

PLAY SMART

 **¡Empezarás y no
podrás parar!**



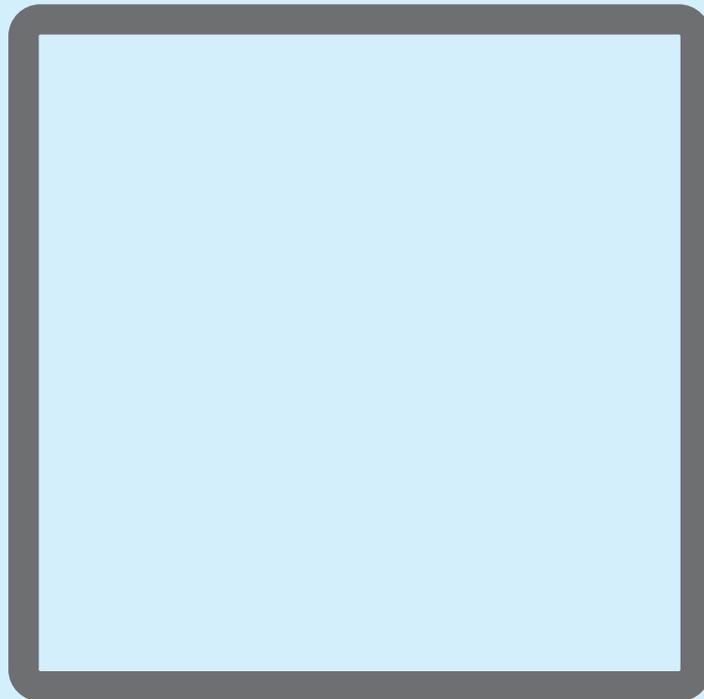
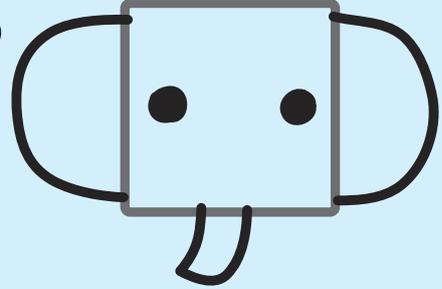
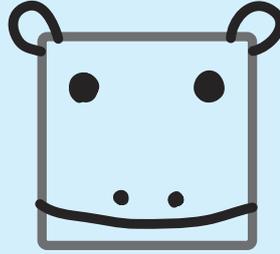
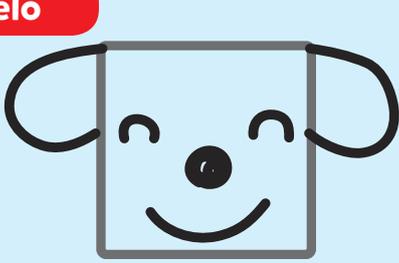
Dibuja una cara

Orientaciones: Animar al niño o niña a dibujar una cara original, sin copiar las del modelo. Cuando haya terminado, preguntarle: «¿Qué has dibujado?». Elogiar el resultado.



Dibuja una cara en el .

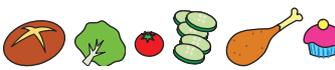
Modelo



¿Preparamos la comida?

Orientaciones: En esta actividad, el niño o niña creará un plato de comida. Explicarle que puede decidir dónde situar cada alimento. Cuando haya colocado las pegatinas, exclamar: «¡Qué buena pinta! ¿Qué nos comemos primero?».



Coloca  en el plato.

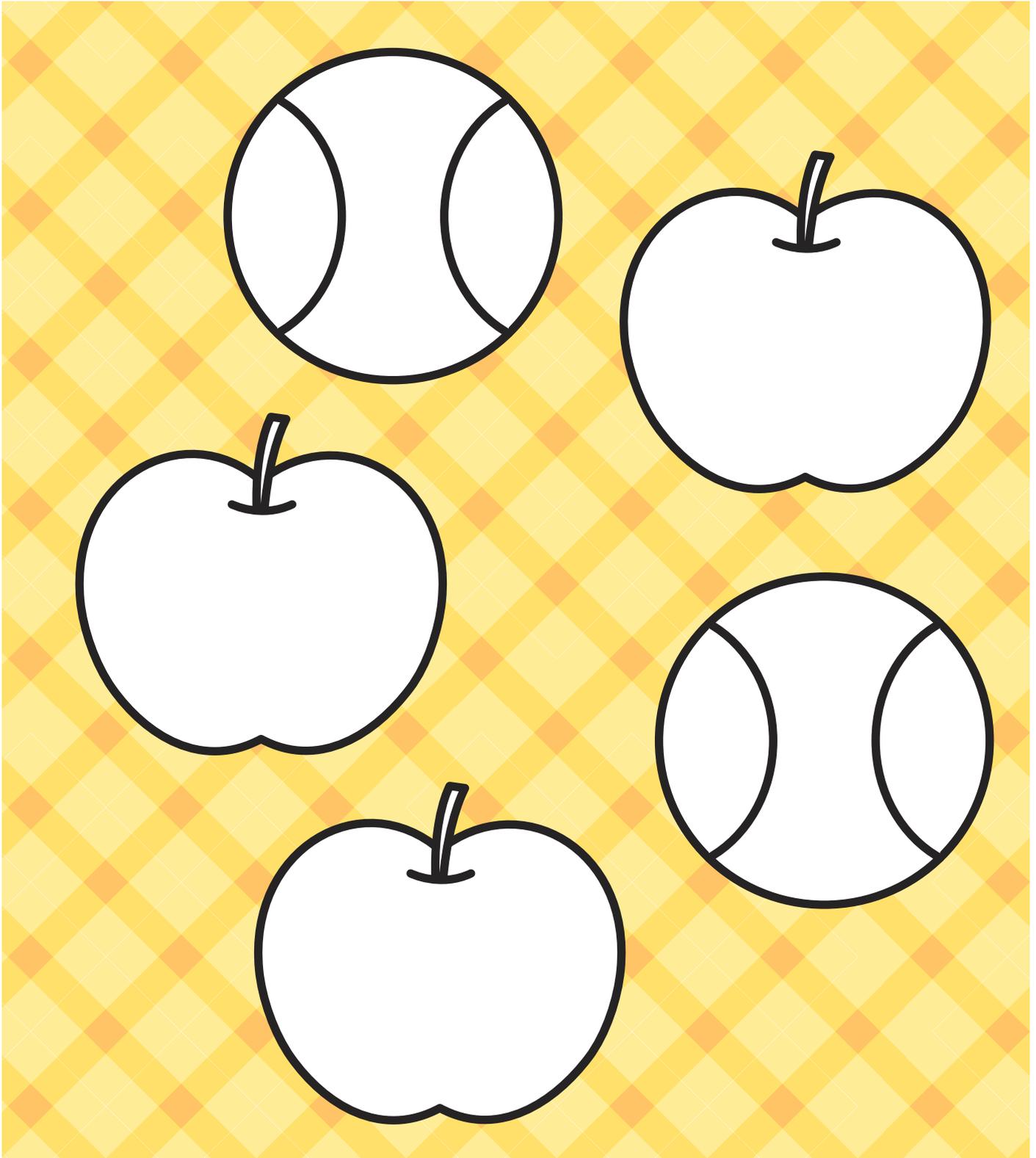


Encuentra y colorea las manzanas

Orientaciones: Si el niño o niña no reconoce a la primera las diferencias entre las manzanas y las pelotas de tenis, centrar su atención en los rasgos que distinguen unas de otras.



Encuentra las manzanas. Luego, píntalas del color que quieras.

