

Actividades Vroom™



Estas hojas de actividades para imprimir en casa incluyen una combinación de Actividades Vroom™ de desarrollo del cerebro en niños de 0-5 años. Compártelas, ponlas en la puerta de tu refrigerador o llévalas contigo, lo que sea que te ayude a recordar que los momentos para desarrollar el cerebro está a tu alrededor.

Bases para el desarrollo del cerebro™

Míralo

Los niños usan sus ojos para aprender. Fíjate en lo que llama la atención de tu niño y habla sobre eso. ¡O haz contacto visual y luego sonríe, conversa, abrázalo o haz caras graciosas!

Conversa con él

El cerebro de los niños se activa cuando intercambias palabras, música o sonidos con ellos. Conversa sobre tu día, tu comida y lo que te rodea, ¡o enlaza sonidos para una conversación divertida!

Túrnense

Los niños aprenden cuando toman turnos al jugar, hablar o explorar. Toma tu turno después de él. Y luego repite: ¡tu turno, mi turno, tu turno, mi turno!

Extiende

El cerebro de los niños crece fuerte cuando los ayudas a llevar su aprendizaje más allá. Extiende un momento: ¡hazle a tu niño una pregunta que empiece con “qué”, “cuándo”, “dónde”, “cómo” y “por qué”!

¡Hemos simplificado la ciencia del aprendizaje temprano! Recuerda estas cinco acciones para ayudar a desarrollar el cerebro de tu niño en cualquier momento. Están codificados por colores para facilitar su búsqueda.

Síguelo

Los niños pequeños aprenden mejor cuando sigues su ejemplo. ¡Ponte en sintonía con las palabras, sonidos, movimientos e ideas de tu niño! Luego responde con tus propias palabras y acciones.

© 2019 Vroom es un programa de la Bezos Family Foundation

Conversaciones sobre categorías

Háblale a tu niño sobre tu comida favorita. Pídele que nombre una comida que le gusta que esté en la misma categoría, como por ejemplo fruta, pero que sea diferente. Lleva la cuenta de cuántas cosas diferentes les gustan en la misma categoría. ¡Juega el mismo juego con otra cosa como la ropa!

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Este juego le enseña a tu niño las categorías, cosas que son iguales en formas importantes aunque diferentes en otras. Tu niño también está aprendiendo sobre lo que te gusta y lo que no te gusta en comparación con lo que a él le gusta o no le gusta, lo cual le ayuda a aprender sobre otras personas.

#49

vroom.org

Sonríe y Guiña

Sonríele a tu niño y hazle un guiño. Repítelo varias veces y luego anímalo a intentar imitarte. Sonreír es fácil, y su guiño, que podría parecer un entrecerrar de ojos, ite hará sonreír otra vez! Túrnense. Cuenta cuántas sonrisas y cuántos guiños comparten.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Jugar a “sonrisas y guiños” puede parecer sencillo, pero requiere de muchas habilidades; tu niño tiene que prestar atención a lo que haces, recordar las reglas (primero sonríes, luego haces un guiño) e imitarte. Estas son habilidades importantes para la escuela y la vida.

#54

vroom.org

¿Qué sigue?

Promueve la independencia de tu niño haciéndole preguntas en lugar de decirle qué hacer. Si estás preparándote para salir de la casa, en lugar de decirle que se ponga los zapatos, intenta decir algo como, “Veo que tienes los calcetines puestos. ¿Qué sigue después?”

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Hacerle preguntas a tu niño lo anima a pensar antes de actuar. Esta capacidad requiere concentración y autocontrol. Tu niño debe dejar de hacer lo que podría querer hacer para poder lograr un objetivo, incluso algo tan simple como ponerse los zapatos!

#147

vroom.org

Uso de sus palabras

¿Tu niño empieza a llorar y quejarse cuando se enoja? Recuérdale que use sus palabras para decir lo que le molesta o para indicar lo que quiere. Si tu niño está demasiado enojado para hablar, intenta adivinar lo que quiere hasta que te diga que acertaste.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Ayudar a tu niño a aprender a comunicar sus sentimientos de enojo con palabras es uno de los recursos más importantes que le puedes dar para manejar estos sentimientos y expresarse en formas que se pueden entender y generar respuesta.

#152

vroom.org

¿Sin palabras?

