

10 juegos para manos pequeñas y grandes logros

Actividades reales para fortalecer coordinación,
precisión y confianza antes de escribir.



3-6 años

10 juegos

Imprime y juega

PINZA · TRAZO · FUERZA · COORDINACIÓN

Materiales grandes y seguros · Siempre con acompañamiento adulto



Prepara una experiencia que sí funciona

Elige un juego, reúne los materiales y disfruta sin buscar perfección.

1

PINZA

pulgar + índice

2

FUERZA

manos y dedos

3

COORDINACIÓN

ojo + mano

4

DOS MANOS

trabajo conjunto

Reglas de seguridad

- Usa pompones, cuentas, tapas y piezas grandes que no puedan tragarse.
- Tijeras, cordones y pinzas se usan con una persona adulta presente.
- Revisa los materiales, adapta la dificultad y detente si aparece frustración.

Una sesión amable

1. Muestra una sola vez. 2. Deja que pruebe. 3. Ayuda lo mínimo necesario.

Cinco a diez minutos pueden ser suficientes. Repite el juego otro día y celebra el esfuerzo.

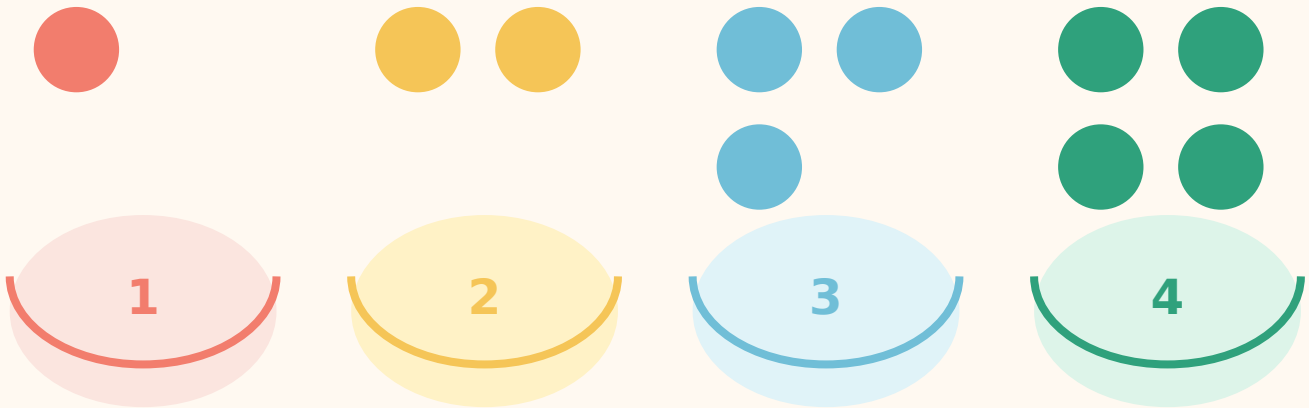
Señala una estrella al terminar: ☆ Lo intenté ☆ Seguí practicando ☆ ¡Lo logré!

Rescate de pompones

Traslada cada pompón al cuenco que corresponde.

ENTRENA: PINZA Y PRECISIÓN

MATERIALES: pinzas grandes + pompones grandes



Toma los pompones de arriba y colócalos abajo sin usar la otra mano.



1 rojo



2 amarillos



3 azules



4 verdes

RETO EXTRA

Cambia de mano o traslada los pompones siguiendo el orden 1-2-3-4.



Caminos de plastilina

Haz “churros” y colócalos encima de cada camino.

ENTRENA: FUERZA Y CONTROL

MATERIALES: plastilina no tóxica

RECTO



ONDAS



CURVAS



ESPIRAL



RETO EXTRA

Combina dos colores de plastilina y crea tu propio camino en el espacio libre.



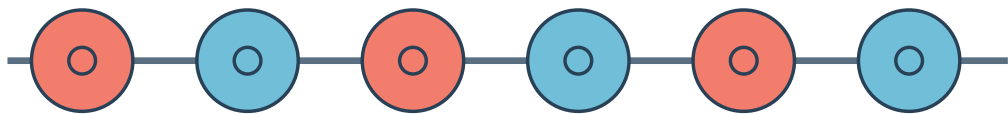
Collares con patrón

Copia cada secuencia usando cuentas grandes y seguras.