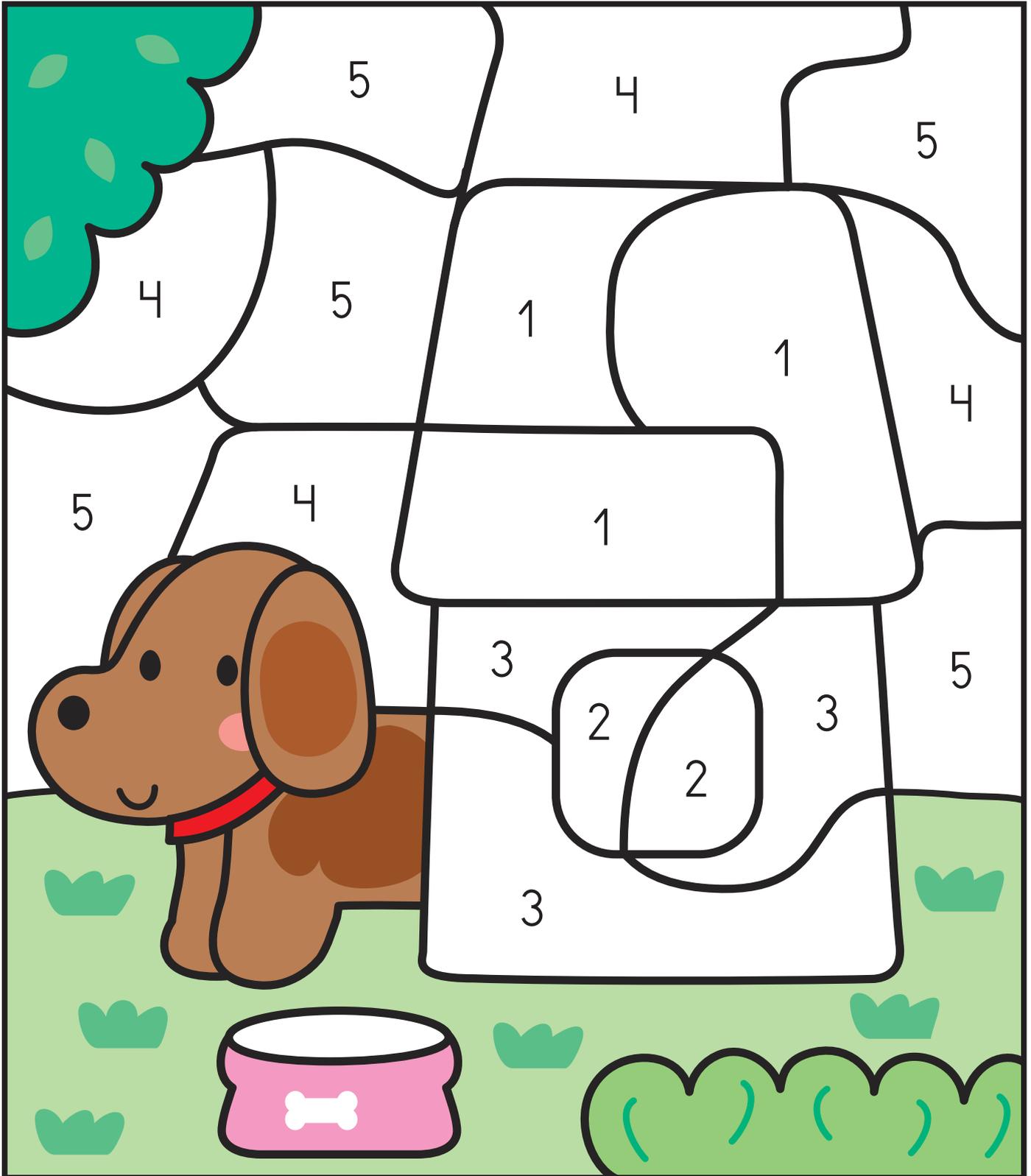


Colorea según el número

Orientaciones: Animar al niño o niña a que colorea a la vez todas las figuras que contienen el mismo número. Puede que esto lo ayude a evitar confundirse al colorear alguna de ellas.



Colorea las figuras con el número 1 de rojo, las figuras con el número 2 de azul, y las figuras con el número 3 de amarillo. ¿Qué ves?

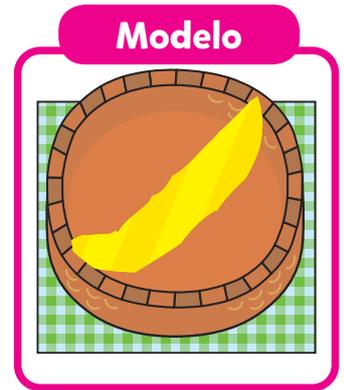
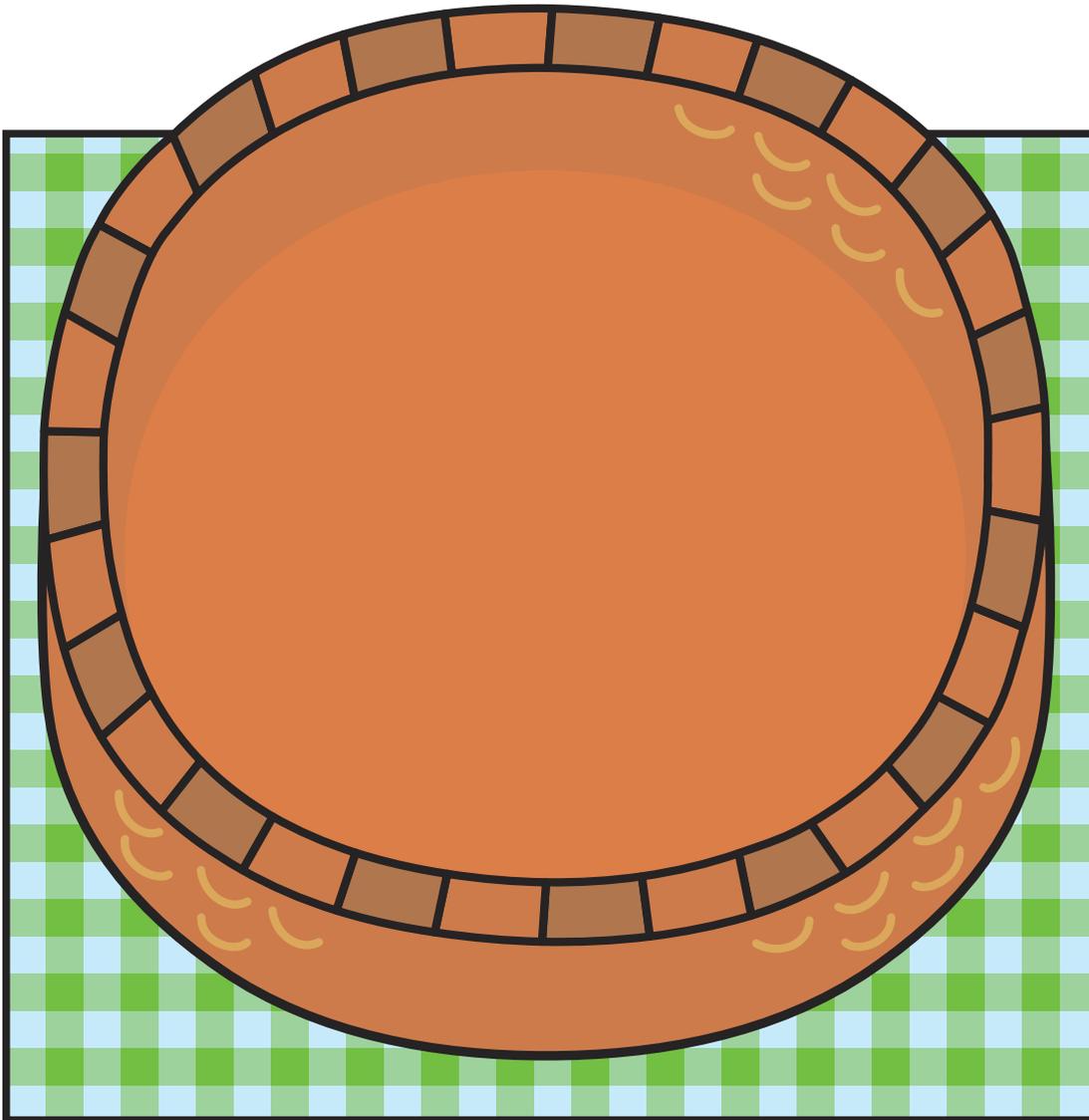


Hacemos un plátano

Orientaciones: Rasgar y pegar papel son actividades que estimulan la psicomotricidad fina. Recortar el rectángulo amarillo y dárselo al niño o niña. Pedirle que lo rasgue y haga un plátano con él. Indicarle que no tiene por qué copiar el modelo exactamente igual.