¿Le estás enseñando a tu niño a usar palabras para expresar sus sentimientos? Mientras pasean, pídele a tu niño que busque animales, los cuales no usan palabras, y que vea cómo comunican lo que quieren. ¿Un perro te ladra o te mira fijamente? Pregúntale a tu niño qué cree que trata de decir el perro.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Puedes ayudar a tu niño a aprender a comunicarse con palabras y otras formas observando cómo los animales se comunican sin palabras. Usa lo que tu niño ve para hacerle preguntas y ayudarlo a pensar como un científico, poniendo en práctica lo que observa en su propia vida.

#153

vroom.org

Nuevo para ti

Cuando estén jugando, ayuda a tu niño a hacer cosas que no ha hecho antes. Prueben los columpios o el tobogán en el parque, o también pueden tocar las diferentes texturas del suelo. Siempre que no corra riesgos, deja que pruebe cosas nuevas y dale un poco de ayuda si la necesita. ¿Cómo responde tu niño? ¡Celebra lo que dice y hace!

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Darle una oportunidad a tu niño para hacer actividades seguras por sí solo ayuda a que sienta confianza y aprenda a aceptar desafíos.

#182

vroom.org

Arriba y por encima

Pídele a tu niño que busque un objeto como un palo o una piedra y que lo coloque en el suelo cerca de ti. Haz que explore diferentes maneras de moverse sobre tal objeto. ¿Puede saltar? ¿Lo puede hacer en un solo pie? ¿Correr y después saltar? Túrnate para saltar con tu niño y hablen sobre lo lejos que llegan.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Se necesita concentración y autocontrol para que tu niño maneje la forma en la que se mueve su cuerpo, así como también pensar en forma flexible para dar diferentes ideas. Las experiencias divertidas con conceptos de matemáticas como espacio y distancia ayudan a tu niño a desarrollar una base para el aprendizaje ahora y en el futuro.

#204

vroom.org

Charla con tacto

Pídele a tu niño que toque la ropa que ambos tienen puesta. Conversen sobre cómo se siente la ropa. Podrías decir: “Los dos usamos camisas. La mía está lisa, la tuya está arrugada”. Túrnense y usen tantas palabras como puedan para describir cómo se siente su ropa.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Este tipo de conversación ayuda a tu niño a aprender cómo hacer conexiones. Esta es la idea de que una cosa (palabra) puede representar otras cosas (lo que tocan). También lo está ayudando a aprender nuevas palabras y significados.

#246

vroom.org

Alimentos favoritos

Cuando vas al supermercado, señala algunos de tus alimentos favoritos para que tu niño los vea y pregúntale si le gustan, “Me encantan las bananas, ¿y a tí?” Luego invita a tu niño a señalar alguno de sus alimentos favoritos. Dile si te gusta. Túrnense a medida que pasen por los pasillos.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Este juego le enseña a tu niño que las personas tienen diferentes gustos y preferencias. La capacidad de saber que otra persona puede pensar diferente que él ayuda a tu niño a formar mejores relaciones con los demás y a aprender de ellos.

#270

vroom.org

Garabatos en la lista de compras

¿Estás haciendo la lista de compras? Habla con tu niño sobre lo que necesitas. Lee en voz alta lo que estás anotando: "Leche, huevos y cereal". Pídele a tu niño que "escriba" o dibuje en la lista también y que te diga en qué está pensando cuando hace esos dibujos sobre el papel.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Tu niño está aprendiendo que las marcas que tú y él hacen en el papel tienen un significado. La comprensión de que una cosa representa otra es una importante destreza de razonamiento para aprender a escribir, leer y comunicarse.

#272

vroom.org

Dúo dentado

Cuando te cepillas los dientes, pídele a tu niño que te acompañe. Deja que él cepille sus dientes primero y luego dale tu cepillo de dientes para que pueda ayudarte a ti. Pregúntale, "¿Puedes ayudarme a cepillarme los dientes? ¿Me puedes cepillar los dientes de adelante y luego los de los lados?" ¡Túrnense!

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

El momento compartido y la realización de la actividad por turnos es una de las mejores maneras en las que puedes promover el aprendizaje de tu niño hoy y en el futuro.

#357

vroom.org

¿Qué es lo que sientes?

Pon algunos artículos que le gusten a tu niño (como una caja de huevos, botella de plástico o caja pequeña) en un bolso solo para él. Él puede jugar con todo el contenido del bolso. Cuando meta su mano en la bolsa para sacar algo, pregúntale, "¿Qué sientes? ¿Es una caja de huevos o una botella?"

