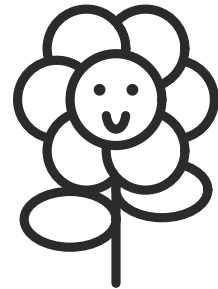
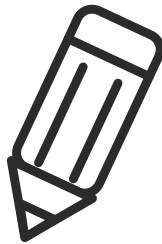
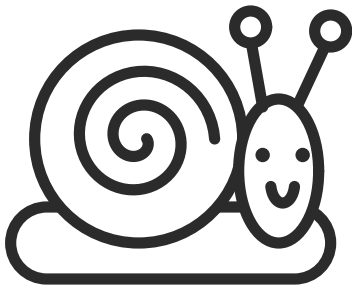


CARNET DE PADRES

Escribo a mi ritmo

Mi cuaderno de trazos, letras y números

3-6 AÑOS · MUESTRA GRATUITA



¿Les damos nuestros colores?

Este cuaderno es de:

.....

Sin prisas. Con imaginación. A tu manera.



Antes de empezar

Esta muestra se dirige a personas adultas y no evalúa al niño.

MODELA PRIMERO

Muestra el inicio y la dirección una sola vez.

POCO TIEMPO

Cinco a diez minutos pueden ser suficientes.

PARA A TIEMPO

Cierra ante cansancio, dolor o frustración.

SIN DATOS

No hace falta registrar nombre, edad, colegio ni progreso.





Cómo acompañar

Una secuencia corta y repetible.

1 · MODELA

Empiezo aquí; bajo; giro.

2 · DEDO

Recorre o mira.

3 · PUNTOS

Prueba una fila breve.

4 · LIBRE

Un intento o dibujo propio.





Si utiliza la mano izquierda

Nunca cambies la mano que utiliza de forma espontánea.

PAPEL

Gíralo ligeramente a la derecha.

AGARRE

Un poco más arriba puede ayudarle a ver.

MODELO DOBLE

Las referencias aparecen a ambos extremos.

LUZ

Cuando sea posible, desde la derecha.





Ritual de manos

Preparar, elegir y poder parar.

ABRO Y CIERRO

Cinco veces, sin apretar.

DIBUJO EN EL AIRE

Una línea y una curva grandes.

ELIJO

Dedo, puntos, guía o libre.

CIERRO

Guardo el material antes de frustrarme.





Llueve hacia abajo

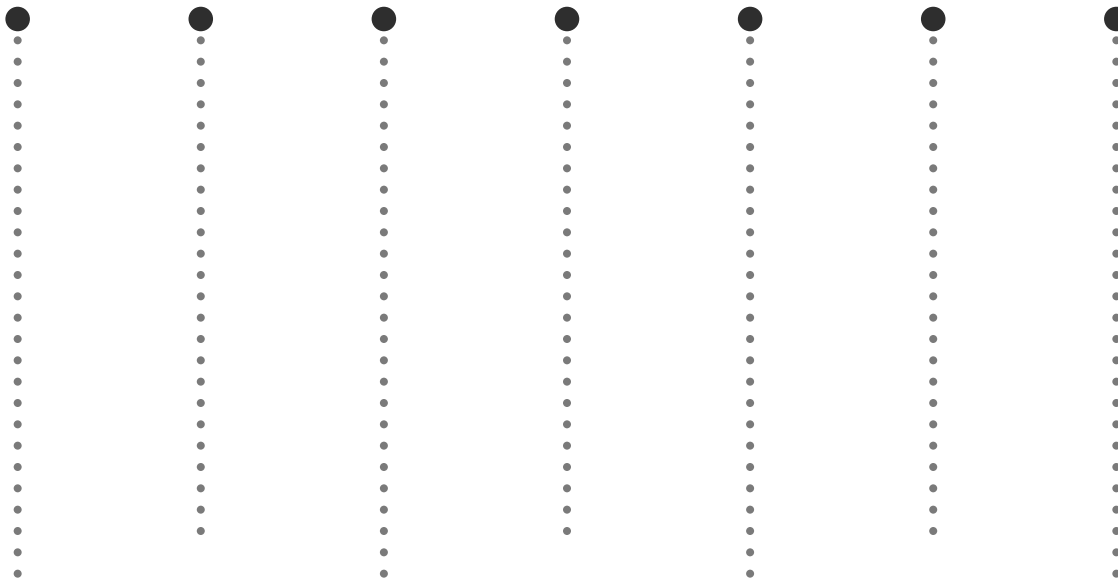
Empieza arriba y baja despacio. Primero con el dedo; después, sobre los puntos.