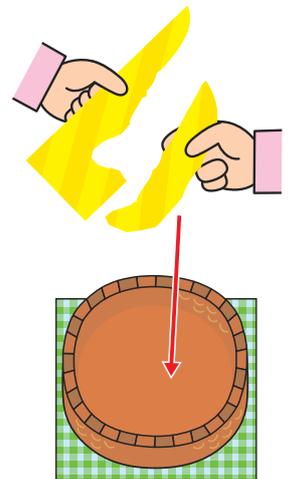


Rasga el papel amarillo para darle forma de plátano. Luego, pega el plátano dentro de la cesta.



Cómo se juega

Rasga el papel.
Luego, pégalo.



Un adulto debe cortar por aquí.



Ayuda al elefante a ir al servicio

Orientaciones: Esta actividad estimula la psicomotricidad fina al tiempo que sensibiliza sobre el control de esfínteres. Recortar las figuras de la parte inferior de la página y dárselas al niño o niña.



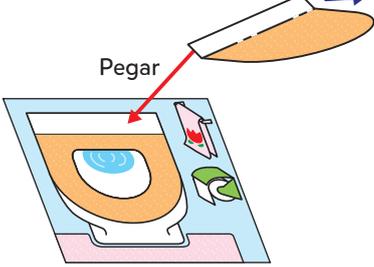
Monta el inodoro. Luego, ayuda al elefante a ir al servicio.

Cómo se hace

Pega la tapa en su sitio.

Doblar

Pegar

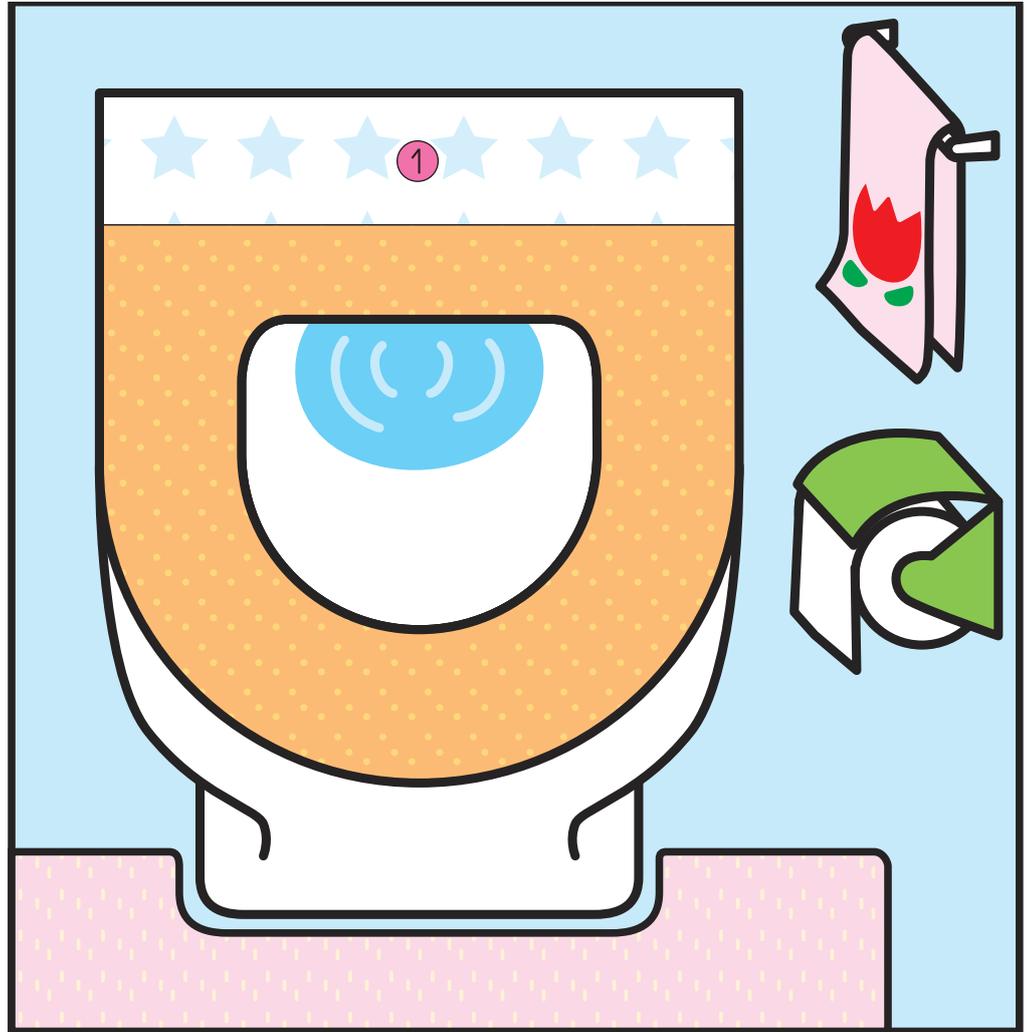


Cómo se juega

UTILIZAR EL VÁTER DE MAYORES ES DIVERTIDO.



Dobla el dibujo del elefante. Ayuda al elefante a sentarse en el váter.



Un adulto debe cortar por aquí.

Doblar hacia arriba

Doblar hacia arriba

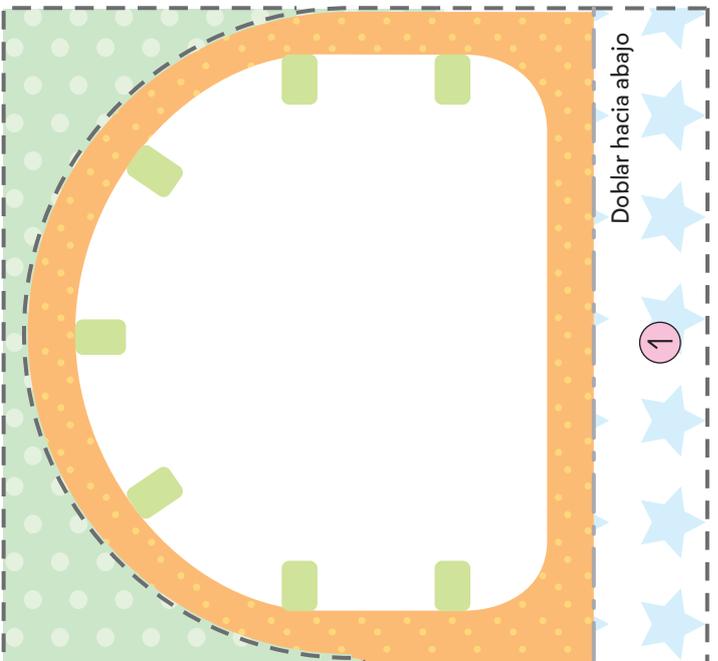
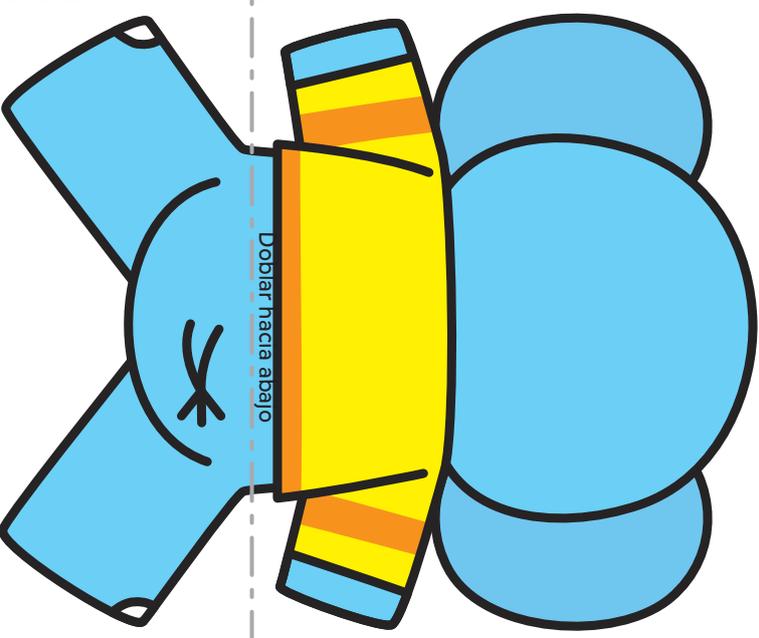
Encuentra los alimentos iguales

Orientaciones: En esta actividad, el niño o niña practicará la asociación de elementos iguales dentro de un grupo. Asegurarse de que se fija en el color y la forma de cada dibujo.