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

¿Quién necesita juguetes costosos cuando las posibilidades de aprendizaje son ilimitadas con los objetos cotidianos! Esta actividad promueve las habilidades de prestar atención y de hacer conexiones entre lo que tu niño recuerda haber visto y lo que siente con el tacto.

#404

vroom.org

¡Dejemos los pañales!

Aprender a ir al baño puede ser muy complicado. Celebra cada ida exitosa al baño de tu niño. Explícale con tono orgulloso lo que acaba de hacer. "Hiciste pipí en el baño". Pídele que explique lo que acaba de hacer. No des importancia a los accidentes.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Es difícil combinar las señales que el cuerpo indica ("tengo que usar el baño") con la acción de sentarse en el lugar correcto, el baño, y hacer las necesidades. Cuando celebras el esfuerzo de tu niño, "¡Lo lograste!", él tendrá una mejor disposición para continuar con el desafío.

#433

vroom.org

¿Qué hay adentro?

¿Hay alguna caja de pañuelos vacía a la mano mientras le cambias el pañal a tu niño? Oculta algún objeto seguro adentro, acuesta a tu niño y dale la caja. Sacúdela y pregúntale, "¿Puedes adivinar lo que hay dentro?" Intenta continuar con el juego de las adivinanzas hasta que termines de cambiar y vestir a tu niño.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Este juego es una manera excelente de ayudar a tu niño a aprender habilidades sobre la vida, como prestar atención a las pistas (los sonidos dentro de la caja), recordar los nombres de las cosas y tener el autocontrol de tratar de permanecer recostado hasta que terminas de cambiar su pañal.

#443

vroom.org

Elecciones de ropa

¿Tu niño quiere elegir su ropa? Ayúdalo ofreciéndole dos opciones: "¿Quieres ponerte los pantalones azules o los verdes?" Cuando elija, felicítalo y dile, "¡Excelente elección! También me gustan esos".

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Al hacer elecciones limitadas durante los primeros años, tu niño se prepara para tomar decisiones con éxito, una habilidad que va a utilizar durante toda su vida. Le estás dando a tu niño el control que desea y necesita, evitando que se agobie. Esto le permite enfocarse en pensar en la decisión.

#466

vroom.org

Pie grande, pie pequeño

Mientras lavas la ropa, pídele a tu niño que te ayude a juntar los pares de calcetines. Conversa con él sobre cuáles calcetines van juntos y por qué. ¿Tienen el mismo color, diseño o tamaño? Ayúdalo a poner los calcetines al lado de los pies, luego de los tuyos y habla sobre las diferencias. ¿Quién tiene pies grandes y quien tiene pies pequeños en tu familia?

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Agrupar objetos en categorías y comprender qué es igual y qué es diferente ayuda a tu niño a entender el mundo que lo rodea. Mientras que las conversaciones interactivas lo ayudan a conectar su mundo con las palabras.

#489

vroom.org

Puedo ayudar

Mientras lavas la ropa, pídele a tu niño que te ayude. Pídele que organice la ropa en dos grupos, el de los colores claros y el de los oscuros.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Puede tomar más tiempo, pero cuando le permites a tu niño ayudarte, él aprende cómo tener una idea en mente y llevarla a cabo. Estas habilidades de razonamiento son necesarias para hacer planes y realizarlos, habilidades que le serán necesarias durante el resto de su vida.

#495

vroom.org

Elige la taza

Mientras beben algo, túrnense para hablar sobre en qué se parecen sus tazas y en qué se diferencian. ¿Una es más grande? ¿Más pequeño? ¿De qué colores son? ¿Qué hay en tu taza? ¿El líquido está tibio o frío?

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Explorar una taza puede sonar tonto, pero cuando exploras y hablas sobre las cosas cotidianas que te rodean una y otra vez, apoyas la curiosidad de tu niño, la cual va a necesitar para aprender durante toda su vida. Para él, lo ordinario es extraordinario.

#542

vroom.org

Un poco de independencia

¿Quiere tu niño hacer todo solo? Ya sea que coma con las manos o que intente utilizar un tenedor, ofrécele oportunidades de ser más independiente. Habla con él sobre lo que está haciendo. Si lo necesita, ofrécele algo de ayuda. Cuando termine, observa cómo responde con una sonrisa o un "¡Lo logré!" ¡Celebra con él!