ENTRENA: COORDINACIÓN DE DOS MANOS

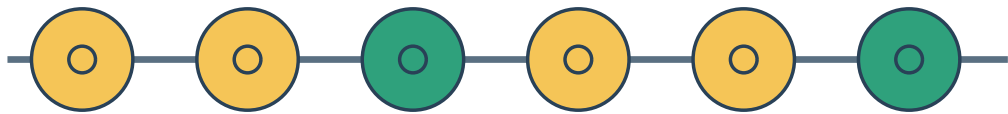
MATERIALES: cordón grueso + cuentas grandes

AB



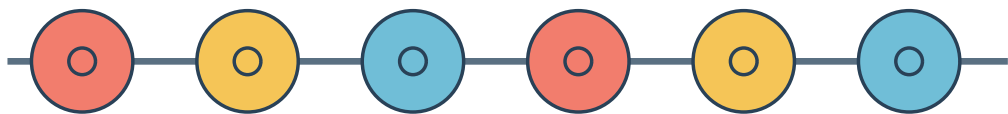
Continúa: ○ ○

AAB



Continúa: ○ ○

ABC



Continúa: ○ ○

RETO EXTRA

Inventa un patrón nuevo, dílo en voz alta y pídele a un adulto que lo copie.

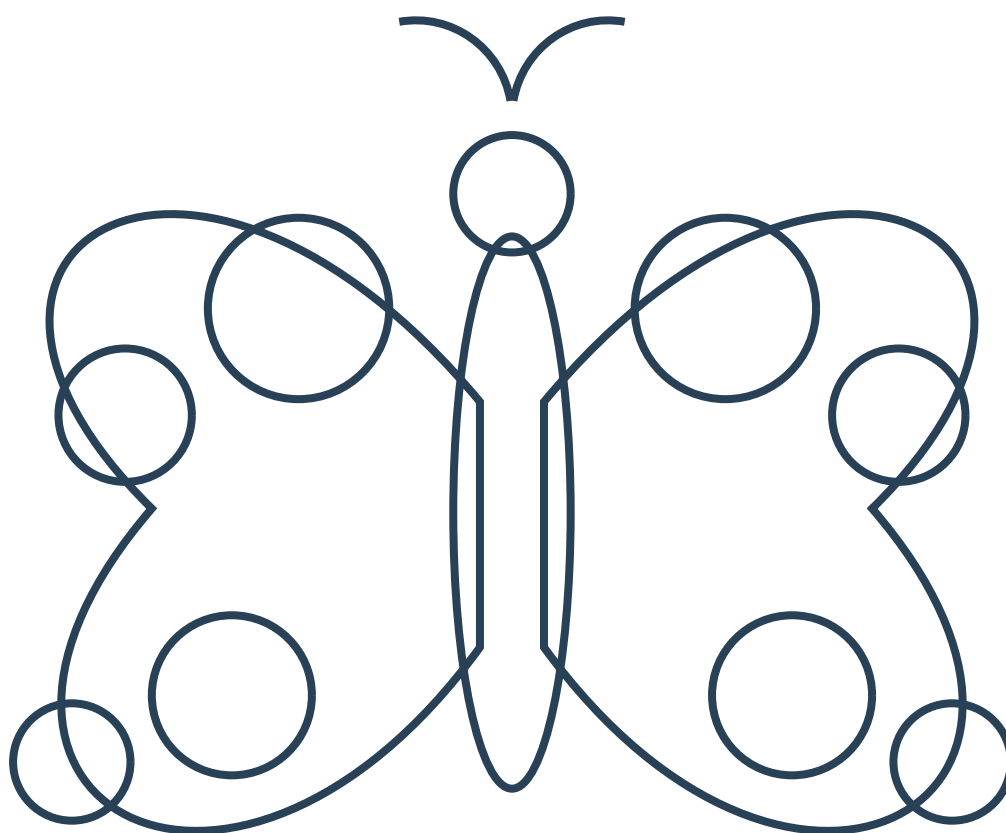


Mariposa de papel

Rasga trozos de papel y completa el mosaico sin tapar los bordes.

ENTRENA: PINZA, RASGADO Y PEGADO

MATERIALES: papel de colores + pegamento



PEGA AQUÍ TUS TROZOS DE PAPEL

RETO EXTRA

Usa papel de dos texturas distintas: suave, rugoso, brillante o mate.



Alimenta a los monstruos

Recorta por cada camino hasta llegar a la boca del monstruo.

ENTRENA: APERTURA Y CIERRE DE TIJERA

MATERIALES: tijeras infantiles + adulto

RECTO



ONDAS



ZIGZAG



CURVA



RETO EXTRA

Empieza por la línea recta. Descansa la mano antes de probar la siguiente.