Observa el dibujo del . Encuentra el que sea igual y coloca una  encima de él.

A 2x3 grid of food items. The top row contains: a round yellow bun with green markings (highlighted with a pink square), a croissant, and a round brown bun with white seeds. The bottom row contains: a round brown bun, a croissant, and a round yellow bun with green markings.



¿Cómo se sale de la tarta?

Orientaciones: Esta actividad ejercita la capacidad de anticipación del niño o niña para identificar problemas y evitarlos.



Encuentra el camino a través de la tarta de cumpleaños.
Traza una línea desde ➡ hasta ➡.

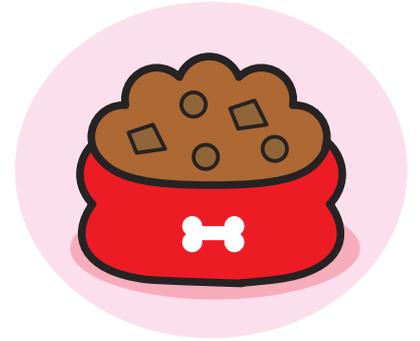
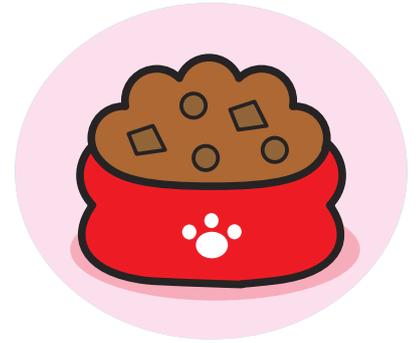


Compara cantidades

Orientaciones: Dibujar líneas que unan dos grupos diferentes facilita ver en cuál de los dos hay más elementos.

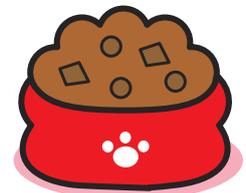


Traza una línea desde cada perro hasta un cuenco de comida. Luego, cuenta los perros y los cuencos. Compara la cantidad de perros y la cantidad de cuencos.



¿Hay más perros o más cuencos? Coloca la pegatina  en el correcto.

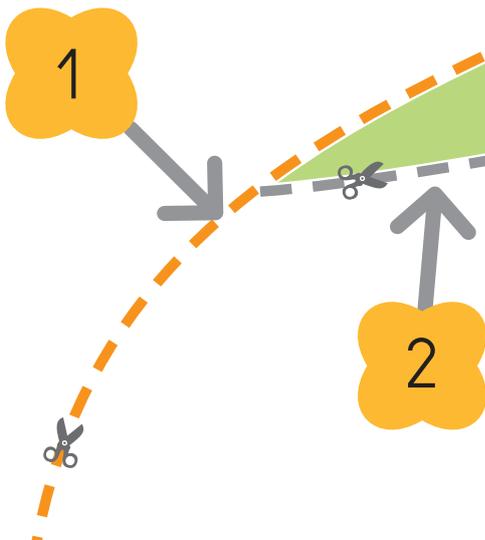
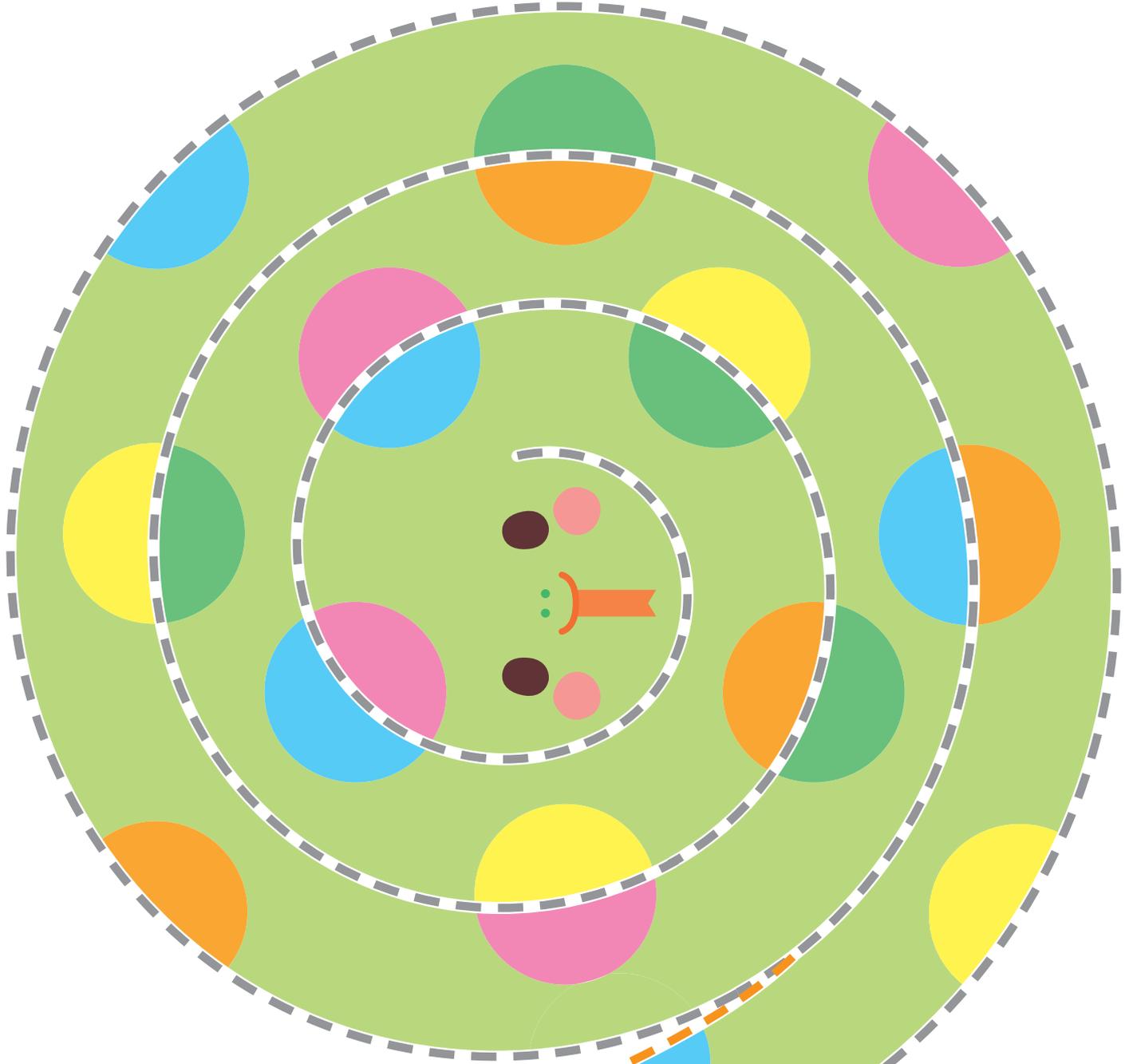




4 años

Crea una serpiente

Orientaciones: Puede que al niño o niña le resulte más sencillo recortar las líneas curvas si antes se le recorta la serpiente del fondo blanco. Si se ve que le cuesta mucho, recordarle que vaya girando el papel mientras recorta.