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Puede tardar más tiempo y ser más desordenado, pero le estás ayudando a tu niño a sentirse bien y a desarrollar nuevas habilidades. Esto lo hará sentir que puede intentar nuevas cosas y tener éxito.

#554

vroom.org

Uno, dos, comida

Elije dos palabras relacionadas con la comida, como "banana" y "manzana", para repetir un patrón de palabras dos veces. Repite con tu niño, "banana, manzana, banana, manzana". Haz que tu niño elija dos palabras relacionadas con la comida y que repita un patrón dos veces, "tenedor, cuchara, tenedor, cuchara". Conversa sobre qué palabra viene primero y qué palabra viene después.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Cuando tu niño elige las palabras, escucha las palabras y hace patrones contigo, está creando y luego usando una regla. Comprender y aplicar las reglas cuando crea patrones le ayuda a aprender conceptos matemáticos.

#576

vroom.org

Trozo a trozo

Ofrécele a tu niño una fruta o vegetal entero, como por ejemplo una manzana. Hazle preguntas sobre cómo se ve la manzana, cómo se siente y cómo huele antes de cortarla. Después de cortarla, hablen sobre lo que perciben. ¿Cómo se ve, cómo huele, cómo se siente ahora? ¿Siempre tiene el mismo sabor?

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Es necesario pensar de forma flexible para comprender que una cosa puede verse diferente pero seguir siendo la misma, como una manzana, que puede estar entera o en rebanadas pero sigue siendo una manzana. Esta capacidad es importante para el aprendizaje y la creatividad. ¡Hablar interactivamente también es la mejor forma de desarrollar las habilidades del lenguaje de tu niño!

#610

vroom.org

Dedos telescópicos

Forma un telescopio con tus manos. Forma un círculo con tus dedos y, sosteniéndolos a la altura de tus ojos, mira a tu niño y dile, “¡Te estoy viendo!” Muéstrale cómo hacer su propio telescopio con los dedos. Túrnense para mirar a través de los dedos telescópicos y conversen sobre lo que ven.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Este simple juego no solo es divertido, sino que le brinda a tu niño la oportunidad de prestar atención a su alrededor y pensar con flexibilidad a medida que ve personas y cosas conocidas de una nueva forma. La capacidad de ser flexible es importante para la resolución de problemas y para aprovechar al máximo la vida.

#666

vroom.org

El juego de los animales

Este es un juego de adivinanzas divertido que pueden jugar mientras esperan. Empieza con: “Estoy pensando en un animal”. Luego dale pistas a tu niño para ayudarlo a adivinar cuál animal es. Por ejemplo, “Estoy pensando en un animal que vive en nuestra casa y es negro”.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Juegos como este ayuda a que se desarrolle lo que los científicos llaman “memoria funcional”. Está usando su “memoria funcional” para recordar nombres y detalles. ¡También convierte el tiempo de espera en una divertida actividad de aprendizaje!

#698

vroom.org

El juego de simulación

Aquí encontrarás una forma divertida y fácil de añadirle algo nuevo a la canción o cuento favorito de tu niño. Usa objetos familiares mientras narras el cuento o cantas la canción. Si están al aire libre, pueden ser hojas o piedras cerca; o si están en el hogar, pueden usar cucharas o juguetes. Simula que estas cosas forman parte de la canción o la historia. ¡También pídele sugerencias a tu niño!

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Hacer juegos donde pretenden ser otras personas ayuda a tu niño a aprender que una cosa puede representar otra. Establecer conexiones y pensar de forma creativa forman parte de aprender a leer y comunicarse. ¿Qué más puedes hacer para desarrollar estas habilidades?

#703

vroom.org

Carrera rápida-lenta

Invita a tu niño a correr una Carrera rápida-lenta. Busquen una línea de inicio y cuenten, "¡1, 2, 3!" juntos, luego ¡ARRANQUEN! A medida que avanzan, di en voz alta "¡lento!" ¿Puede tu niño ajustar su velocidad? Deja que él diga "rápido" o "lento". ¿Qué tan rápido puedes correr? ¿Qué tan lento?

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Durante la "Carrera rápida-lenta", tu niño practica cómo escuchar instrucciones, cómo cambiar lo que está haciendo y hacer lo que el juego requiere. Estas habilidades lo ayudarán a manejar sentimientos y acciones, ahora y en el futuro.

