

# 3 Años Constructores de la Mente

Las actividades de Constructores de la Mente desarrollan el poder mental de su hijo y lo ayudan a aprender a resolver problemas.



## Número del Día

- ✓ El niño aprende los números
- ✓ El niño aprende a contar
- ✓ Construye habilidades matemáticas tempranas.

Elija un número para el día.

Puedes decir,

**Hoy son Dos días. Veamos cuántas cosas podemos encontrar que sean “dos”.**

Durante el día, hablen de las cosas que vienen de dos en dos. Por ejemplo;

**Llevas dos zapatos.**

**Una bicicleta tiene dos ruedas.**

**Tienes dos ojos.**

**Hay dos fresas en tu plato.**

Vea cuántas cosas puede encontrar o crear su hijo de tres años de dos en dos. Ayúdelos a encontrar pares de calcetines o zapatos.

Cuando camine, cuente sus pasos de dos en dos,

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

Muéstrele a su hijo cómo se ve el número dos, busque el número dos en un libro o una revista. Escriba el número dos en una hoja de papel, pídale a su hijo que escriba su propio número dos o calque el suyo. Puedes usar tiza para escribirlo en la acera.

# 2



## ¿Que es Diferente?

- ✓ El niño aprende sobre “igual” y “diferente”

Usa imágenes de cosas que tengan algo en común para esta actividad. Puede recortar imágenes de una revista o hacer dibujos. Puede hacer que su hijo recorte o dibuje sus propios dibujos, pueden funcionar grupos de frutas, zapatos, árboles o muebles. Haga al menos tres grupos de imágenes con tres imágenes en cada grupo, tendrás un total de nueve fotografías.

Coloque cuatro imágenes para que su hijo las vea. Tres imágenes estarán en el mismo grupo y una imagen diferente. Por ejemplo, diseñe tres imágenes de frutas y un árbol.

Pídale a su hijo que señale la imagen que no coincide. Si no pueden encontrar el que es diferente, deles pistas.

Puedes decir:

**Tres de estos puedes comer, pero uno no.**

**¿Puedes encontrar el que no puedes comer?**

**¡Es algo a lo que te puedes subir!**

Haga lo mismo con los otros grupos de imágenes, hable con su hijo sobre las imágenes y en qué se parecen y en qué se diferencian. ¡Su hijo puede tener ideas sobre cómo son iguales y diferentes!

# ¿Cuál es la Palabra que Falta?

- ✓ Construye las palabras del niño
- ✓ Construye la memoria

Lea el mismo libro o cante la misma canción con su hijo varias veces, luego vea si su hijo puede completar una palabra que falta. Pruebe esto:

En cada página, lea la primera parte de una oración, pero omita la última palabra. Si el libro dice: "¡El ratón quiere una galleta!" Diga:

**El ratón quiere un \_\_\_\_\_.**

Vea si su hijo dirá **galleta** para terminar la oración.

Si no pueden pensar en la palabra, léela. Vea si lo recuerdan la próxima vez que lo lea, esto funciona bien si las palabras de la historia o la canción riman.



## Búsqueda del Tesoro

- ✓ Construye la memoria del niño
- ✓ El niño aprende sobre lo cercano y lo lejano

Esconda tres o cuatro objetos alrededor de la casa o en un área pequeña afuera. Puede ocultar pequeños animales de peluche, bloques, pelotas o calcetines. Al principio, deje que su hijo observe mientras usted esconde los objetos, luego ¡Pídeles que encuentren el tesoro escondido!

Luego, oculte los objetos mientras no lo estén mirando. Pregúntales si pueden encontrar los tesoros, si necesitan ayuda para buscar, use palabras como "cerca" y "lejos" para que sepan si se están acercando a encontrar un tesoro.

Puedes decir:

**¡Te estás acercando, cerca, más cerca! O,**

**¡Oh, estás lejos, más lejos, aún más lejos!**

## ¡Yo Espío!

- ✓ El niño aprende a escuchar con atención
- ✓ El niño aprende a resolver problemas
- ✓ El niño aprende a enfocarse

Es posible que sepa cómo jugar el juego "Yo Espío". Pídale a su hijo que juegue con usted, dígame que va a encontrar algo cerca y pídale que lo encuentren. Puedes decir,

**Espío con mi ojito, un perro marrón. O**

**Espío con mi ojito, algo verde. O**

**Espío con mi ojito, algo que es redondo.**

Deje que su hijo responda hasta que adivine el elemento correcto. Después de algunas veces, deje que su hijo piense en algo para que usted lo encuentre.

Puedes jugar este juego en cualquier momento durante el día, juega mientras prepara la cena. Pruébalo esperando en la fila. Juega mientras conduces o en el autobús.

