

# 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

## Observador de guiños

Sonríele y hazle un guiño. Luego anímalo a intentar imitarte. Cuando logre hacerlo, cambia el orden: guiña primero y sonrío después. Puedes aumentar el reto al sonreír y guiñar dos veces.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Jugar este juego con tu niño lo ayuda a prestar atención a lo que haces, recordar las reglas e imitarte. Estas son habilidades importantes para la escuela y la vida.

#55

**vroom.org**

## Dedos marcadores

Mientras esperan, dibuja una forma (como un círculo o una línea ondulada), con la punta de tu dedo sobre la palma abierta de tu niño. ¿Puede adivinar qué forma es? Repite la misma forma hasta que él pueda adivinar qué forma es. Tórnense para dibujar y adivinar las formas.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Cuando juegas a los “Dedos marcadores”, le das a tu niño la oportunidad de combinar lo que sabe sobre la apariencia de las formas con la manera en que estas se sienten. ¡Es una forma nueva y divertida de aprender las formas a través del tacto!

#220

**vroom.org**

## Papa caliente

Tú y tu niño pueden jugar este juego en cualquier lugar que se encuentren. Busquen un objeto pequeño para pasarse de uno al otro y canten una canción mientras que lo hacen. Cuando la canción termine, quien se quede con el objeto tiene que hacer algo especial o alguna tontería, por ejemplo parpadear tres veces o saltar. Tórnense.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

El juego de la Patata caliente le permite a tu niño practicar el seguir las reglas y jugar por turnos. También le permite practicar el autocontrol, una habilidad que lo ayuda a participar en una actividad por el tiempo necesario para lograr sus objetivos.

#222

**vroom.org**

## La forma de las letras

Pídele a tu niño que te señale letras en los letreros a su alrededor. Ayúdalo a descubrir las formas de las letras. ¿La letra A es puntiaguda como un triángulo? ¿Cómo es la letra O? ¿Cuántas letras del abecedario pueden encontrar? Disfruten al describir la forma de las letras.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Cuando se divierten con el lenguaje y las formas, ayudas a tu niño disfrutar el aprendizaje. Este juego desarrolla la concentración, el autocontrol y la memoria. Tu niño aumenta lo que sabe acerca de las letras y sus formas para hacer nuevas conexiones.

#253

vroom.org

## Compras comparativas

El supermercado puede ser un lugar estupendo para desarrollar el cerebro de tu niño durante las compras. Dale algo como una banana y una manzana para que las sostenga. “¿Cuál es más pesada? ¿Cuál es más grande? ¿Cuál es más suave?” Puedes hacerlo en cualquiera de los pasillos del supermercado o en cualquier tienda!

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Los juegos como este ayudan a tu niño a pensar como un científico porque está observando el mundo que lo rodea y está adivinando cómo se comparan los objetos o cómo van juntos. Repite el juego algunas veces con diferentes tipos de objetos para que él los compare. Recuerda, ¡aprendemos a través de la repetición!

#257

vroom.org

## Entrega de la ropa limpia

Después de doblar la ropa limpia, pídele a tu niño que te ayude con la “Entrega de la Ropa”. Pregúntale “¿Dónde ponemos las toallas? ¡Correcto, en el baño! ¿Y tus pijamas? ¡Sí! En tu habitación. ¿En qué gaveta?” Túrnense y permite que tu niño elija las prendas de ropa y te pregunte en dónde van.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Cuando los niños aprenden a agrupar cosas en categorías, aprenden a organizar y dar sentido a su experiencia. Piensa en lo importante que es aprender a “hacer un par” para leer, para las matemáticas, para la ciencia y muchas otras materias.

