



El Aula de Caro

aprender, crear, soñar

TRAZOS Y CAMINOS

Juego, trazo y preparo mi mano para escribir



Edad recomendada:
3 a 5 años



Tipo de recurso:
Cuadernillo imprimible



El Aula de Caro



Gracias por apoyar la educación
y por ser parte de esta comunidad





El Aula de Caro

aprender, crear, soñar



PRESENTACIÓN DEL MATERIAL

Recurso pensado para acompañar a docentes y familias

Este material ha sido diseñado para acompañar a niños y niñas en el desarrollo de la grafomotricidad y la coordinación visomanual, a través de propuestas lúdicas de trazos, recorridos y caminos. Su enfoque invita a observar, seguir líneas y controlar el movimiento de la mano de una manera gradual, cercana y respetuosa con el ritmo infantil.

En este recurso encontrarás fichas listas para usar, orientaciones sencillas y actividades pensadas para fortalecer la motricidad fina, la atención, la direccionalidad y la preparación para la escritura. "Trazos y caminos" puede utilizarse tanto en el aula como en casa, como apoyo al proceso de iniciación gráfica y preescritora.



¿Qué encontrarás?

Actividades de líneas rectas, curvas, caminos, recorridos y ejercicios de grafomotricidad listos para usar.



¿A quién va dirigido?

A docentes, familias y educadores que acompañan a niños y niñas de educación infantil y preescolar.



¿Cómo se puede usar?

Como apoyo en el aula, en casa o como complemento de propuestas de motricidad fina y preescritura.

Aprender, crear y soñar también es acompañar con amor cada proceso.

El Aula de Caro



Gracias por confiar en nuestros recursos educativos.





OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

Intencionalidad educativa del recurso

1) Objetivo general

Fortalecer la coordinación óculo-manual y el control del trazo mediante actividades lúdicas que preparan la mano para la escritura.

2) Objetivos específicos

- Favorecer la motricidad fina y la direccionalidad del trazo.
- Practicar trazos rectos, curvos, ondulados y en zigzag.
- Desarrollar la atención, el seguimiento visual y la precisión manual.
- Acompañar la iniciación a la preescritura respetando el ritmo de cada niño y niña.



Edad sugerida

3 a 5 años



Duración

10 a 20 min.



Materiales

Lápices, colores, crayones, borrador y fichas impresas.

Sugerencia para el docente

Adapta los objetivos según la edad, el contexto y las necesidades del grupo. Esta plantilla está pensada para facilitar una planificación flexible, cercana y con sentido pedagógico.

El Aula de Caro



Planificar con sentido también es educar con amor.





El Aula de Caro

aprender, crear, soñar

ORIENTACIÓN METODOLÓGICA

Sugerencias para acompañar el aprendizaje

1) ¿Cómo utilizar este recurso?

Este material puede desarrollarse de forma flexible, respetando la edad, los intereses y el ritmo de aprendizaje de los niños y niñas. Se recomienda iniciar con trazos amplios en el aire o con el dedo, para luego pasar al papel de manera cercana y motivadora, favoreciendo la participación activa, la observación y la exploración.

2) Recomendaciones metodológicas

- Inicia cada actividad con una demostración breve y una consigna clara.
- Acompaña el proceso con modelado, preguntas sencillas y apoyo visual.
- Valora la postura, la presión y el esfuerzo más que el resultado final.
- Avanza de lo simple a lo complejo y adapta la dificultad según el grupo.



Rol del docente

Guiar, modelar el trazo, observar la presión y motivar sin presionar.



Rol de la familia

Acompañar con calma, ofrecer materiales sencillos y reforzar la práctica en casa.



Claves metodológicas

Juego, repetición breve, direccionalidad, motricidad fina y respeto por el ritmo infantil.

Sugerencia práctica

Antes de comenzar, prepara un ambiente tranquilo, ofrece crayones o lápices gruesos y brinda tiempo suficiente para que cada niño o niña explore, trace y disfrute del proceso.



El Aula de Caro



Acompañar con amor también es enseñar con intención.