• Cómo se hace •

- 1 Recorta por la línea naranja.
- 2 Recorta por la línea gris. Ve girando el papel según avanzas para que sea más fácil.

★ Para jugar sujeta la serpiente por la cabeza. Sacude el brazo arriba y abajo para hacer que la serpiente se mueva.

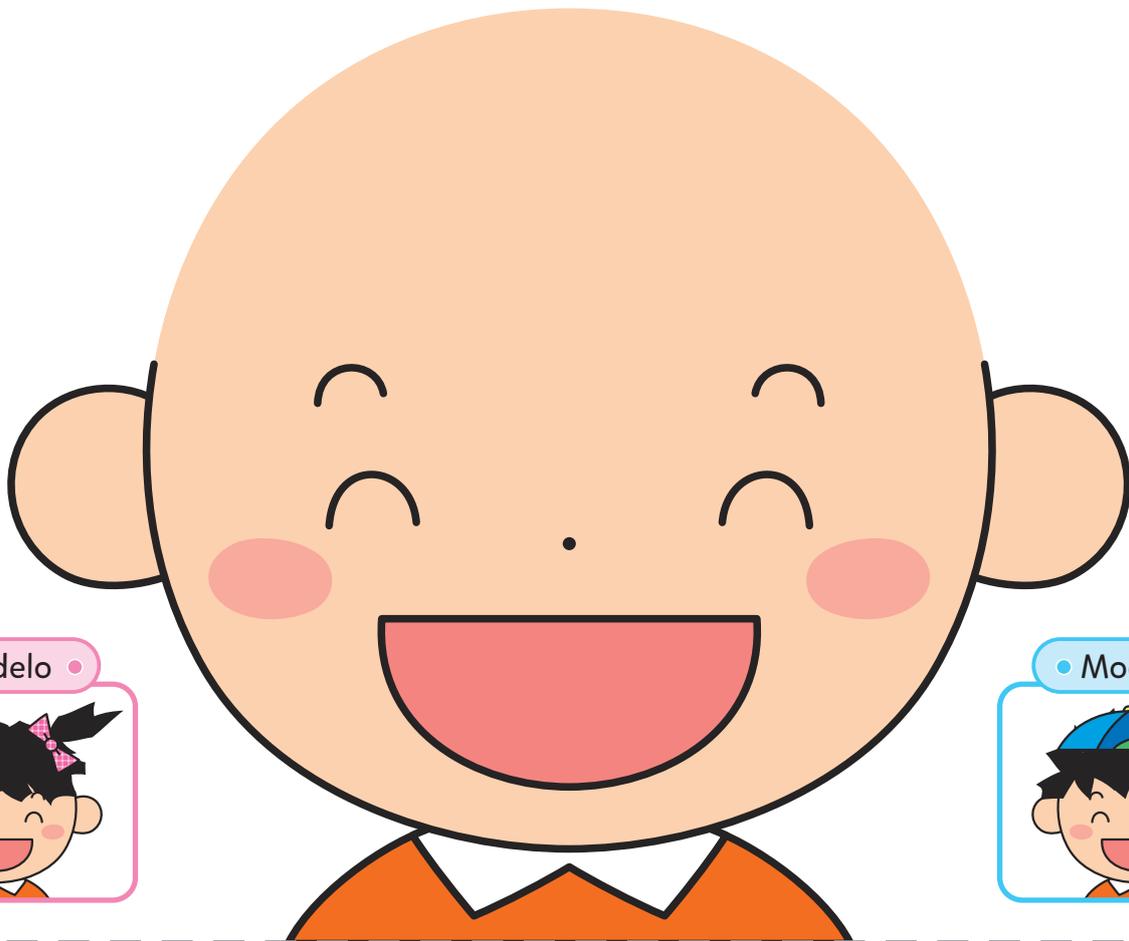
4
años

Pega el pelo en la cabeza

Orientaciones: El objetivo de esta actividad es ejercitar la motricidad fina y la creatividad. Mostrar al niño o niña los modelos. Puede recortar el papel de una vez o en muchos trozos que luego deberá organizar para formar el peinado.



Recorta el papel a modo de pelo y pégalo en la cabeza.
Luego, coloca encima la pegatina del lazo o del gorro.



Modelo



Modelo



Vamos a hacer papiroflexia

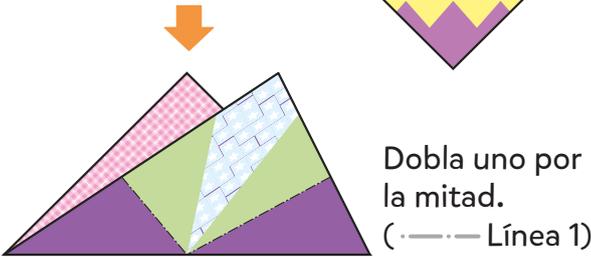
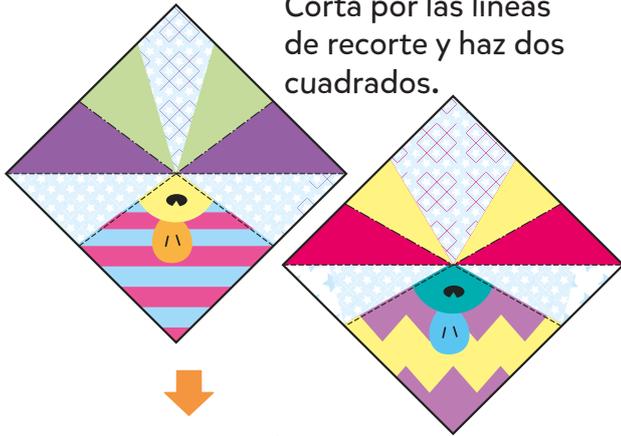
Orientaciones: El origami (papiroflexia) es el arte japonés de plegar el papel. Doblar papel estimula la psicomotricidad fina y desarrolla la capacidad de concentración. Ayudar al niño o niña a doblar el papel. Una vez hechos todos los dobleces, decirle que haga la actividad de la página 15.



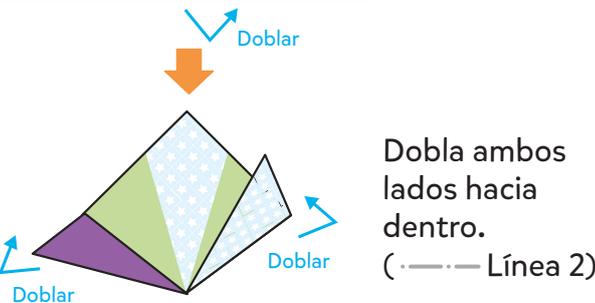
Construye los 2 peces y pégalos en la página 15.

• Cómo se dobla •

Corta por las líneas de recorte y haz dos cuadrados.