PRIMERO, LO VEMOS JUNTOS

Mira el inicio; prueba con el dedo y después con el lápiz.



La lluvia visita el jardín.



AQUÍ INVENTO MI TRAZO

JUGAMOS CON ALMA

Añade lluvia libre sin llenar toda la página.





Caminos de izquierda a derecha

Avanza de izquierda a derecha sin correr. El modelo aparece en ambos extremos.

PRIMERO, LO VEMOS JUNTOS

Mira el inicio; prueba con el dedo y después con el lápiz.



Caminos cortitos, grandes viajes.



AQUÍ INVENTO MI TRAZO

JUGAMOS CON ALMA

Inventa un camino para un coche imaginario.



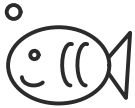


Curvas que se abren

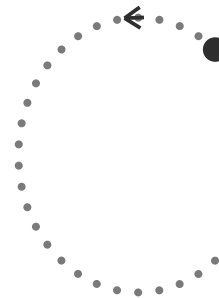
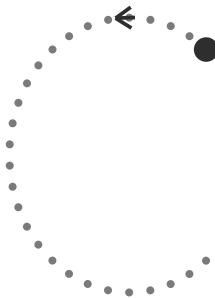
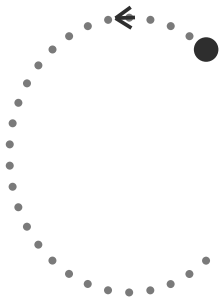
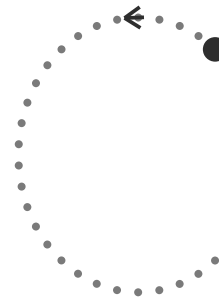
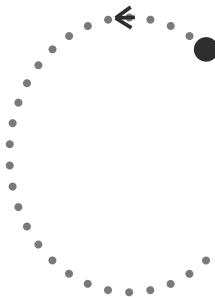
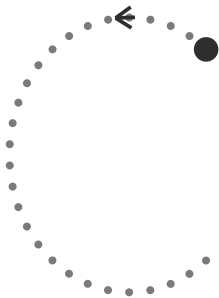
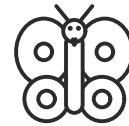
Empieza en el punto y rodea sin cerrar del todo. Estas curvas preparan varias letras.

PRIMERO, LO VEMOS JUNTOS

Mira el inicio; prueba con el dedo y después con el lápiz.



Me muevo y doy la vuelta.



AQUÍ INVENTO MI TRAZO

JUGAMOS CON ALMA

Dibuja una curva grande en el aire.





Olas y zigzags

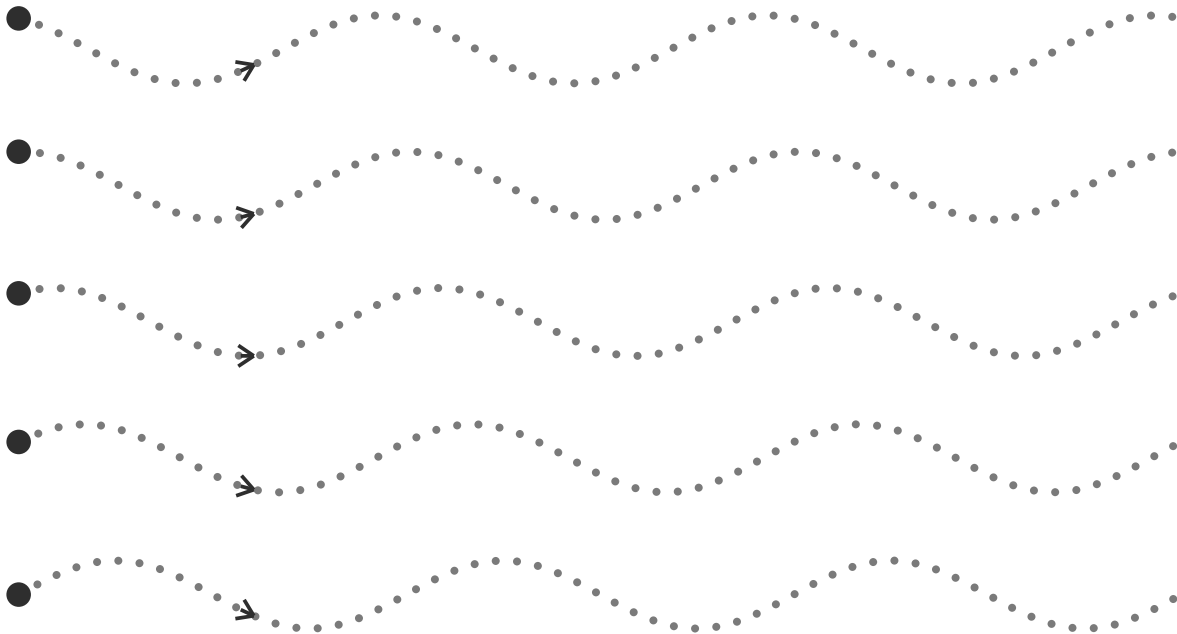
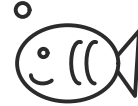
Alterna movimientos suaves y cambios de dirección.

