

Actividades para Habilidades de Expresión Creativa

Edad Sugerida 3 - 5 años



Convierte los momentos cotidianos en momentos para el desarrollo del cerebro.

Aprende más en www.ChildrensCabinet.org/Vroom/

Arriba, abajo, suave, fuerte

Pídele a tu niño que elija una canción para cantar. Cuando levantas tu mano, él debe cantar más fuerte. Cuando la bajas, él debe cantar más suave. Sube y baja a diferentes velocidades. Luego pídele que haga lo opuesto y que cante fuerte cuando bajas la mano y suave cuando la levantas. Túrñense. ¡Tú cantas y tu niño da las señales con la mano!

Actividad #914

La Ciencia Tras La Acción

Este juego le exige a tu niño que preste atención a tus acciones, recuerde las reglas del juego y use su autocontrol para seguirlas. Estás animando a tu niño a pensar en forma flexible y no responder en forma automática cuando le pides que haga lo opuesto.

Edad sugerida 3—5 años

Juego de roles

Pregúntale a tu niño quién le gustaría ser, quizá una persona que tu niño conozca, o un personaje de un libro o un programa de televisión. Luego invítalo a buscar en la casa un disfraz y otras cosas que pueda usar para hacer el papel de esa persona. Hazle preguntas como, "¿Adónde vas ahora?"

Actividad #960

La Ciencia Tras La Acción

Cuando te basas en lo que le interesa a tu niño y lo animas a usar lo que ya conoce para crear nuevas ideas, apoyas su conocimiento, creatividad e imaginación. El juego de roles también ayuda a los niños a comprender mejor sus propias experiencias.

Edad sugerida 2—4 años

Díganlo con mímica

Junto con tu niño juega a adivinar lo que tú eres. Haz diferentes expresiones faciales o movimientos corporales y fíjate si él puede adivinar. Las pistas como los efectos de sonido o los movimientos pueden ser de ayuda. Luego pídele a tu niño que imite algo y tú intenta adivinar. ¡Disfruten!

Actividad #826

La Ciencia Tras La Acción

No solo le ayuda a ver las cosas desde la perspectiva de otro, sino que también desarrolla habilidades de comunicación. Adivinar también es fantástico.

Edad sugerida 4—5 años

Impulsado por
vroom™

Visita www.ChildrensCabinet.org/Vroom/

Pesca imaginaria

Durante la hora de bañarse, tira una caña de pescar imaginaria y finge pescar peces. Haz que tu niño te diga cómo imagina que se ve este pescado imaginario (qué tan grande es, de qué color, etc). Luego haz que tu niño pesque uno, y tú describe el pescado imaginario que capturó.

Actividad #349

La Ciencia Tras La Acción

Imaginar es muy importante para el aprendizaje. Le ayuda a tu niño a comprender los símbolos y a pensar de forma imaginativa.

Edad sugerida 3—5 años

Actúa conmigo

Busca prendas en casa que tu niño pueda usar para jugar a simular. Él puede ponerse una gorra de béisbol y simular que está jugando un deporte, un delantal para ser un cocinero o vestirse como su personaje favorito de un libro o un programa de televisión. Bájate en su juego de simulación y hazle preguntas como, "¿Qué harás a continuación?"

Actividad #940

La Ciencia Tras La Acción

Cuando tu niño se prueba diferentes prendas, también está probando cómo es ser otra persona, lo cual lo ayuda a comprender la perspectiva de los demás. El juego de simulación también es una oportunidad para practicar la concentración, el autocontrol y la memoria mientras tu niño continúa jugando.

Edad sugerida 2—5 años

Creaciones caseras

Recoge con tu niño materiales que puedes desechar o reciclar, como rollos de toallas de papel, cajas y recipientes de leche. Anima a tu niño a imaginar qué podría construir con ellos, como una casa o un auto. Tu niño puede usar luego lo que haya creado en los juegos de simulación.

Actividad #896

La Ciencia Tras La Acción

Cuando tu niño usa cosas que le son familiares en formas nuevas e interesantes, piensa de un modo flexible y creativo. Para llevar a cabo sus ideas, tu niño debe usar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico, las cuales necesitará en la escuela y en la vida.

Edad sugerida 2.5—4 años