#524

vroom.org

## Olores del estante de especias

Mientras trabajas en la cocina, abre diferentes especias. Huele las diferencias e incluso tócalas junto con tu niño. Puedes describir estos olores (usando palabras dramáticas) y conversa con tu niño sobre algunos de los alimentos que comes con él.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Tu niño aprende a través de sus sentidos, al mirar, escuchar, tocar y oler. “Los olores del estante de especias” combina todas estas formas de aprendizaje; convirtiendo la preparación de una comida en una forma memorable para que tu niño se divierta y aprenda.

#574

vroom.org

## Uno, dos, tres comida

Elije tres palabras relacionadas con la comida como, “banana, manzana y pera” para repetir un patrón de palabras. Repítelo tres veces con tu niño. Haz que tu niño elija tres palabras relacionadas con la comida y que repita un patrón tres veces, “tenedor, cuchara, plato”. Dile qué palabra viene primero, cuál de segunda y de tercera.

Edad sugerida

3-4 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 lo ayuda a aprender conceptos matemáticos a medida que crece.

#577

vroom.org

## Canción divertida

Convierte una canción conocida en una “Canción tonta”. Cambia una palabra en una canción que tu niño conozca bien y ve si se da cuenta. Extiende el juego preguntándole por qué esas palabras no van en la canción. ¿Puede agregar una estrofa tonta a esta canción?

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Al jugar a este juego, tu niño debe escuchar con atención y usar su memoria para recordar las palabras de la canción. También están jugando con lo que es real y lo que no lo es, conceptos importantes para comprender cómo funciona el mundo.

#596

vroom.org

## Mundo colorido

Cuando salgas con tu niño, forma equipo con él para buscar colores. Haz que te señale algo y nombre el color. Luego nombra todas las cosas que se te ocurran y sean del mismo color. Túrnense para jugar este juego.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Pensar sobre qué características tienen los objetos en común (ya sean sus colores, formas o tamaños) forma conexiones en el cerebro en desarrollo de tu niño.

#632

[vroom.org](http://vroom.org)

## El juego de escuchar

Cuando estés de paseo con tu niño, hablen sobre los sonidos que los rodean. Cuando escuchen un sonido, dile a él lo que oyes y describe dónde crees que se encuentra. "Escucho un pájaro y creo que está en aquel árbol". Pregúntale qué es lo que escucha y de dónde cree que viene el sonido. Túrnense y deja que tu niño dirija.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Cuando tu niño escucha e identifica lo que está oyendo, está prestando atención y aprendiendo a conectar palabras con sonidos, lo cual promueve sus habilidades de lenguaje. Durante este intercambio, estás reforzando su aprendizaje.

#657

[vroom.org](http://vroom.org)

## La caminata de colores

¿Salen a caminar? Toma un pincel, pon un poco de agua en un recipiente vacío, ¡y hagan la caminata de colores! Pinten las flores, hojas y otros objetos coloridos que vean. Habla con tu niño sobre lo que ve. Disfruten las texturas, colores y formas del mundo, y compartan su propia alegría y maravilla.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Una caminata de colores ayuda a que tu niño se concentre en el mundo que lo rodea. Está desarrollando su cerebro a partir de observaciones y descripciones del mundo. También es una forma maravillosa de relajarte y disfrutar una caminata juntos.

#696

[vroom.org](http://vroom.org)

## Sígueme

Pregúntale a tu niño, "¿Puedes hacer lo que yo hago?" Camina hacia delante o hacia atrás, agáchate o estírate bien alto. Habla con tu niño sobre lo que estás haciendo, como por ejemplo, "¡Tócate los pies y toca el cielo!" Luego cédele el turno para que dirija. Cambia el juego y fíjate si puede hacer lo opuesto a lo que tú haces.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Cuando tu niño copia tus acciones, está aprendiendo conceptos como arriba y abajo al realizarlos con su cuerpo. Al cambiar las reglas, lo retas a que use su autocontrol para mantener la concentración y no actuar en piloto automático, las cuales son habilidades importantes para aprender ahora y en el futuro.