El Aula de Caro

aprender, crear, soñar

VINCULACIÓN CURRICULAR

Referentes pedagógicos para Colombia, España y País Vasco



1) Colombia

- Dimensiones del desarrollo: corporal, cognitiva, comunicativa y estética.
- Actividades rectoras: juego, arte, literatura y exploración del medio, con énfasis en la expresión gráfica.
- Relación con los DBA de Transición y el fortalecimiento de la motricidad fina, la coordinación y la preparación para la escritura.
- Enfoque lúdico-pedagógico, respetuoso del ritmo y la madurez infantil.



2) España

- Vinculación con Educación Infantil y la iniciación a la expresión gráfica.
- Áreas: Crecimiento en Armonía; Descubrimiento y Exploración del Entorno; Comunicación y Representación de la Realidad.
- Competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación relacionados con grafomotricidad, orientación espacial y autonomía.
- Enfoque basado en experiencias, juego, observación y participación activa.



3) País Vasco

- Referencia al currículo de Educación Infantil y Educación Básica en Euskadi.
- Competencias y ámbitos de experiencia vinculados a motricidad fina, expresión gráfica y autonomía.
- Valor del euskera, el plurilingüismo y la cultura del entorno en la propuesta educativa.
- Inclusión, coeducación, bienestar emocional y participación de la comunidad educativa.

Esta plantilla permite adaptar cada recurso a distintos contextos educativos, manteniendo intención pedagógica, coherencia curricular y cercanía con la infancia.



Coherencia curricular

Alineación con marcos curriculares vigentes y procesos de preescritura infantil.



Aprendizaje significativo

Propuestas que integran juego, movimiento, observación y trazo para aprender con sentido.



Diversidad e inclusión

Adaptación del trazo y los caminos a distintos ritmos, necesidades y niveles de desarrollo.



El Aula de Caro



Educar con sentido también es planificar con amor.





El Aula de Caro

aprender, crear, soñar



CAMINOS RECTOS

Hoja de trabajo lista para usar

Nombre:

Fecha:

Tema:

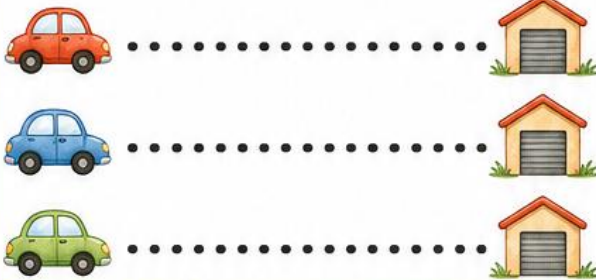


Consigna

Repasa con tu lápiz los caminos rectos y completa cada reto.



1. Caminos horizontales



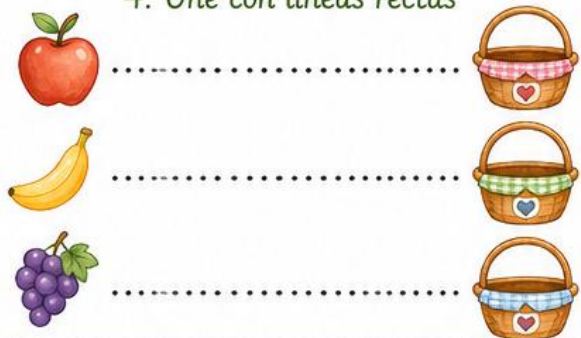
2. Caminos verticales



3. Caminos diagonales



4. Une con líneas rectas



Sugerencia para el docente

Empieza con el dedo antes de usar el lápiz y acompaña el trazo nombrando la dirección: horizontal, vertical o diagonal.



El Aula de Caro



aprender, crear y soñar
también es aprender jugando.





El Aula de Caro

aprender, crear, soñar



CAMINOS CURVOS

Hoja de trabajo lista para usar

Nombre:

Fecha:

Tema:

Consigna

Sigue y repasa los caminos curvos. Después observa y completa.