Dobla uno por la mitad.
(--- Línea 1)

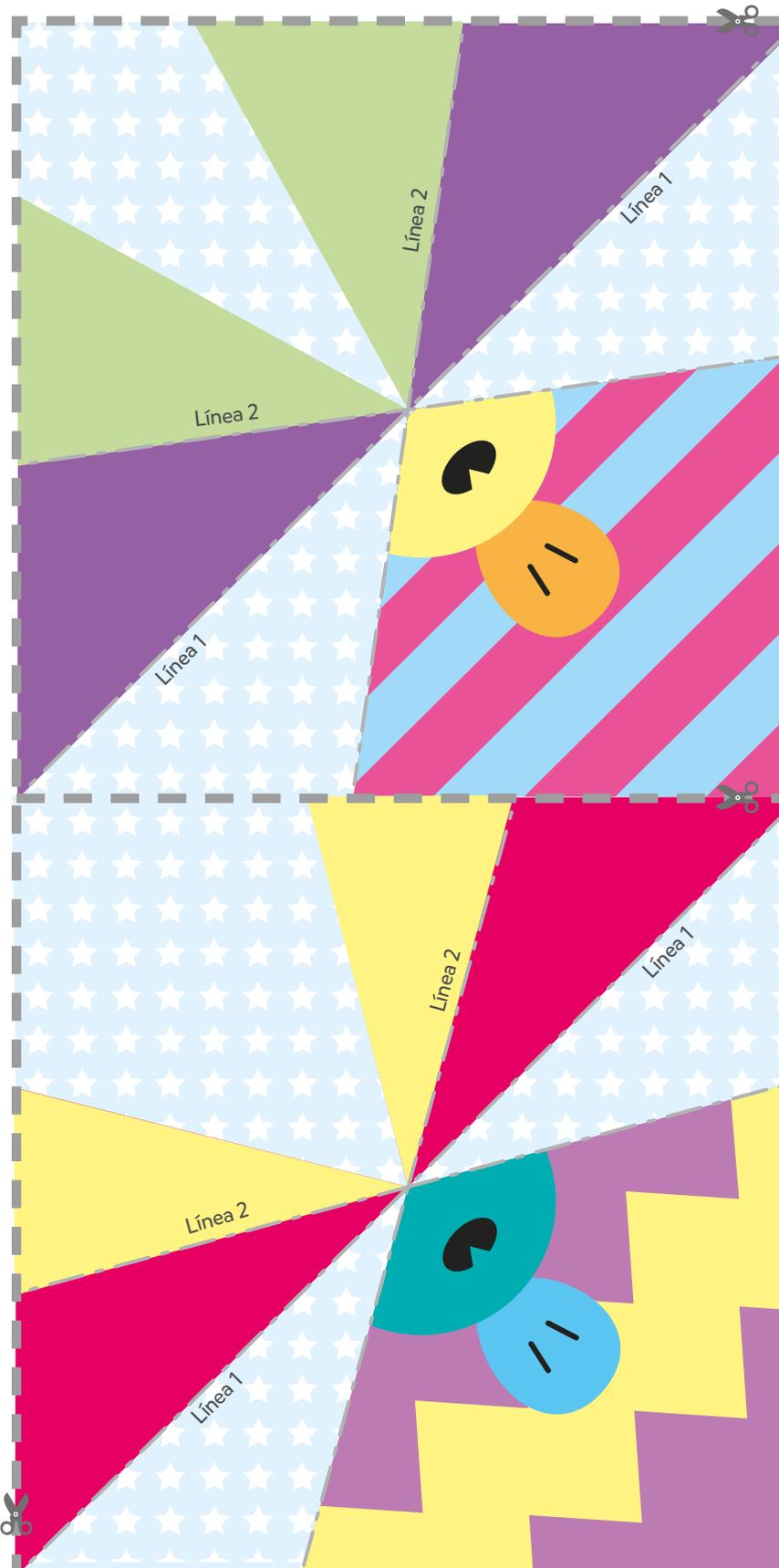
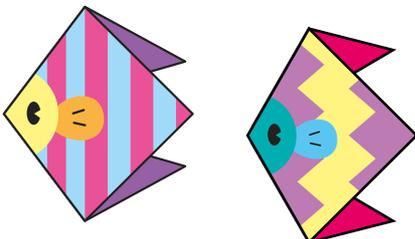


Dobla ambos lados hacia dentro.
(--- Línea 2)



Dale la vuelta a la forma doblada.

Repite con el otro cuadrado.



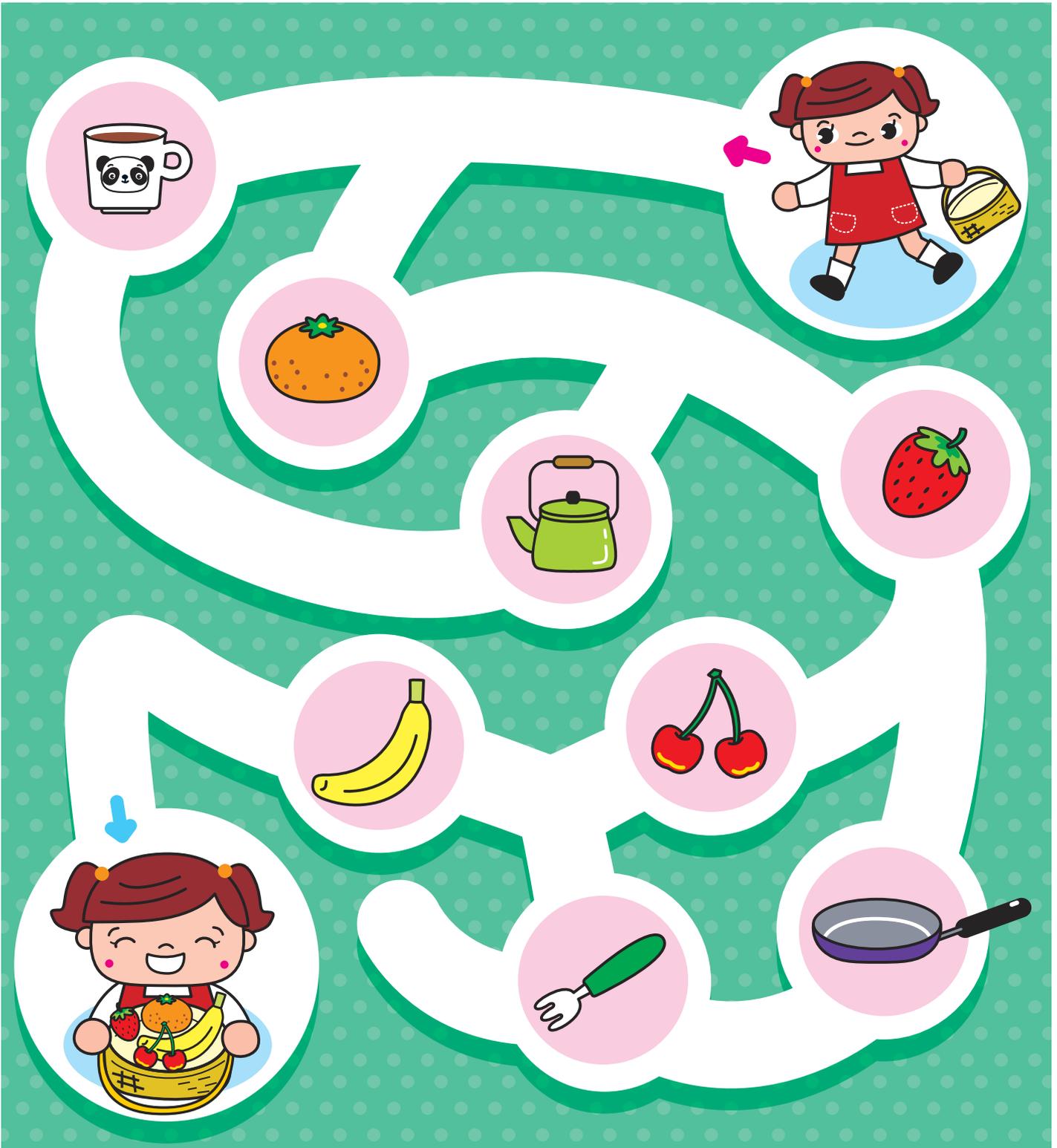
Vamos a recoger frutas

Orientaciones: El objetivo de esta actividad es ayudar al niño o niña a reconocer objetos parecidos. Dejar que recorra el camino de una fruta a la siguiente. Pedirle que intente decir cómo se llama cada objeto del laberinto.



Ayuda a la niña a llenar su cesta de frutas.

Traza una línea desde ➡ hasta ➡. Solo debes pasar por las frutas.