#715

vroom.org

## Observación de ruedas

Mientras van caminando, en el autobús o en el auto, anima a tu niño para que señale los diferentes tipos de ruedas que ve. Háblale sobre lo que ven. ¿Ve ruedas grandes en un camión o dos ruedas pequeñas en una bicicleta? ¿En qué más puede pensar que tenga ruedas?

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Al escuchar y responder a tu niño, lo estás ayudando a desarrollar su vocabulario y su capacidad de concentrarse. Ser capaz de clasificar cosas en categorías (pensar sobre lo que es igual y diferente), también ayuda a tu niño a ser mejor en hacer conexiones.

#737

vroom.org

## Torre por turnos

Usando artículos como tazas, toma turnos con tu niño para apilarlas y construir una torre. Di, "Mi turno", cuando pones una y luego, "Tu turno", mientras él lo hace. Eventualmente, deja de usar palabras. ¿Tu niño sigue esperando su turno? Intenta romper las reglas en forma divertida y usa dos turnos seguidos. ¿Qué hace?

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Le estás mostrando a tu niño la importancia de trabajar en equipo mientras construyen, además de pedirle que se concentre para asegurarse de que la torre no se caiga. Tu niño también está usando su memoria funcional para llevar un registro de quién es el turno, sin tus palabras como guía.

#861

vroom.org

## Hazaña de equilibrio

Toma turnos con tu niño para pararse en un pie y luego en el otro, intentando equilibrarse. Puedes decir, “Tu turno”, y “Mi turno”. Fíjate si lo puedes hacer con los ojos cerrados. ¿Qué más puedes hacer?

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Tú y tu niño están teniendo una conversación con acciones mientras toman turnos para pararse en un pie y luego en el otro. Cuando tu niño practica hacer esto, está aprendiendo sobre el equilibrio, qué se necesita para mantenerse estable y no caerse.

#869

[vroom.org](http://vroom.org)

## Clasificadores de medias

Dale a tu niño tres bocadillos diferentes. Habla sobre qué tienen en común y también sobre las diferencias. Pregúntale a tu niño si él puede juntar un solo tipo de bocadillo (por ejemplo, todos los trozos de plátano). Luego pregúntale si puede encontrar otra forma de arreglar los bocadillos, por ejemplo por tamaño, por forma o por color.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

La habilidad de hacer conexiones es esencial para el aprendizaje. Cuando tu niño pone las cosas en categorías, está aprendiendo conceptos como el tamaño, el color y la forma. También está aprendiendo a pensar de un modo flexible al ver cómo las cosas pueden relacionarse de diferentes maneras.

#1032

[vroom.org](http://vroom.org)

## Misterios de los camiones

Cuando salgan a caminar o vayan en el auto, señálele todos los camiones diferentes a tu niño. Ve si tu niño puede adivinar lo que hay adentro de cada uno a partir de las imágenes y las palabras que están en la parte de afuera del camión.

Edad sugerida

3-4 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Este tipo de juego le ayuda a tu niño a pensar como un científico, buscando pistas en las imágenes y palabras para adivinar lo que está dentro del camión. Si comete un error, dale una pista mejor. “Ves la manzana y la palabra que empieza con una f— es fruta”.

#617

[vroom.org](http://vroom.org)

## Conversación sobre el clima

Cuando entras de afuera, habla con tu niño sobre el estado del tiempo. ¿Tenían calor o frío? Asegúrate de usar frases simples, pero también agrega palabras más complicadas.

Edad sugerida

2-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Hablar con tu niño sobre su experiencia lo ayuda a desarrollar su cerebro. Recuerda hacer preguntas, “¿Tu abrigo te mantuvo caliente hoy?” Y añade a lo que te diga “El viento me hizo temblar, ¡igual que a ti!”.