Espacio 1



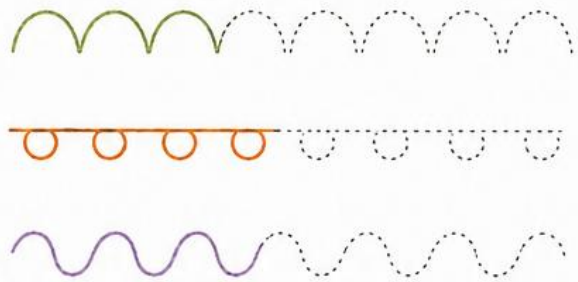
Espacio 2



Espacio 3



Espacio 4



Sugerencia para el docente

Acompaña el recorrido con movimientos amplios y palabras como subir, bajar y girar suavemente.

El Aula de Caro



Aprender, crear y soñar también es aprender jugando.





El Aula de Caro

aprender, crear, soñar



CAMINOS EN ZIGZAG

Hoja de trabajo lista para usar

Nombre:

Fecha:

Tema:



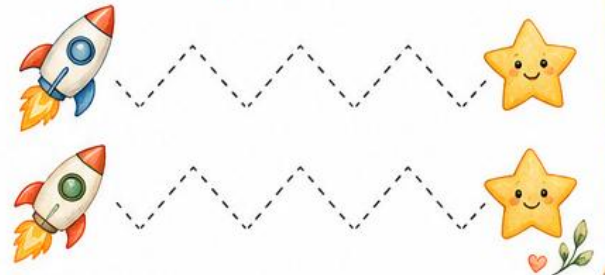
Consigna

Repasa los caminos en zigzag y ayuda a cada personaje a llegar a su meta.

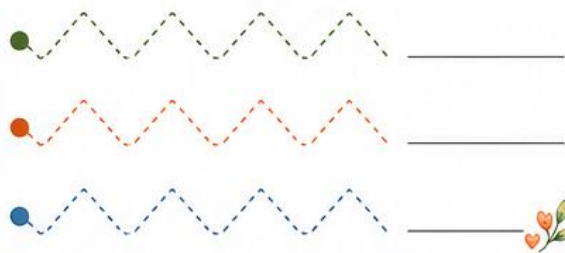
Espacio 1



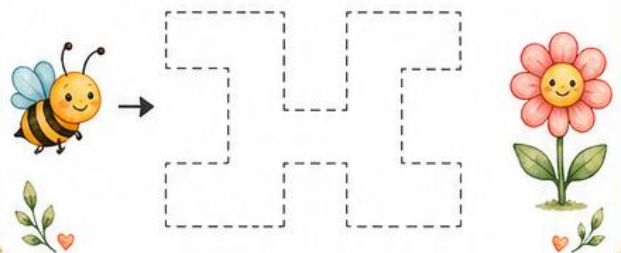
Espacio 2



Espacio 3



Espacio 4



Sugerencia para el docente

Invita al niño o niña a mover el lápiz despacio, cambiando de dirección en cada punta del zigzag.

El Aula de Caro



aprender, crear y soñar
también es aprender jugando.





El Aula de Caro

aprender, crear, soñar



TRAZOS ONDULADOS

Hoja de trabajo lista para usar

Nombre: _____

Fecha: _____

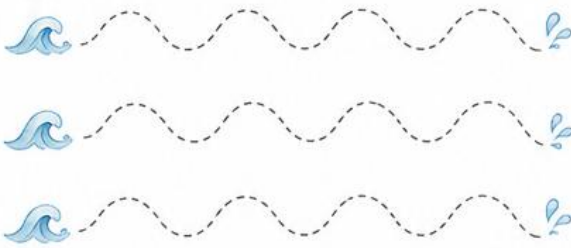
Tema: _____



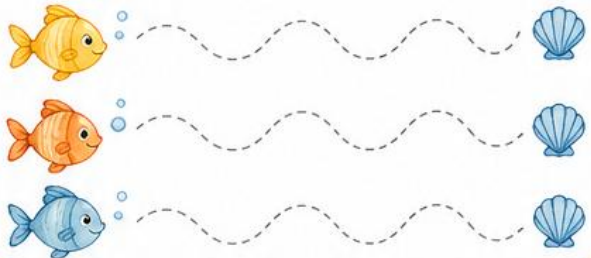
Consigna

Sigue los trazos ondulados y descubre movimientos suaves como las olas.