Vamos a contar

Orientaciones: En esta actividad, el niño o niña va a practicar contando. Dejar que cuente los grupos de hámsteres. Luego, pedir que siga el camino por orden numérico: de un hámster a dos hámsteres, luego a tres y así sucesivamente.



Traza una línea desde ➡ hasta ➡. Empieza moviéndote hacia la cría de hámster. Para seguir avanzando, pasa siempre a una casilla que tenga un hámster más que aquella en la que estás.

The maze consists of a grid of cells separated by pink walls. The starting point is a large hamster in the top-left cell with a pink arrow pointing down. The goal is a large hamster in the bottom-right cell with a blue arrow pointing left. The maze contains several groups of smaller hamsters:

- Top-left: 1 large hamster (start), 1 small hamster below it.
- Top-middle: 1 small hamster above, 2 small hamsters below.
- Top-right: 2 small hamsters above, 2 small hamsters below.
- Middle-left: 2 small hamsters above, 2 small hamsters below.
- Middle-middle: 1 small hamster above, 2 small hamsters below.
- Middle-right: 2 small hamsters above, 3 small hamsters below.
- Bottom-left: 2 rows of 4 small hamsters each.
- Bottom-middle: 2 rows of 3 small hamsters each, with 1 small hamster to the right.
- Bottom-right: 2 rows of 3 small hamsters each.

Vamos a cocinar

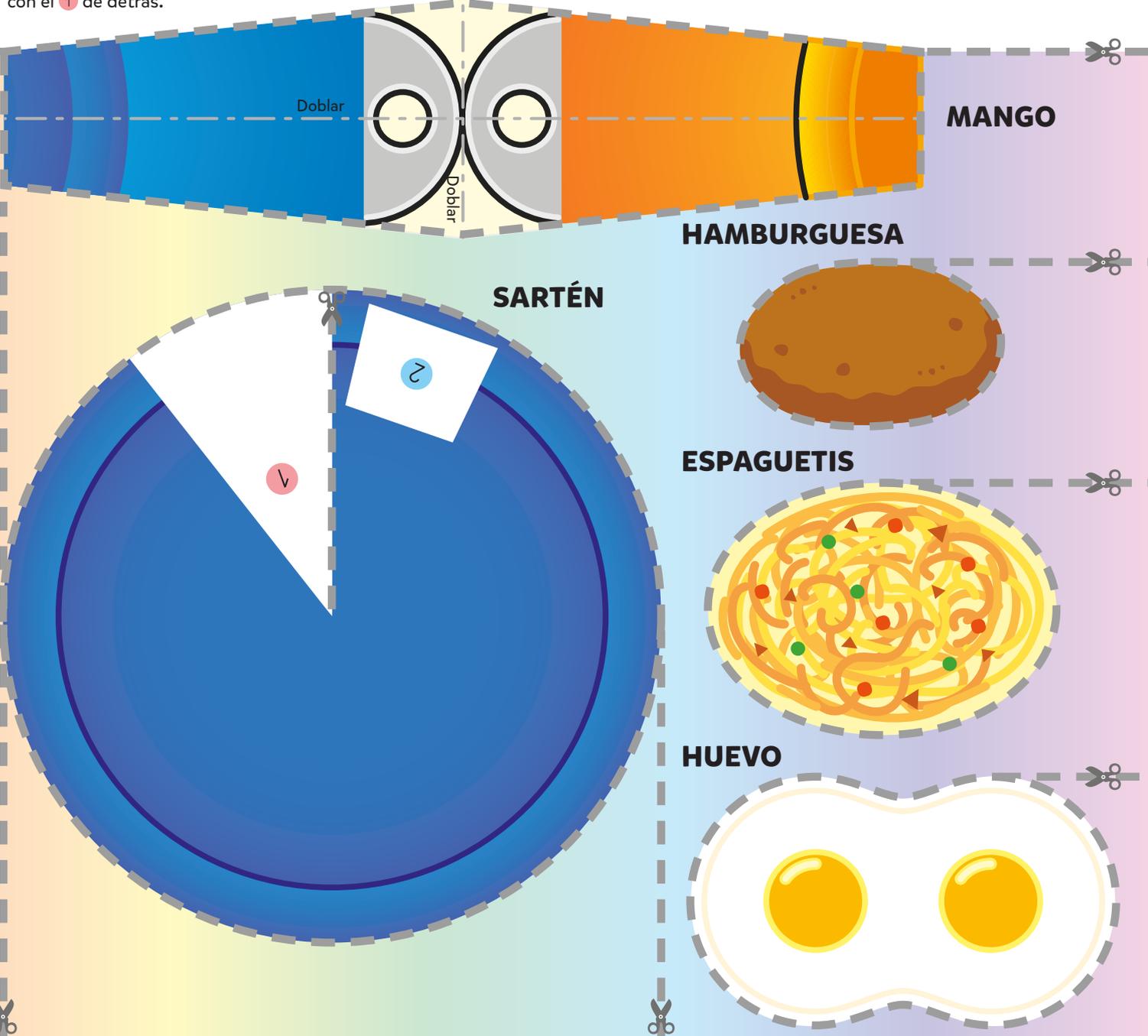
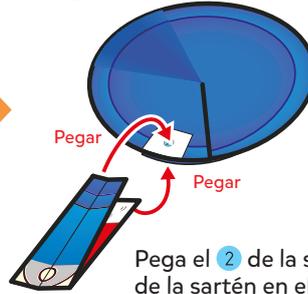
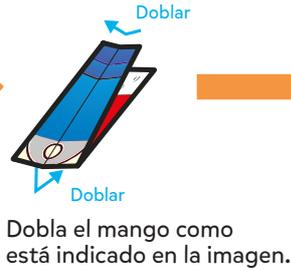
Orientaciones: A los niños y niñas les suelen gustar los juegos de comida y cocina. Ayudar al niño o niña a seguir las instrucciones que hay a continuación y procurar que se divierta. Cortar y pegar ejercita la motricidad fina.



Primero, recorta todos los objetos que hay en la página.

• **Cómo se hace** •

★ Lee «Cómo se juega» en la siguiente página.



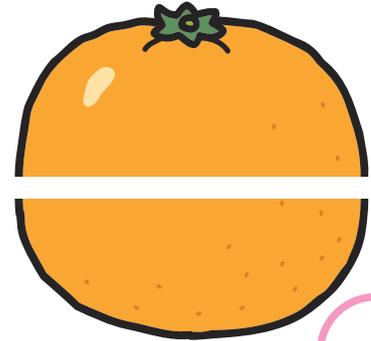
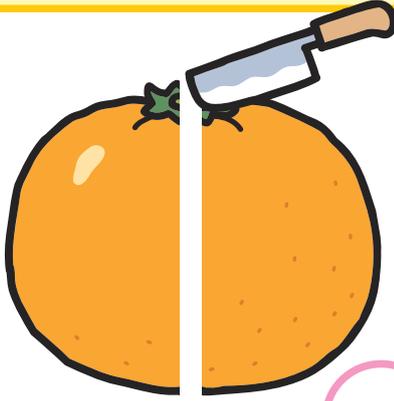
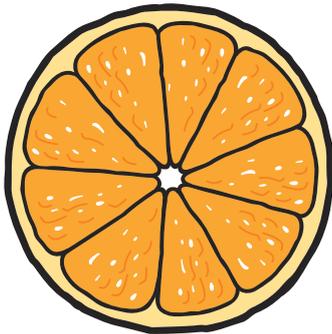
¿Cómo hay que cortar los alimentos?

Orientaciones: Esta actividad desarrolla el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas. Cortar frutas y verduras reales en vertical y en horizontal para que el niño o niña vea las diferencias.