#1043

**vroom.org**

## Tiempo de rimas

Elije una palabra y túrnense para decir palabras que rimen. Sigue hasta que ya no encuentren palabras que rimen y después deja que tu niño elija una palabra. Ve si puedes elegir palabras graciosas para mantener la diversión como “colo, loco, moco”.

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Los juegos de rimas o de adivinanzas como este ayudan a tu niño a detectar diferencias entre los sonidos. Esto lo ayudará más adelante con la lectura y la escritura.

#5

**vroom.org**

## Nombra esa melodía

Comienza a tararear una canción que tu niño sepa y haz que adivine cuál es. Si se equivoca, comienza a tararear la melodía de nuevo. Después de algunas oportunidades para adivinarla, puedes darle pistas agregándole algunas palabras a la canción. Después de algunos intentos, deja que él tararee una melodía mientras tú adivinas cuál es.

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Este juego ayuda a tu niño a concentrarse y a prestar atención a los sonidos, lo cual es importante para la comunicación, la lectura y la escritura, ¡y además, es divertido!

#6

**vroom.org**



## ¿Qué prefieres?

Hazle preguntas a tu niño tales como “¿Prefieres ser un pájaro o un pez? ¿Por qué?” Pídele que te diga algunos motivos que vengan de la experiencia de la vida real como “¡Me encanta el agua, por eso quiero ser un pez!” ¡Después túrnense y sé tú el que responda a sus preguntas!

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™



Hacerle preguntas a tu niño lo ayuda a desarrollar sus habilidades de razonamiento, especialmente cuando le haces preguntas que no se responden con un simple “sí” o “no”.

#8

**vroom.org**

## Completar los espacios en blanco

Completa los espacios en blanco para inventar un cuento, “Vamos a \_\_\_\_\_. Cuando lleguemos allí veremos \_\_\_\_\_”. Cuando tu niño se adapte al ritmo, empiecen a turnarse. ¿Tu historia es realista? ¿Es fantasía? No hay historias correctas o incorrectas, ¡simplemente diviértanse!

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™



Crear una historia con espacios en blanco para completar significa que el pensamiento de tu niño no puede estar en piloto automático. Él tiene que cambiar su pensamiento para responder a un párrafo impredecible y cambiante de la historia. Pensar en formas flexibles como esta desarrolla sus habilidades de resolución de problemas.

#27

**vroom.org**

## En el mundo real

Mientras pasean, señala las cosas que tú y tu niño han leído en libros o han visto en su programa favorito. Por ejemplo, “¿Ves a ese perro por allá?”

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™



Este juego ayuda a tu niño a comprender los símbolos porque él puede ver cómo las cosas en los libros o en la televisión son representaciones de la vida real.

#177

**vroom.org**

## Alto y adelante

Mientras están en el parque, juega con tu niño al juego de "Alto y adelante". Cuando digas "adelante", tú y tu niño pueden correr, bailar o brincar. Después, cuando digas "alto" los dos se detienen. Después de hacerlo varias veces, deja que tu niño sea quien dé las órdenes.

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Este juego de alto y adelante le ayuda a tu niño a concentrarse, recordar las reglas y no permanecer en piloto automático, habilidades importantes para el éxito en la escuela y en la vida.

#179

[vroom.org](http://vroom.org)

## Informe en vivo

Esperar es parte de la vida. ¿Están esperando en una fila en la tienda, en el consultorio del doctor o que los recojan? Mientras esperan, simula que eres un presentador de noticias. Usa tu micrófono imaginario y hazle preguntas a tu niño: "¿Qué ves? ¿Quién más está aquí? ¿Qué piensas que va a pasar después?"

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Darle a tu niño la oportunidad de decir las noticias le permite observar lo que está sucediendo en su entorno y expresarlo. Está aprendiendo a ser un comunicador eficaz. ¡No hay nada mejor que un micrófono imaginario para que una persona comience a hablar!