#819

vroom.org

Hora del correo

Habla con tu niño sobre el correo y lo que significa recibir una carta. Luego escríbele una nota o dale un sobre con anuncios o un folleto de alguna tienda y dile, "¡Entrega de correo!" Luego de que lo "abra", túrnense para hablar sobre las letras, las imágenes, los colores y los diseños.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Este juego permite una conversación interactiva. A medida que conversan sobre el correo recibido, el vocabulario de tu niño aumenta. Cuando señalas las letras, él comienza a comprender que las líneas en el papel representan sonidos, palabras y objetos. Este es un paso muy importante para que le guste la lectura.

#820

vroom.org

Baile rápido

Deja que tu niño elija una canción rápida y divertida para bailar. Pídele que haga un movimiento de baile y luego copia lo que él hace. Túrnense para copiar los movimientos de baile de cada uno.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Cuando tú y tu niño se copian entre sí, él aprende a concentrarse y establecer conexiones entre lo que está viendo y lo que su cuerpo está haciendo. La capacidad de seguir los movimientos y aprender a concentrarse son habilidades importantes para aprender cosas nuevas.

#823

vroom.org

Juegos de manos

Haz gestos con las manos para su rima o canción favorita, o inventa una propia. Colócate en frente de tu niño y toma sus manos para que te imite. Varía el tono de la voz de alto a bajo y usa una forma muy expresiva de hablar o cantar.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Las rimas y canciones son muy buenas para desarrollar habilidades tempranas de lectura. Además, imitar le enseña a seguir movimientos de izquierda a derecha, una parte importante para la lectura. Este tipo de conversaciones es un atractivo adicional para tu niño. ¡Puedes ejercitar el desarrollo cognitivo en cualquier conversación de forma interesante y divertida!

#844

vroom.org

Sé quien arregla las cosas

Simula arreglar cosas con tu niño. Con una cuchara de plástico, haz de cuenta que estás reparando la puerta de un armario en la cocina. “Estoy reparando esta puerta rota del armario. Ahora es tu turno de ser el reparador”. Cuando él haya completado su turno, levanta la mano. “¡Es mi turno!” Túrnense y sonríe mientras tú lo haces.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Simular es un modo importante para que los niños puedan comprender su experiencia. Y cuando los niños simulan, aprenden que una cosa (una cuchara de plástico) puede “suplantar” a otra (una herramienta para reparar una puerta rota). Esa es la base para comprender los símbolos, los cuales son importantes para la alfabetización y las matemáticas.

#846

vroom.org

A barrer juntos

Incluye a tu niño en los quehaceres comunes. Por ejemplo, empieza con “¡Es momento de barrer! ¿Puedes ayudarme con el recogedor?” Permítele tirar la basura en el basurero. No te sorprendas cuando te pida que seas tú quien le ayude con el recogedor. Túrnense para hacerlo. Turnándose es la mejor forma en la que aprenderá y se sentirá más incluido.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Tu niño no solo aprende al imitarte, también aprende al realizar actividades. También intenta descifrar cómo funcionan las cosas, por ejemplo, que las cosas se ensucian y que se deben limpiar. Pero lo más importante es que está aprendiendo a ser servicial y considerado.

#847

vroom.org

Flor imaginaria

¿A tu niño le gusta simular? Dile que hay una flor imaginaria creciendo en su nariz. Describe cómo es. ¡Luego pretende que la tomas! Ahora dile que hay una flor imaginaria en su oreja y tómalala también. Haz que tu niño describa y tome las flores que tú tienes y diviértanse.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Aunque simular es muy divertido, también le enseña a tu niño que una cosa puede representar otra. Estos símbolos son la base de la lectura y la escritura, donde las palabras representan objetos e ideas. Este juego también desarrolla el razonamiento creativo de los niños.

#165

vroom.org

Títeres de calcetines

¿Estás ordenando la ropa para lavarla? Anima a tu niño para que te ayude a encontrar todos los calcetines y haz un montón con ellos. Elige un calcetín y finge que es un títere que está buscando a su amigo correspondiente. Celebra cuando tú y tu niño encuentren un par de los “amigos” calcetines. Luego deja que sea el turno de tu niño como el títere.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Esta actividad no solo es divertida, sino que tu niño también está haciendo conexiones mientras agrupa los calcetines y busca los pares correspondientes. Él debe concentrarse y usar su autocontrol para recordar los detalles del calcetín correspondiente. Cuando tu niño finge, está pensando de forma creativa.