PRIMERO, LO VEMOS JUNTOS

Mira el inicio; prueba con el dedo y después con el lápiz.



Un paseo entre las olas.



AQUÍ INVENTO MI TRAZO

JUGAMOS CON ALMA

Añade una ola libre y después una línea en zigzag.



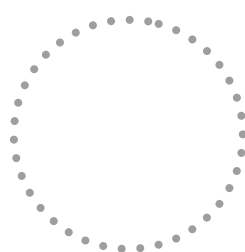


Cuatro formas

Recorre círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo; después prueba una de cada.

PRIMERO, LO VEMOS JUNTOS

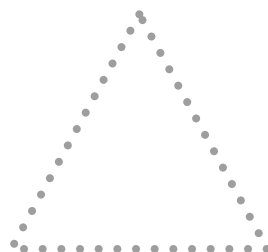
Mira el inicio; prueba con el dedo y después con el lápiz.



CÍRCULO



CUADRADO



TRIÁNGULO



RECTÁNGULO

JUGAMOS CON ALMA

Busca una forma parecida en casa.





Misión: antes y después del baño

Ordena visualmente cuatro pasos. Se acepta y se ofrece ayuda adulta.

PRIMERO, LO VEMOS JUNTOS

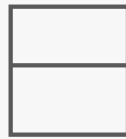
Mira el inicio; prueba con el dedo y después con el lápiz.



1 • BAJO ROPA



2 • USO EL BAÑO



3 • SUBO ROPA



4 • LAVO MANOS

JUGAMOS CON ALMA

Practícalo sin urgencia: ropa, baño, ropa y manos.

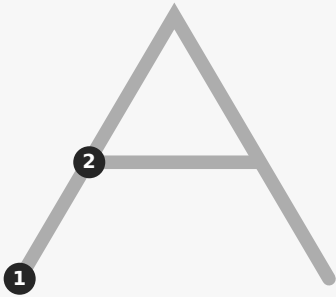




A - AGUA

Mira cómo empieza. Después prueba con el dedo, sobre los puntos y, si apetece, en libre.

2 · DEDO



1 · ADULTO MODELA

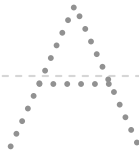
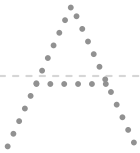
Muestra una vez. Di en voz alta dónde empieza y hacia dónde va.

MI TOQUE

Ponle tus colores.

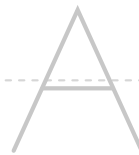
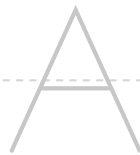
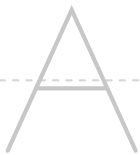


3 · PUNTOS



A

4 · GUÍA SUAVE



A

5 · PRUEBO

Un intento es suficiente. El espacio también puede servir para dibujar.

JUGAMOS CON ALMA

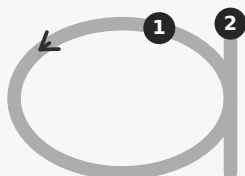
Pide agua con palabra, aproximación, gesto o comunicador. La persona adulta responde siempre.



a • ayuda

Mira cómo empieza. Después prueba con el dedo, sobre los puntos y, si apetece, en libre.

2 • DEDO



1 • ADULTO MODELA

Muestra una vez. Di en voz alta dónde empieza y hacia dónde va.

MI TOQUE

Inventa unas rayas.



3 • PUNTOS



a

4 • GUÍA SUAVE



a

5 • PRUEBO

Un intento es suficiente. El espacio también puede servir para dibujar.

JUGAMOS CON ALMA

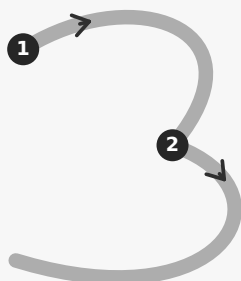
Pide ayuda con palabra, gesto, mirada o comunicador.