1 Sigue las olas.



2 Ayuda a los peces a nadar por las olas.



3 Decora y repasa las cintas onduladas.



4 Completa los trazos ondulados.



Sugerencia para el docente

Puedes acompañar el trazo con música suave o movimientos del cuerpo para sentir el ritmo de la onda.

El Aula de Caro



aprender, crear y soñar también es aprender jugando.





El Aula de
Caro

aprender, crear, soñar



LABERINTOS SENCILLOS

Hoja de trabajo lista para usar

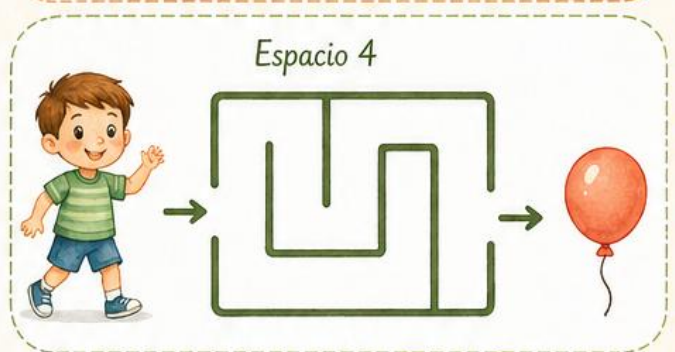
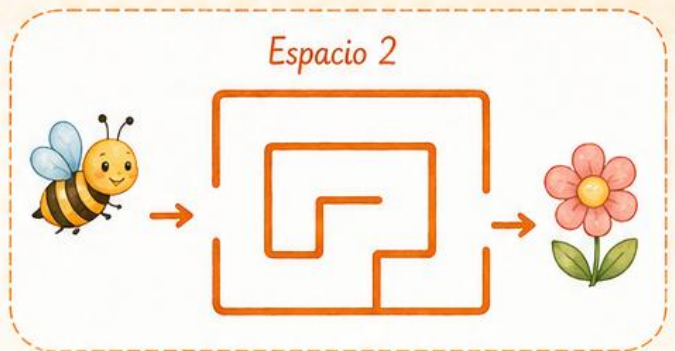
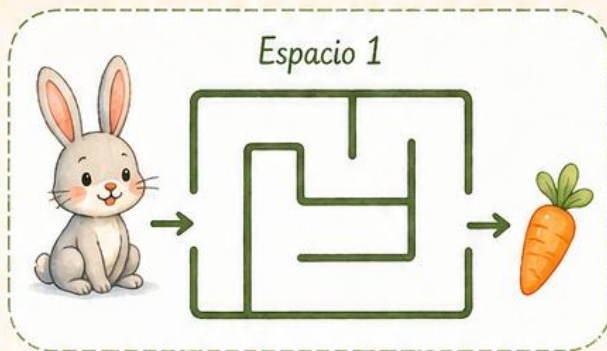
Nombre: _____

Fecha: _____

Tema: _____

Consigna

Encuentra la salida de cada laberinto siguiendo el camino correcto.



Sugerencia para el docente

Anima a observar primero el camino con el dedo y luego a resolver el laberinto con lápiz.

El Aula de Caro



Aprender, crear y soñar
también es aprender jugando.





El Aula de Caro

aprender, crear, soñar



REPASO Y CONTINUÓ TRAZOS

Hoja de trabajo lista para usar

Nombre:

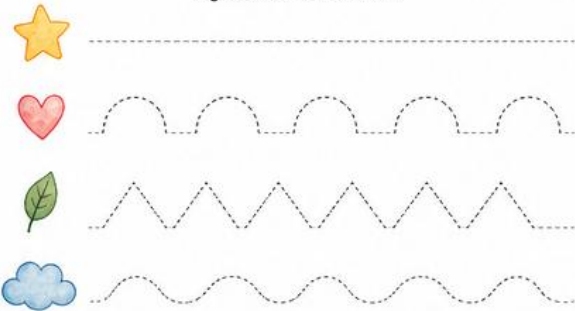
Fecha:

Tema:

1

Repaso los trazos.