#506

vroom.org

¿Puedes encontrarlo?

Usa tu celular para tomar fotos de las cosas de tu habitación, como una silla, una mesa o el refrigerador, o dibújalas. Pídele a tu niño que mire la foto de tu celular y di, “¿Puedes encontrarlo en la habitación?” A medida que tu niño se vuelve cada vez mejor en esta actividad, puedes hacerla un poco más difícil.

Edad sugerida

2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Este juego ayuda a que tu niño haga conexiones entre las fotos (símbolos) y los objetos reales. Esta habilidad es fundamental para la lectura (donde las marcas escritas representan palabras) y las matemáticas (donde los números representan cantidades de cosas), y es esencial en el aprendizaje.

#886

vroom.org

¿Qué puedes hacer?

Pídele a tu niño que piense en cosas que puede hacer en el parque, como saltar, trepar, dar pasos largos o recolectar piedras. Pídele que te muestre una de estas acciones. Responde con algo que tú puedes hacer, como juntar hojas o formar un telescopio con tus manos. Túrnense para hacerlo.

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

¿Hay cosas que pueden hacer juntos? ¿Cosas que tu niño puede hacer y tú no? ¿Cosas que tú puedes hacer y tu niño no? Le estás dando a tu niño la oportunidad de comparar y comprender que las personas son iguales en ciertas maneras y diferentes en otras.

#183

vroom.org

Búsqueda de sonidos

Mientras caminan juntos, escucha a tu niño. ¿Cuáles son los sonidos suaves y cuáles son los fuertes? Grita "¡fuerte!" e imita el sonido. Luego susurra "suave" e intenta imitarlo también. Tomen turnos para imitar todos los sonidos con diferentes volúmenes.

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

El aire libre es el lugar ideal para conversar sobre sonidos fuertes y suaves. A medida que tu niño nombra los sonidos y espera el momento correcto para hacer un sonido fuerte o uno suave, él controla su comportamiento. Esta destreza forma parte de poder establecer y alcanzar metas.

#184

vroom.org

Búsqueda de vistas

Salir a pasear es un momento perfecto para observar lo que los rodea. Mientras lo hacen, señala las cosas que ves. ¿Ves los pájaros, árboles, hojas, personas? Pregúntale a tu niño ¿cuántos ves? ¡Túrnense para señalar cosas diferentes en todas direcciones!

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Este tipo de actividad ayuda a tu niño a aprender cómo calcular números. Usa los conocimientos que tiene sobre números y los aplica. Poder calcular es una parte importante del aprendizaje y del uso de las matemáticas.

#185

vroom.org

Juego de tamaños

Jueguen este Juego de tamaños para que el tiempo de espera pase rápido. Sostén un objeto como una revista, un artículo de tu bolso o un juguete. Pregúntale a tu niño, "¿Puedes encontrar algo más grande que esto?" Cuando lo encuentre, pregúntale, "¿Puedes encontrar algo más pequeño?"

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Cuando hacen preguntas por turnos, este juego se convierte en una conversación interactiva sobre los tamaños. Esto le brinda a tu niño la oportunidad de concentrarse y explorar la idea del tamaño, un concepto que él puede utilizar para organizar su comprensión del mundo.

#225

vroom.org

Canta-versaciones

Mientras esperan para una cita, crea conversaciones cantando. En lugar de hablar interactivamente, canten suavemente lo que se quieren decir el uno al otro. ¿Cómo responde tu niño? Luego trata de susurrar. Continúa haciendo ambas cosas y conviértelo en un juego.

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Cantar sus palabras y hablar en voz baja le da a tu niño la oportunidad de practicar el control de su comportamiento para jugar el juego. Este autocontrol es una base importante para aprender y para hacer lo necesario para alcanzar metas.

#227

vroom.org

Largo o corto

Mientras lo estés vistiendo en la mañana, pregúntale a tu niño si debería usar mangas cortas o largas. ¿Necesita mangas largas para mantenerse caliente o mangas cortas para estar fresco? Simulen que tienen calor o frío y actúen cómo se sentiría. ¡Brrrr!