#216

[vroom.org](http://vroom.org)

## El juego del silencio

Mientras esperan para una cita, reta a tu niño a ver durante cuánto tiempo ustedes dos pueden permanecer en silencio. Permite que tu niño tome el tiempo. Pueden utilizar expresiones faciales y movimientos corporales para comunicarse. ¡Quien logre permanecer en silencio por más tiempo gana!

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Cuando se desafía a tu niño a no hablar, él se concentra en su objetivo y utiliza su autocontrol para permanecer en silencio. La concentración y el autocontrol son habilidades importantes para aprender cosas nuevas.

#223

[vroom.org](http://vroom.org)

## Ayudante del carrito

Cuando estás de compras en el supermercado con tu niño dale a él algunas de las cosas antes de ponerlas en el carrito. Mientras las observa, dile como se llaman y háblale sobre en qué los vas a usar. ¡Asegúrate de que sea una conversación en la que él comparte sus ideas también!

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Sostener el objeto frente a tu niño mientras dices cómo se llama le ayuda a aprender vocabulario nuevo. Y cada vez que mantienes una conversación interactiva que amplía su conocimiento, ¡estás desarrollando su cerebro!

#262

[vroom.org](http://vroom.org)

## Ritmos de baterista

Mientras lavas la vajilla, usa una de las ollas limpias y una cuchara para hacer un tambor. Copien los sonidos que hace el otro. Túrnense una y otra vez, repitiendo los mismos sonidos. Usen de guía los ritmos que cada uno hace.

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Tu niño presta atención y usa su memoria para repetir los sonidos que haces. La memoria y la concentración son habilidades importantes en el aprendizaje.

#395

[vroom.org](http://vroom.org)

## Elegir ropa

Trata de ofrecerle a tu niño algunas opciones el día de hoy. Mientras se viste ofrécele una opción entre dos camisas. Pregúntale por qué le gusta su opción o dónde recuerda haberla usado. ¿Qué otra cosa tiene el mismo color o estampado?

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Ayudar a tu niño a explicar por qué tomaron esa decisión, contribuye al desarrollo de su razonamiento y habilidades comunicativas.

#460

[vroom.org](http://vroom.org)

## Formas de sándwiches

Los sándwiches se ven mejor cuando no son cuadrados. Mientras preparas uno para tu niño, pregúntale, “¿Cuántos pedazos quieres?” Cuéntenlos. Habla sobre sus formas o acomódalos en un plato para que hagan una forma nueva y pregunta a tu niño. ¿A qué se parece ahora?

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

¿Alguna vez pensaste que preparar un sándwich puede ampliar las habilidades mentales de tu niño? Le estás ayudando a tu niño a aprender la habilidad de hacer conexiones inusuales, lo cual es la base de la creatividad!

#543

vroom.org

## Busca el color

A la hora del desayuno, pregúntale a tu niño “¿De qué color es tu camisa hoy (o pantalones o vestido)?” Después pregúntale, “¿Qué otras cosas son de ese color?” Agrega tus sugerencias también y conviértelo en un juego interactivo. Vean cuántas cosas pueden nombrar.

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Jugando “Busca el color” no solo le enseña los colores a tu niño. También le da la oportunidad de practicar su capacidad de concentrarse en una idea y una tarea junto con otra persona. La capacidad de “concentrarse” es muy importante en la vida y en la escuela.

#545

vroom.org

## El gran juego

Practica “El gran juego” y nombra algo grande. Después pregúntale a tu niño, “¿Puedes nombrar algo más grande?” Tórnense y sigan jugando hasta que se les ocurra la cosa más grande, más gigantesca y enorme en la que puedan pensar. Cambien y nombren la cosa más pequeña en la que puedan pensar.

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Jugar “El gran juego” ayuda a tu niño a ver conexiones entre el tamaño de las cosas y a organizarlas de acuerdo a su tamaño. Estas son habilidades de pensamiento que necesitará en la escuela y el trabajo.