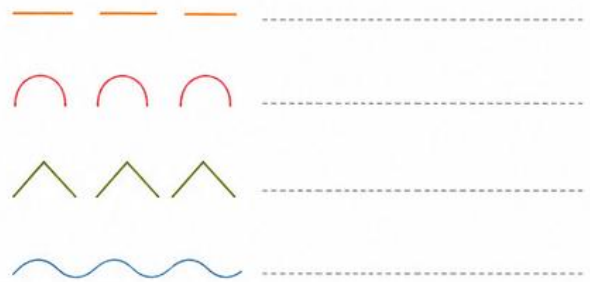
Observa, repasa y continúa los trazos siguiendo el modelo.



2

Continuo la serie.

Observa el modelo y continúa con el mismo tipo de trazo.



3

Unir con el trazo correspondiente.

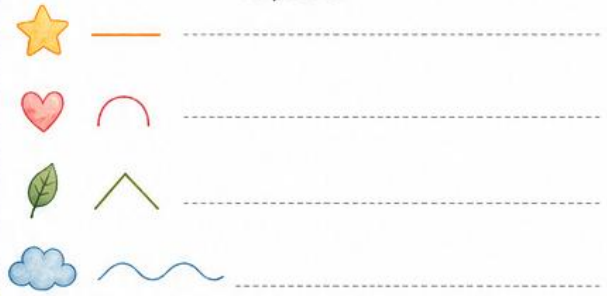
Une cada dibujo con su meta siguiendo el tipo de trazo marcado.



4

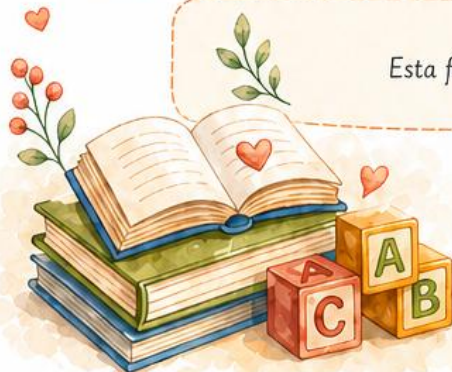
Yo sigo los trazos.

Completa de manera libre cada trazo. Tú puedes.



Sugerencia para el docente

Esta ficha permite observar avances en control del trazo, coordinación y seguimiento visual.



El Aula de Caro



aprender, crear y soñar también es aprender jugando.





El Aula de Caro

aprender, crear, soñar



TARJETAS RECORTABLES DE TRAZOS

Recorta y practica distintos trazos

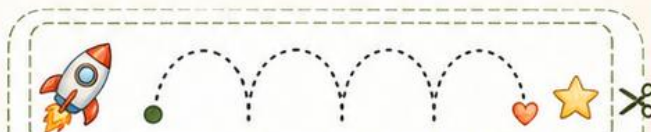
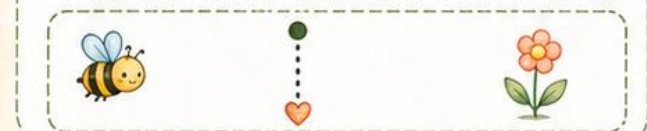
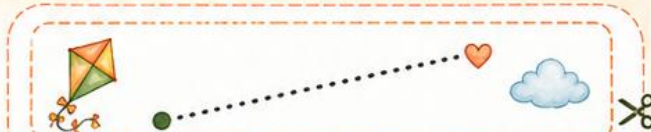
Nombre:

Fecha:

Tema:

Consigna

Recorta las tarjetas y repasa cada trazo con lápiz, color o tu dedo. Puedes usarlas varias veces para practicar.



Sugerencia para el docente

Lamina las tarjetas o pégalas sobre cartulina para reutilizarlas y practicar el control del trazo de forma lúdica.

El Aula de Caro



aprender, crear y soñar también es aprender jugando.





