



Actividades de Vroom

Ya sea a la hora de comer, la hora del baño o en cualquier momento, siempre hay formas de educar las mentes en crecimiento de nuestros niños. Este PDF tiene algunas actividades que moldean la mente de los niños con edades entre 2-3. Usted puede imprimirlas o recortarlas, ponerlas en su refrigerador o llevarlas consigo, lo que sea que le ayude a recordar que los momentos que moldean la mente se encuentran alrededor de usted y en las cosas que ya realiza.

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!

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#38

Sonrisas y guiños



Sonríele a tu niño y hazle un guiño. Repítelo varias veces y luego anima a tu niño a intentar copiarte. Sonreír es fácil y su guiño, que podría ser apenas entrecerrar los ojos, ¡te hará sonreír otra vez! Túrnense. Cuenten cuántas sonrisas y cuántos guiños comparten.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

Jugar a Sonrisas y guiños puede parecer sencillo, pero tu niño usa muchas habilidades. Tiene que prestar atención a lo que haces, recordar las reglas, y copiarte. Estas son habilidades importantes para la escuela y la vida.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#34

¿Qué sigue?



Animar 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?"

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

Hacerle preguntas a tu niño lo anima a pensar antes de actuar en lugar de solo responder de forma automática. 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!

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##38



Uso de sus palabras

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

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##58



¿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.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

Puedes ayudar a tu niño a aprender a comunicarse con palabras y otras formas observando cómo los animales se comunican cuando ellos no tienen palabras. Usa lo que tu niño ve para hacerle preguntas y ayudarle a pensar como un científico, poniendo en práctica lo que observa en su propia vida.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##59



Flor imaginaria

¿Le gusta a tu niño simular? Dile que hay una flor imaginaria en su nariz. Describe cómo es. ¡Luego haz de cuenta que la tomas! Ahora dile que hay una flor imaginaria en su oreja y tómala también. Haz que tu niño describa y tome las flores que tienes tú y diviértanse.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##60



Nuevas experiencias

Cuando están en un parque, ayuda a tu niño a hacer cosas que no ha hecho antes. Prueben los columpios o el tobogán o también pueden tentar nuevas texturas en el suelo. Mientras que no corra riesgos, déjalo intentar nuevas cosas en el parque y ayúdalo si lo necesita. ¿Cómo responde? ¡Celebra lo que él dice y hace!

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

Al darle a tu niño la oportunidad de hacer cosas por sí mismo, mientras que no corra riesgos, le ayudas a tener confianza, a sentirse capaz y a aprender a asumir retos.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##32



¿Qué puedes hacer?

Pídele a tu niño que piense en cosas que puede hacer en el parque, como escalar los juegos, tomar pasos gigantes 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.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

¿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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##33



Los sonidos del parque

Mientras caminan por el parque, presta atención a los sonidos junto con tu niño. ¿Cuáles son los sonidos suaves y cuáles son los sonidos fuertes? Grita “fuerte” e imita el sonido fuerte que escuchan. Luego susurra “suave” e intenta imitar el sonido suave también. Por turnos, tú y tu niño imiten los sonidos de diferentes volúmenes.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##34



Guardabosques

El parque es el lugar ideal para estar atento a lo que les rodea. Mientras caminas con tu niño, señala grupos de pájaros, árboles, hojas, personas, etc. y pregúntale, “¿Cuántos puedes ver?” Túrnense para señalar cosas diferentes en el parque.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

Mientras actúan como guardabosques, tu niño aprende a calcular números, él utiliza lo que sabe sobre los números y lo aplica. Poder estimar es una parte importante del aprendizaje y para utilizar las matemáticas.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##38



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? Túrnete para saltar con tu niño y hablen sobre lo lejos que llegan.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##94



Juego de tamaños

Jueguen este Juego de tamaños para que el tiempo de espera vuele. Sostén un objeto como una revista, un artículo de tu bolsa o un juguete. Pregúntale a tu niño, “¿Puedes encontrar algo más grande que esto?” Cuando lo encuentra, pregúntale, “¿Puedes encontrar algo más pequeño?”

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##38



Canta-versaciones

Mientras esperan para una cita, crea conversaciones cantando. En lugar de hablar interactivamente, canten suavemente lo que se quieren decir mutuamente. ¿Cómo responde tu niño? Luego prueba hablar en voz baja. Continúa haciendo lo uno y lo otro y conviértelo en un juego.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##38



Charla con tacto

Mientras esperas, anima a tu niño a que toque la ropa que ambos usan. Hablen sobre cómo se siente: “Los dos usamos camisas. La mía es lisa y la tuya está arrugada”. Túrnense y usen tantas palabras como puedan para describir cómo se siente su ropa.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

Con esta conversación estás ayudando a tu niño a que aprenda como hacer conexiones, que una cosa (palabras) puede representar otras cosas (que él toca). También estás ayudando a tu niño a que aprenda nuevas palabras y su significado mientras convierte el tiempo de espera en tiempo de aprendizaje.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##38



Alimentos favoritos

Cuando sales al supermercado, señala algunos de tus alimentos favoritos para que tu niño los vea y pregúntale si le gustan, “Me encanta el yogur, ¿y a ti?” Luego invita a tu niño a señalar alguno de sus alimentos favoritos. Dile a él si te gusta. Túrnense a medida que pasen por los pasillos.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##38

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, cereal”. Invita a tu niño a “escribir” o dibujar en la lista también y a que te diga en qué está pensando cuando hace esos dibujitos sobre el papel.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##32

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 del lado?” ¡Túrnense!