3 · tres

El número representa una cantidad. Cuenta tocando cada objeto una sola vez.

ADULTO MODELA



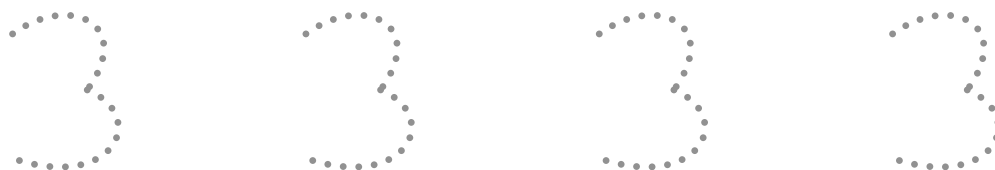
1 · ADULTO MODELA

Muestra una vez. Di en voz alta dónde empieza y hacia dónde va.

CUENTO



PUNTOS



GUÍA SUAVE



PRUEBO

Handwriting practice lines consisting of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line.

JUGAMOS CON ALMA

Cuenta y guarda tres objetos elegidos con una persona adulta.



Mi dibujo libre

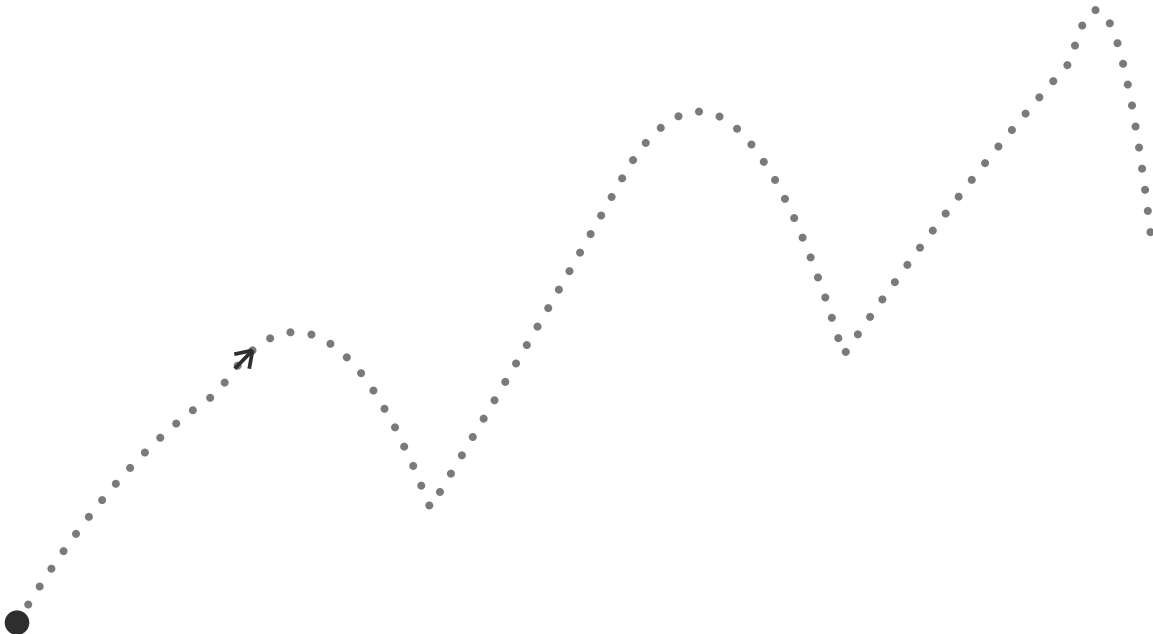
Combina una línea, una curva y una forma. No hay un resultado correcto.

PRIMERO, LO VEMOS JUNTOS

Mira el inicio; prueba con el dedo y después con el lápiz.



Me invento una pequeña aventura.



AQUÍ INVENTO MI TRAZO

JUGAMOS CON ALMA

Cuéntale a alguien qué has dibujado; también puedes señalar.



ESTO ES SOLO EL COMIENZO

El cuaderno completo reúne 104 páginas de práctica progresiva.

TRAZOS Y FORMAS

27 MAYÚSCULAS

27 MINÚSCULAS

NÚMEROS 0-10

MISIONES DE AUTONOMÍA

GUÍA PARA FAMILIAS

Conoce la etapa 3-6

Herramientas para rabietas, límites, pantallas, rutinas, comunicación, autonomía y convivencia. Continúa con más recursos de la etapa 3-6 en Carnet de Padres.

CARNET DE PADRES · MENOS GRITOS. MÁS HERRAMIENTAS.