El Aula de Caro

aprender, crear, soñar



JUEGO DE CAMINOS

Sigue el recorrido y encuentra el destino

Nombre:

Fecha:

Tema:

Consigna

Sigue cada camino con tu lápiz o con tu dedo.
Observa bien el recorrido y llega hasta el lugar correcto.

Espacio 1



Espacio 2



Espacio 3



Espacio 4



Sugerencia para el docente

Invita a verbalizar el recorrido: recto, curvo, zigzag o mezclado.
Esto fortalece la observación y la motricidad fina.

El Aula de Caro



aprender, crear y soñar
también es aprender jugando.



El Aula de Caro

aprender, crear, soñar

ACTIVIDAD PARA CASA

Jugamos con trazos en familia

Nombre: _____

Fecha: _____

Tema: _____

Consigna

Con ayuda de tu familia, observa objetos de casa y descubre trazos rectos, curvos, ondulados y en zigzag. Luego realiza las pequeñas misiones.

Espacio 1: Busco y observo

Observa estos objetos de tu casa.
¿Qué tipo de trazo representan?



Rectos



Curvos



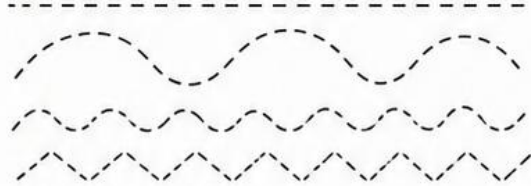
Ondulados



Zigzag

Espacio 2: Repaso con mi dedo

Sigue con tu dedo o lápiz cada trazo.



Espacio 3: Uno y clasifico

Une cada objeto con el tipo de trazo que representa.



•

Recto ———



•

Curvo ———



•

Ondulado ———



•

Zigzag ———

Espacio 4: Dibujo en casa

Dibuja un objeto de tu casa y marca qué tipo de trazo observas.



Sugerencia para la familia:

realicen la actividad con calma,
conversen sobre lo que observan y celebren cada descubrimiento.

El Aula de Caro



aprender, crear y soñar
también es aprender jugando.



El Aula de Caro

aprender, crear, soñar

EVALUACIÓN / LISTA DE COTEJO

Seguimiento sencillo del aprendizaje

Nombre:

Fecha:

Tema:

Docente:

Indicadores de observación

Indicador	Sí	En proceso	Necesita apoyo	Observaciones
1. Sigue el recorrido del trazo con atención visual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	-----
2. Realiza trazos rectos, curvos y ondulados con intención.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	-----
3. Controla el movimiento de la mano al repasar líneas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	-----
4. Completa caminos y laberintos sencillos con apoyo progresivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	-----
5. Muestra coordinación visomanual y disposición para aprender.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	-----
6. Utiliza adecuadamente los materiales y respeta la dinámica de trabajo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	-----

Sugerencia para el docente

Utiliza esta lista de cotejo como apoyo para observar avances en el control del trazo, la coordinación y la participación del niño o la niña. Puedes adaptarla según la edad, el objetivo pedagógico y las necesidades del grupo.

Observaciones generales

El Aula de Caro



Evaluar con sensibilidad
también es acompañar cada trazo.



El Aula de Caro

aprender, crear, soñar



CIERRE DE MARCA

Gracias por acompañarnos en este recurso



Gracias por estar aquí

Esperamos que este material haya sido útil para acompañar el desarrollo de la grafomotricidad, la coordinación y el gusto por aprender a través del trazo, de una manera cercana, creativa y significativa.

Nuestra intención educativa

- Ofrecer recursos prácticos, amorosos y fáciles de aplicar.
- Acompañar a docentes y familias en el fortalecimiento del control del trazo y la motricidad fina.
- Favorecer experiencias de aprendizaje que preparen el camino hacia la escritura con seguridad y disfrute.



Te invitamos a seguir explorando



Más recursos de grafomotricidad



Mini-proyectos y programaciones



Ideas para familias y educadores

Cada trazo es un paso hacia nuevos aprendizajes.

El Aula de Caro



Gracias por aprender, crear y soñar con nosotros.