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##58

¿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 una bolsa solo para él. Él puede jugar con todo el contenido de la bolsa. Cuando ponga su mano en la bolsa para sacar algo, pregúntale, “¿Qué sientes? ¿Es una caja de huevos o una botella?”

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

¿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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##98



¡Dejemos los pañales!

Aprender a ir al baño puede ser muy complicado. Celebra cada logro de tu niño mientras aprende a ir al baño. Cuéntale un cuento, en tono orgulloso, sobre lo que acaba de hacer. “Hiciste hizo pipí en el baño”. Pídele que también te cuente un cuento. No des importancia a los accidentes. Y cuando no utilice bien en el bañodile, “No importa. La próxima vez lo harás mejor”.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##338



¿Qué hay adentro?

Mientras le cambias el pañal a tu niño, toma una caja de pañuelos vacía y oculta algún objeto seguro adentro. Acuesta a tu niño y dale la caja, sacudela, 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.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##438



Pistas de escondites

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

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

Los niños adoran los juegos de escondidas porque les 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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#1#38



Elecciones de ropa

¿Quiere tu niño elegir su ropa? Ayúdale al darle dos opciones: “¿Quieres ponerte los pantalones azules o los verdes?” Cuando elija, felicítalo y dile, “¡Excelente elección! También me gustan esos”.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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 y al mismo tiempo evitas que se agobie. Esto le permite enfocarse en pensar en la decisión.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##98



Charla de pañuelos

Mientras se visten en la mañana, dale a tu niño un pañuelo para que lo ponga en su bolsillo. Habla con él acerca de para qué se utilizan los pañuelos mientras cada uno juega a sonarse la nariz. ¡Haz sonidos graciosos!

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

Cuando le preguntas a tu niño para qué se utilizan los pañuelos, le estás ayudando a pensar sobre cómo las cosas pueden ayudarnos a alcanzar un objetivo, como por ejemplo, mantener limpias nuestras narices. ¿Alguna vez imaginaste que un pañuelo en el bolsillo podría favorecer las habilidades de razonamiento como el desarrollo de un plan y el logro de un objetivo?

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##99



Pie grande, pie pequeño

Mientras lavas la ropa, pídele a tu niño que ayude unir los pares de calcetines. Mientras lo hacen, habla sobre quién tiene pies grandes y quien tiene pies pequeños en tu familia. Mantén una conversación sobre cuáles calcetines van juntos y por qué. ¿Tienen el mismo color, diseño o tamaño? Ayúdale a poner los calcetines al lado de sus pies, luego de tus pies y habla sobre las diferencias.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

Agrupar objetos en categorías (comprendiendo qué es igual y qué es diferente) y tener una conversación juntos sobre esos objetos ayuda a tu niño a entender el mundo que lo rodea.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##99



Puedo ayudar

Mientras lavas la ropa, pídele a tu niño que te ayude. Invítalo a organizar la ropa en grupos de los colores claros y los oscuros.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##98



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 montoncito con ellos. Elije un calcetín y finje que es un títere que está buscando a su amigo correspondiente. Celebra cuando tú y tu niño encuentran un par de los “amigos” calcetines. Luego deja que sea turno de tu niño con el títere.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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 enfocarse y usar su autocontrol para recordar los detalles del calcetín correspondiente. Cuando tu niño finje ser el títere está pensando de forma creativa.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##98



Elige la taza

Mientras beben algo, túrnense para hablar cómo sus tazas son iguales y diferentes. ¿Es una más grande? ¿Más pequeña? ¿Tienen asas? ¿De qué colores son? ¿Qué hay en tu taza? ¿El líquido está tibio o frío?

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##98



Un poco de independencia

¿Quiere tu niño hacer todo solo? Ya sea que coma con las manos o que intente utilizar un tenedor, dale 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!

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

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

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#554



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, invita a tu niño a compartir el mensaje. Túrnense para hablar sobre los colores, las letras y las imágenes que tú y tu niño ven.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

Recibir un mensaje a la hora de la cena 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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#568



¿De qué tamaño es?