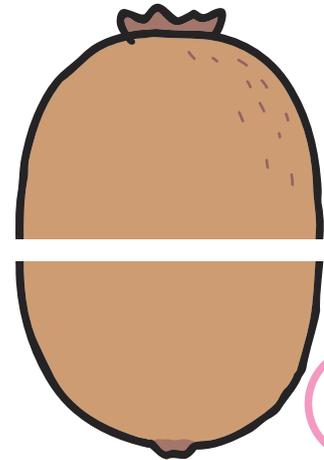
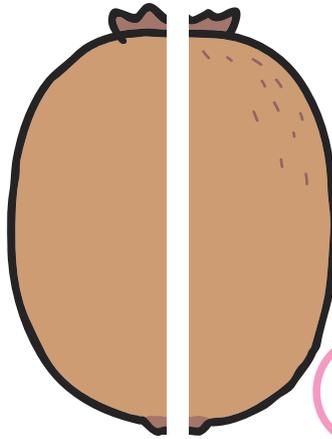
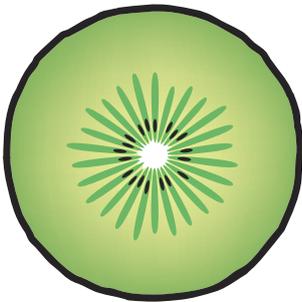


Observa bien los modelos. ¿Cómo hay que cortar cada alimento para que sea como en el modelo? Colorea el correspondiente a tu respuesta.

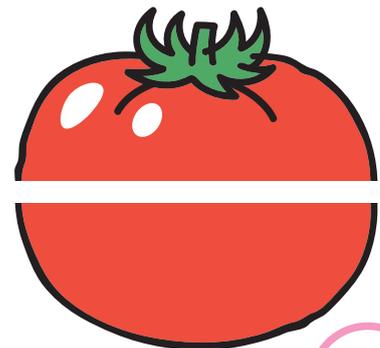
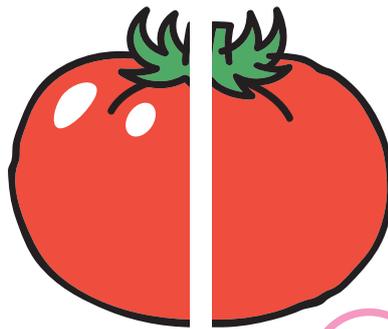
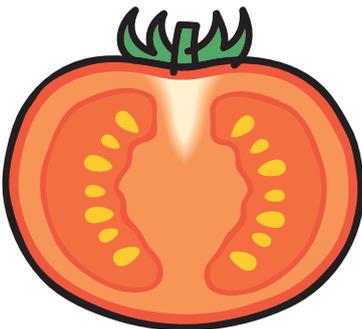
• Modelo •



• Modelo •



• Modelo •



Encuentra las huellas de cada animal

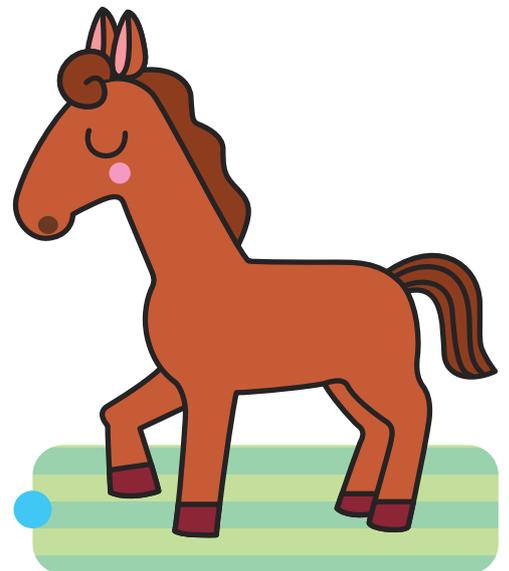
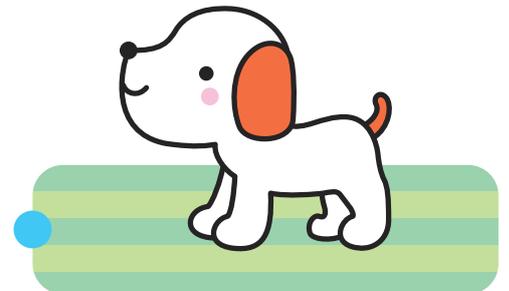
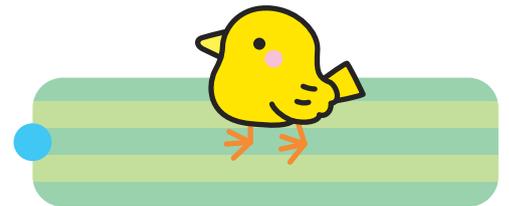
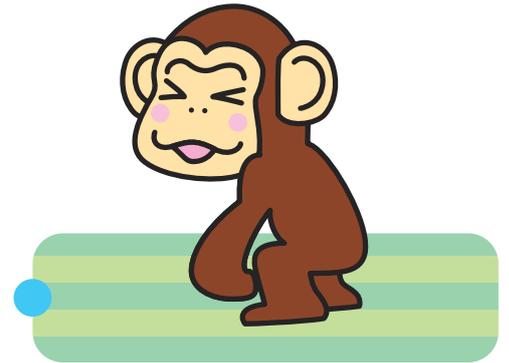
Orientaciones: Animar al niño o niña a que forme primero las parejas que conoce y que luego deduzca el resto. Se le puede ayudar a buscar las huellas de cada animal en un libro de consulta o en Internet.



Traza una línea desde ● hasta ● para unir las huellas con el animal correspondiente.

A vertical pink and white striped background containing four white rounded rectangular boxes. Each box has a pink dot on its right side. From top to bottom:

- A series of seven black arrows pointing right, ending at the pink dot.
- Two black horseshoe-shaped prints, one on the left and one on the right, with the pink dot on the right.
- Four black paw prints arranged in a 2x2 grid, with the pink dot on the right.
- Three black hand prints, one on the left and two on the right, with the pink dot on the right.

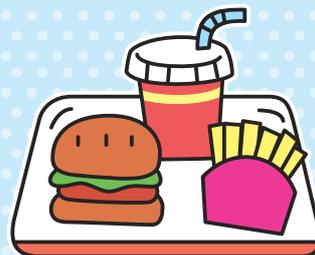
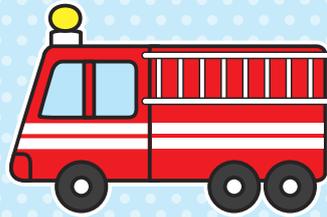


Aprendemos sobre las profesiones

Orientaciones: Pedir al niño o niña que comente las distintas profesiones de esta actividad.



Traza líneas para unir a cada persona con el objeto que utiliza en su trabajo y con el lugar donde trabaja.



EL SECRETO DE PLAY SMART

Niños y niñas
empezarán
con fuerza con
PLAY SMART

La eficacia demostrada del sistema Play Smart, ideado por educadores y expertos en desarrollo infantil, se guía por una regla de oro: **el aprendizaje debe ser divertido.**

Te darás cuenta nada más abrir este cuaderno: toda una gama de actividades lúdicas que mantienen el interés de los niños de Educación Infantil en todo momento. El nivel de dificultad de estas tareas se va incrementando para que los niños sientan que avanzan, logro a logro. Al tiempo que se lo pasan en grande realizando las actividades, estarán ejercitando su creatividad y perfeccionando un abanico de habilidades importantes: psicomotricidad fina, destrezas lingüísticas, iniciación a las matemáticas y razonamiento lógico.

CADA CUADERNO INCLUYE
MÁS DE
100
PEGATINAS
A COLOR

Los cuadernos están organizados por edades y se basan en las destrezas practicadas en los niveles previos

	ESTIMULACIÓN TEMPRANA	ENTRENAMIENTO COGNITIVO	ENTRENAMIENTO PSICOMOTOR	RAZONAMIENTO LÓGICO	HABILIDADES ESCOLARES
3 años					
4 años					
5 años					

¡COLECCIONALOS!
Disponibles en la tienda online
de Edelvives

PROMOCIÓN ESPECIAL
#QuédateEnCasa con Edelvives

GASTOS DE ENVÍO GRATUITOS



PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO