejanza" y "diferencia".





Un Viaje Especial

Un día que disponga de tiempo para estar con su hijo, planifique una excursión a un lugar nuevo para que su hijo observe y experimente. Piense en algo que su hijo realmente disfrute. Por ejemplo, ¿A su hijo le gusta pintar y colorear? ¿Le gustan los peces, los dinosaurios o los animales en general? Piense en un lugar especial que puedan explorar. Puede visitar un museo de arte, una tienda de mascotas o un museo de historia natural que exhiba dinosaurios. Puede visitar el zoológico o el museo de ciencia y tecnología. Puede visitar un parque, con lago y áreas para picnic y recreación. O bien, ir a la playa a recolectar conchitas de mar. Recoger fresas en alguna granja o ir a una huerta con calabazas y usar una para tallar. Algunas granjas tienen animales, frutas y verduras y son gratis para el público. Durante su excursión especial, hable acerca de lo que ve y enséñele a su hijo de tres años nuevas palabras e ideas. En el zoológico, aprendan juntos los nombres de los animales. En el parque, hablen acerca de los distintos tipos de árboles o plantas o de cómo funcionan los juegos.

Las nuevas experiencias estimulan la mente y el habla de su hijo.



¡Veo la Bandera!

Cuando esté paseando con su hijo, busque la bandera de los Estados Unidos. Muchos edificios gubernamentales, comercios y hogares tienen banderas que ondulan y que su hijo puede ver con facilidad. Cada vez que vea una bandera, señálesela a su hijo. Hablen de los colores de la bandera. Cuando esté familiarizado con la bandera, juegue al “¡Veo, veo!” y observe cuántas banderas estadounidenses puede encontrar en el paseo. Cuando su hijo esté familiarizado con este juego, puede jugar al “Veo, veo” con muchos objetos distintos. Por ejemplo, busque todos los automóviles azules o, en Navidad, busque todas las casas que tengan luces navideñas.

Su hijo de tres años está aprendiendo a reconocer un objeto o símbolo que no siempre se encuentra en el mismo lugar o contexto.

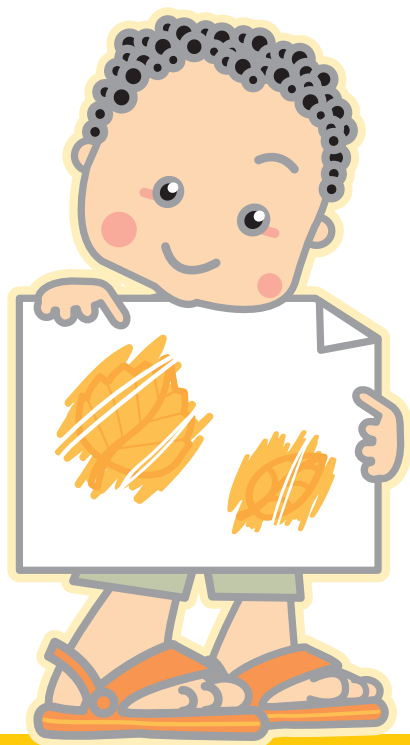
Esto estimula su memoria y su capacidad para resolver problemas.



Diseños de las Hojas

S alga a pasear con su hijo y recoja hojas de distintos tamaños y formas. Llévelas a casa y colóquelas sobre la mesa. Cubra una hoja con un pedazo de papel y con el lado más ancho de la crayola, enséñele a su hijo a frotar la crayola en el papel justo sobre la hoja que se encuentra debajo. La forma y el diseño de la hoja aparecerán en el papel. Hablen juntos acerca de las distintas formas y los tamaños de las hojas y hagan distintos texturas. ¡Cuelgue la obra de arte de su hijo en un lugar donde la familia y los amigos lo puedan ver!

Esta actividad ayudará a su hijo a aprender sobre formas, diseños y texturas.



Impresiones con Masa para Jugar

Puede comprar masa para jugar en la tienda o prepararla usted misma con harina, sal y agua. Agregue colorante comestible si quiere darle color. Dígale a su hijo que cierre los ojos y presione algún objeto contra la masa, como una moneda, una hebilla de cinturón, la pulsera de un reloj; cualquier cosa que deje una marca en la masa. Luego, enséñele la masa a su hijo y pregúntele si puede adivinar qué objeto hizo esa marca. Si le cuesta adivinar, muéstrelle cómo hizo la marca en la masa. Luego, déjelo hacer una impresión en la masa mientras usted no mira. ¡Se divertirá mucho haciendo impresiones que usted no podrá adivinar!

A continuación, le sugerimos una receta para elaborar masa para jugar que no necesita cocinar.

Mezcle:

1 taza de harina

1/2 taza de sal

Un poco menos de 1/2 taza de agua
(lo suficiente para mezclar la masa)

Esta actividad ayuda a que su hijo aprenda diseños. Cuando vea una copia de un objeto en la masa para jugar y descubra qué es, estará estimulando su memoria y sus habilidades para resolver problemas.



Notas