Cuando tú y tu niño ponen la mesa, túrnense para levantar una cosa y pregunten, “¿Qué es más grande? ¿Qué es más pequeño?” Puedes comparar un plato con una fuente, la taza de tu niño con la tuya, un recipiente grande con uno pequeño, etc.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción
auspiciado por Mind in the Making

Al jugar De qué tamaño es, tu niño practica a concentrarse en los detalles. Aprende sobre los tamaños y desarrolla la habilidad de observar diferencias entre objetos que son similares, una habilidad necesaria tanto en la escuela como en la vida.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#598



Antes y después

Ten una conversación 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 tocarlos antes y después (una vez que se enfríen) y habla sobre eso.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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. Esta conversación promueve la memoria de trabajo y el razonamiento crítico.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#598



Uno, dos, comida

Elije dos palabras relacionadas con la comida, como “plátano” y “manzana”, para repetir un patrón de palabras dos veces. Repite con tu niño, “Plátano, manzana, plátano, manzana”. Haz que tu niño elija dos palabras relacionadas con la comida y que repita un patrón dos veces, “tenedor, cuchara, tenedor, cuchara”. Habla sobre qué palabra viene primero y qué palabra viene segundo.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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 a medida que crece.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#538



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 notan. ¿Cómo se ve, cómo huele, cómo se siente ahora? ¿Siempre tiene el mismo sabor?

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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!

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#638



Dedos telescópicos

Mientras están al aire libre, 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.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##98



Juego de animales

Mientras estás esperando por el autobús o estás en fila di, “Estoy pensando en un animal” y dale pistas para ayudar a tu niño a adivinar en qué animal estás pensando. Por ejemplo, “Estoy pensando en un animal que vive en nuestra casa y tiene rayas negras y grises”.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

Jugar a “Estoy pensando en...” ayuda a tu niño a desarrollar su memoria de trabajo, incluso su capacidad de recordar nombres y detalles. También convierte el tiempo de espera en una actividad divertida de aprendizaje.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##98



Historias de la naturaleza

Mientras estás afuera con tu niño, busca piedras, hojas y piñas y usa estos objetos para volver a narrar una de las historias o a cantar una de las canciones favoritas de tu niño. Por ejemplo, canta “El viejo MacDonalD tiene una granja” y usa los objetos para simular diferentes animales. Pídele ideas a tu niño.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

A esta edad, tu niño usa el juego de simulación para practicar su comprensión de los símbolos, que una cosa puede representar a otra. Poder hacer este tipo de conexiones y poder pensar en forma creativa son partes importantes en el aprendizaje de la lectura y la comunicación.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##98



Tres en línea

Elije algunos objetos de la casa y pon 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 a él que los ponga de nuevo en el orden original y explícale en detalle mientras lo hace.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción

auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##98



Hora de acampar

Hoy, ¡arma una casa de campaña con tu niño! Cubre dos sillas sólidas con una cobija o una toalla e invita a tu niño a entrar. Convierte la casa de campaña en un lugar especial para actividades como el juego de está o no está o meter en ella juguetes especiales para jugar. ¡Juntos busquen un nombre para el lugar especial!

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción

auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##98



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, dí 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?

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción

auspiciado por Mind in the Making

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

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

##38



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.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#838



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.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

Cuando tú y tu niño se copian entre sí, él aprende a enfocarse y a 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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#838



Juegos de manos

Inventa acciones con las manos con tus canciones infantiles favoritas (como “Hickory Dickory Dock” o “La pequeña araña”). Ponte frente a tu niño y sostén sus manos de modo que haga lo mismo que tú, por ejemplo al hacer correr al ratón arriba del reloj. Cambia el tono de tu voz de alto a bajo.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

Las canciones infantiles son perfectas para promover la alfabetización y copiar las acciones enseña a seguir de izquierda a derecha, otra habilidad previa a la lectura. El juego vocal cautiva a tu niño y hace su interacción entre los dos más interesante y divertida.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#838



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.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

Simular es un modo importante para que los niños puedan captar el sentido de su experiencia, como que hay que reparar lo que está roto. 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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#838



Barrer juntos

Incluye a tu niño en los quehaceres cotidianos. “¡Es hora de barrer! ¿Puedes ayudarme con el recogedor?” Permítele tirar la basura en el bote de la basura. ¡Que no te sorprenda cuando tu niño te pida que seas tú quien le ayude con el recogedor! Túrnense para hacerlo. Turnarse es la forma en que tu niño va a aprender mejor y se va a sentir más incluido.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

Tu niño no solo aprende imitándote, también aprende haciendo cosas. Él está comprendiendo cómo funcionan las cosas, y que las cosas se ensucian y se deben limpiar. Lo más importante es que tu niño está aprendiendo a ser servicial y a tener consideración de los demás.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#838



¿Puedes encontrarlo?

Usa tu celular para tomar fotos de las cosas de tu habitación, como una silla, una mesa o el refrigerador. 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.

Edades 2-3



La Ciencia Tras La Acción auspiciado por Mind in the Making

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.

Para ver más actividades como estas,
vea la aplicación gratis Vroom.

#838