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Cuando le preguntas a tu niño qué se pondrá, lo ayudas a pensar sobre cómo las cosas pueden ayudarnos a alcanzar un objetivo, por ejemplo, mantenernos abrigados o frescos. ¿Alguna vez imaginaste que una camisa podría favorecer el desarrollo del razonamiento, como la creación de un plan y el logro de un objetivo?

#467

vroom.org

Mensaje a la hora de comer

A la hora de la cena, coloca un mensaje al lado del plato de tu niño. Puede ser una imagen que hayas cortado de una revista, una nota breve o un dibujo. Cuando se sienten a comer, pídele a tu niño que comparta el mensaje. Túrnense para hablar sobre los colores, las letras y las imágenes que ambos ven.

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Recibir un “mensaje a la hora de comer” es algo inesperado y divertido. Cuando se turnan para conversar sobre esto, tu niño aprende a prestar atención a los detalles. También está aprendiendo que las marcas y las imágenes representan palabras e ideas, algo importante para el aprendizaje de la lectura en el futuro.

#560

vroom.org

¿De qué tamaño es?

Conviertan el poner la mesa en un juego. Túrnense para levantar una cosa y pregunten, “¿Qué es más grande? ¿Qué es más pequeño?” Puedes comparar la taza de tu niño con la tuya, un recipiente grande con uno pequeño.

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Tu niño practica el concentrarse en los detalles. Prestar atención es habilidad importante tanto en la escuela como en la vida. Aprende sobre los tamaños y desarrolla la habilidad de observar diferencias entre objetos que son similares.

#561

vroom.org

Antes y después

Conversa con tu niño sobre cómo cambian los alimentos después de que los cocinas. Muéstrale a tu niño cómo un panqueque o una tortilla pasa de pastosa a sólida y cómo la pasta o el arroz quedan blandos cuando se hierven. Déjalo usar todos sus sentidos y que los toque antes y después (una vez que se enfríen). ¡Y conversen al respecto!

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Cuando le muestras a tu niño cómo cambian los alimentos lo anima a retener información que conoce sobre los alimentos y a ver y comprender cómo cambian cuando se cocinan. Mantener en mente dos cosas de esta manera y compararlas es una gran habilidad para desarrollar el cerebro.

#567

vroom.org

Tres en línea

Elije algunos objetos de la casa y forma tres en línea por tamaño, del más pequeño al más grande. Habla con tu niño sobre los objetos alineados. Pídele que se ponga de espaldas mientras acomodas nuevamente los objetos. Pídele que los ponga de nuevo en el orden original y explícale en detalle mientras lo hace.

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Al alinear los objetos por tamaño tu niño tiene la oportunidad de usar la información que conoce sobre los tamaños. Aplicar información a nuevas situaciones, como recordar el orden anterior cuando los objetos están desordenados, es una habilidad de pensamiento importante para la escuela y la vida.

#799

vroom.org

Hora de acampar

¡Arma una casa de campaña con tu niño! Cubre dos sillas estables con una cobija o una toalla y pídele a tu niño que entre. Convierte la casa de campaña en un lugar especial para actividades como el juego de “¿Dónde está? ¡Aquí está!” o meter en ella juguetes especiales para jugar. ¡Denle un nombre al lugar especial!

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

La casa de campaña crea un espacio nuevo, casi mágico dentro de un lugar conocido. A medida que tu niño entra y sale, tiene la posibilidad de cambiar su vista del mundo y ajustar sus comportamientos y juegos al lugar, es decir, tiene la oportunidad de aplicar un pensamiento flexible.

#800

vroom.org

Pistas de escondites

Pídele a tu niño que se esconda. Luego búscalos, habla en voz alta acerca de las pistas que estás usando para encontrarlos. Puedes decir, “Veo que algo se mueve. Me pregunto si está cerca de esa silla.” Si tu niño se ríe, di “Escucho una risa cerca de la puerta. Ahora escóndete tú y haz que tu niño invente las pistas para encontrarte.”

Edad sugerida

2 1/2-3 años

La Ciencia Tras La Acción™

Los niños adoran los juegos de escondidas porque los ayuda a entender que cuando las cosas desaparecen siguen existiendo. Para mantenerse escondido, tu niño debe usar el autocontrol. Si compartes tus pistas para encontrar a tu niño, estás ayudándolo a aprender habilidades para resolver problemas.

#1016

vroom.org