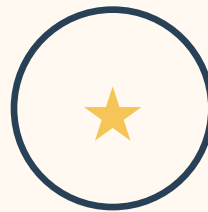
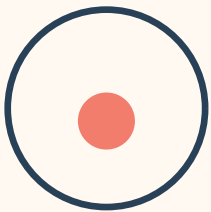
Detectives de tapas

Une cada tapa con el frasco que tiene el mismo símbolo.

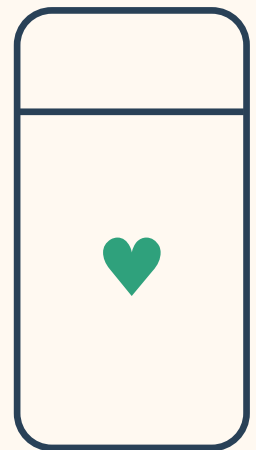
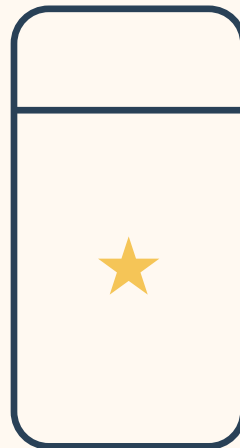
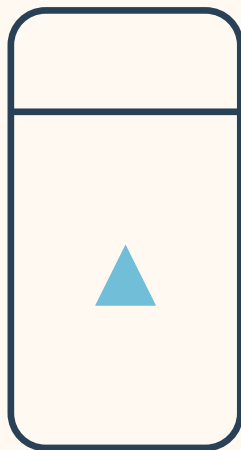
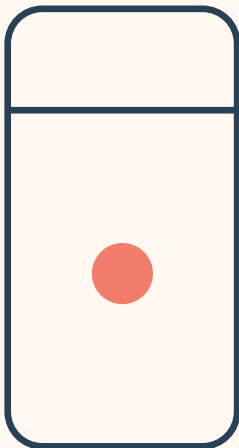
ENTRENA: GIRO DE MUÑECA Y COMPARACIÓN

MATERIALES: frascos y tapas grandes

TAPAS



FRASCOS



Después prueba con objetos reales

Enrosca y desenrosca envases limpios de diferentes tamaños.

RETO EXTRA

Ordena las tapas reales de pequeña a grande antes de guardarlas.

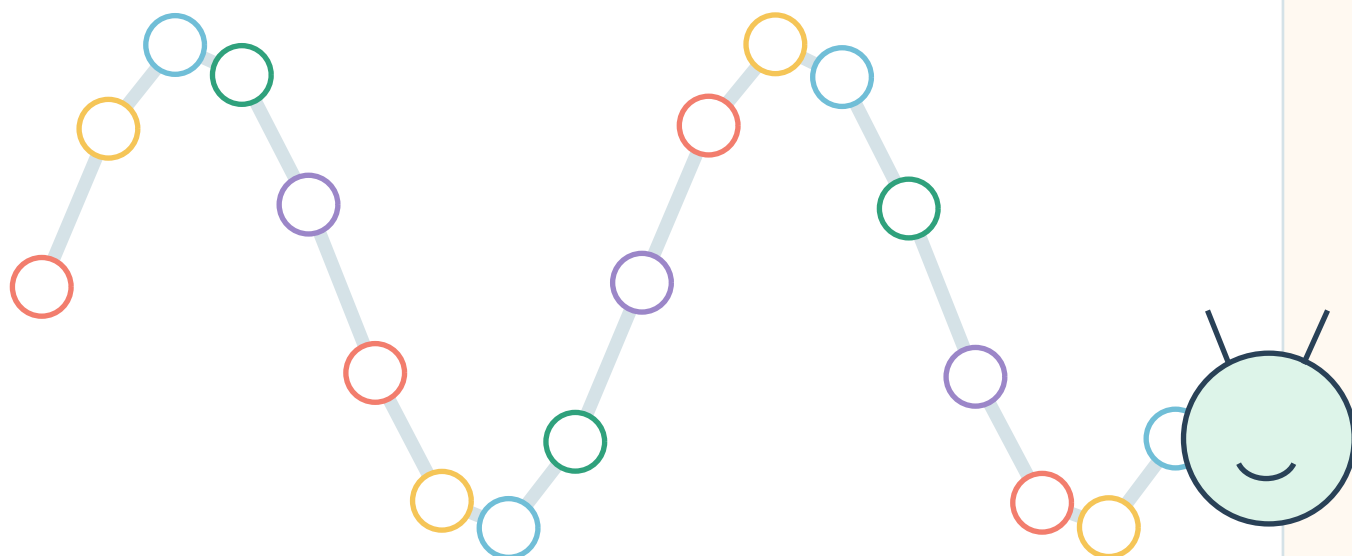


La oruga de pegatinas

Pon una pegatina sobre cada círculo y completa el camino.