#550

vroom.org

## Palmas en el transporte

Permanecer sentado en un auto en el tráfico impacienta a cualquiera. Así que conviértelo en un juego de palmas con unas pocas reglas simples. Si la radio está encendida, haz que tu niño siga el ritmo de la música con las palmas. Cuando apagues la radio, tu niño deja de aplaudir y se "congela".

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Cambiar las reglas del juego le exige a tu niño pensar de forma flexible y responder a nueva información, en lugar de mantenerse en piloto automático. Este tipo de concentración y autocontrol es una habilidad importante que usamos todos los días, ¡incluso como adultos!

#616



## Estación de imaginación

Mientras esperan en un semáforo o en el metro, inventa una historia sobre alguna persona que está al otro lado de la calle o en la plataforma opuesta. ¿Adónde va esa mujer que tiene sombrero? ¿Qué hará cuando llegue allí? Trata de desarrollar las ideas que te dé tu niño.

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Mientras cuentas historias, haz que tu niño piense sobre cómo puede pensar y sentirse el personaje de la historia. Esto le ayuda a tu niño a aprender cómo darse cuenta de las perspectivas de los demás. Es una habilidad valiosa que todos usamos cada día, ¡tanto adultos como niños!

#626



## Muévete como yo

Pídele a tu niño que te imite mientras caminas, saltas, aplaudes o te agachas para tocarte los pies. Fíjate si él puede hacer lo mismo cuando solo dices las palabras. Preséntale un desafío yendo más rápido y más lento o agregando varios pasos como "¡Estírate, gira y luego salta!"

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Tu niño está usando sus habilidades de concentración y autocontrol mientras intenta imitar tus palabras y acciones. Al cambiar la velocidad de los movimientos, le estás pidiendo a tu niño que piense en sus pies. Tu niño también debe usar su memoria funcional para acordarse de lo que sigue.

#81



## Libro de recuerdos

Pídele a tu niño que te ayude a hacer un libro de recuerdos usando fotos o dibujos. Escribe las palabras que usa tu niño para describir lo que está sucediendo en las fotos.

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Cuando escribes las palabras de tu niño, él está haciendo conexiones entre sus experiencias reales, las fotos y sus palabras. Está usando sus habilidades de razonamiento para recordar detalles de ese momento especial.

#94

**vroom.org**

## Haz lo que digo, no lo que hago

Pídele a tu niño que escuche tus palabras y haga lo que dices, en lugar de imitar lo que haces. Di, “pisa fuerte” mientras aplaudes. Tu niño debe pisar fuerte y tratar de no enfocarse en los aplausos. Prueba palabras nuevas y acciones nuevas cuando tu niño aprenda a hacer esto. ¡Túrnense!

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Tu niño tiene que concentrarse muy bien en lo que estás diciendo y usar su autocontrol para no distraerse con lo que estás haciendo. Es difícil, pero este juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades de vida que usarán ahora y en el futuro.

#110

**vroom.org**

## Haz como si empacaras

Haz como si tú y tu niño están empacando para irse de viaje. Puede ser para una visita a la casa de un familiar o un viaje imaginario, como el espacio. Túrnense para nombrar las cosas que deben llevar. A medida que él crece, pueden intentar nombrar las cosas en orden alfabético.

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

A medida que tu niño piensa en las cosas para agregar, él debe usar lo que ya sabe para imaginar el futuro. Esto implica pensar en forma crítica para planificar y pensar en forma flexible para aportar ideas nuevas y creativas. Cuando se turnan, estás ayudando a tu niño a practicar su autocontrol.

#111

**vroom.org**

## Cuentos de la calle

Trabaja junto con tu niño para inventar un cuento sobre las personas que ven pasar por la calle. Dile, "Cuéntame sobre el hombre que acaba de pasar caminando". Fíjate en cómo responde. Puedes ayudar haciéndole preguntas como "¿Qué piensas que le guste hacer para divertirse?" o "¿Cuál es su comida favorita?" ¡Usa tu imaginación!

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Cuando crean una historia juntos, tu niño está usando sus habilidades de comunicación para decidir qué es lo que quiere decir y cómo, para que lo entiendan. También, tiene una oportunidad de ver a través de los ojos de otros mientras explora cómo podrían pensar o sentir otras personas.

#118

[vroom.org](http://vroom.org)

## Repaso a la hora de la comida

Mientras comen, pídele a tu niño que piense en su día preguntándole, "¿Cuál fue la MEJOR parte de tu día?" Haz que todos los que están a la mesa respondan. Luego pregunta, "¿Cuál fue la PEOR parte de tu día?" Otra vez haz que cada persona responda. Cuéntale lo que te ocurrió en el día y anímalo a preguntarle a los demás.

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Cuando tu niño escucha sobre las experiencias de los demás, comienza a aprender cómo entender el punto de vista de otras personas, una habilidad importante en la vida. Tu niño también está practicando como interactuar a través de la conversación y a evaluar sus experiencias del día, lo cual fortalece las conexiones familiares y convierte la hora de la comida en un momento divertido.

#592

[vroom.org](http://vroom.org)

## Doblar servilletas

Mientras preparas la mesa para la comida, pídele a tu niño que piense en diferentes formas de doblar las servilletas de tela o de papel para hacer distintas formas y tamaños. Puedes decir, "¿Qué formas puedes hacer? ¿A qué se parece esa forma? ¿Qué pasa si sigues doblando las esquinas?"

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Tu niño está pensando en un objeto familiar, una servilleta, de formas nuevas mientras la dobla. Cuando hablas con él sobre lo que está haciendo promueve la curiosidad, lo cual ayuda a tu niño a hacer conexiones entre las formas y cómo se ven, además de fomentar el pensamiento creativo y crítico, todas estas son habilidades que él va a necesitar más adelante en la vida.

#593

[vroom.org](http://vroom.org)

## Matemáticas a la hora de comer

A la hora de la comida o de un bocadillo, inventa historias con tu niño. "Imagínate que eres un oso hambriento y que estas galletas se ven sabrosas". Cuéntenlas juntos y pídele que escoja un número de galletas para comer. Después pregunta, "¿Cuántas galletas te comiste? ¿Cuántas galletas quedan?"

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Divertirse con las matemáticas ayuda a que a tu niño le guste aprender, mientras se familiariza con el conteo, los números y lo que significan. Tu niño también aprende a poner atención, memorizar los números mientras usa esta información y practicar el autocontrol para no comerse todo a la vez.

#611

vroom.org

## Tibio y frío

Esconde algo como una cuchara o vaso y anima a tu niño a que lo encuentre. Cuando se acerca dile, "tibio". Si se aleja dile, "frío". Cuando tu niño encuentre los objetos, pídele que elija un lugar para esconderlos y que use la palabra "tibio" y "frío" para decirte dónde buscar.

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Cuando le das pistas con las palabras "tibio" y "frío" a tu niño, debe recordar las reglas del juego para buscar el objeto. Se debe concentrar en buscar el objeto sin distraerse, una habilidad que lo ayudará a lograr sus objetivos ahora y en el futuro.

#1005

vroom.org

## ¿Adivina cuántos?

Dile a tu niño que adivine cuántas semillas cree que hay en una manzana cuando la cortas o cuántos gajos de naranja hay cuando la pelas. Cuenten las semillas o gajos y comparen el resultado con lo que él dijo. ¿Qué otros alimentos pueden usar para este juego?

Edad sugerida

3-5 años

## La Ciencia Tras La Acción™

Él está pensando como un científico. Hacer suposiciones, observar los resultados y luego hacer comparaciones es exactamente lo que hace un científico. Tu niño también está aprendiendo a estimar números, un concepto importante en las matemáticas.

#1037

vroom.org