ENTRENA: PINZA Y PUNTERÍA

MATERIALES: pegatinas redondas grandes



EMPIEZA

LLEGA

RETO EXTRA

Si no tienes pegatinas, colorea cada círculo sin salirte del borde.

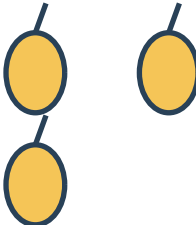
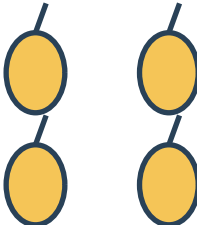


El picnic de las ardillas

Traslada la cantidad indicada a cada cesta.

ENTRENA: CONTROL DE CUCHARA Y CONTEO

MATERIALES: cuchara + objetos grandes

1	2	3	4
			
			
objetos	objetos	objetos	objetos

Cómo jugar

Coloca objetos grandes en un recipiente. Usa la cuchara para llevar 1, 2, 3 y 4 objetos a cuatro recipientes distintos. Cuenta cada traslado en voz alta.

RETO EXTRA

Cambia la cuchara de mano o aumenta la distancia entre recipientes.

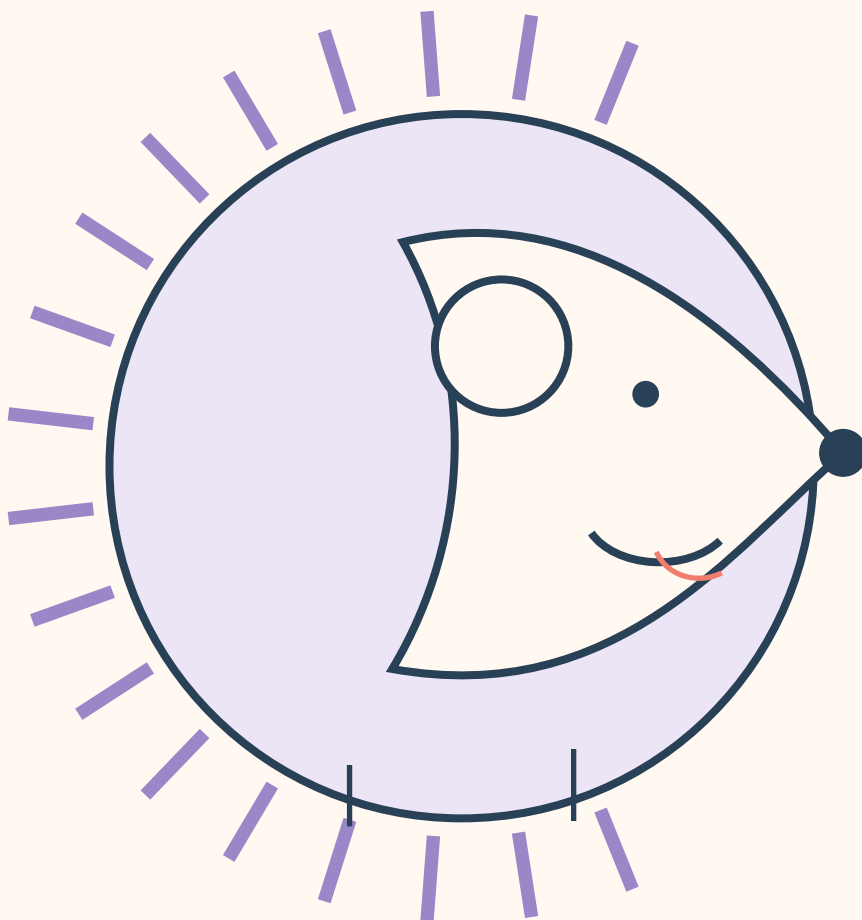


Erizo con pinzas

Coloca una pinza sobre cada marca para completar sus púas.

ENTRENA: FUERZA DE DEDOS

MATERIALES: pinzas de ropa grandes



COLOCA LAS PINZAS EN LAS MARCAS MORADAS

¿CUÁNTAS PÚAS COMPLETASTE? ____

RETO EXTRA

Alterna colores de pinza para crear un patrón alrededor del erizo.

Trazos en arena

Sigue cada camino con el dedo; después repítelo en una bandeja.

ENTRENA: PREESCRITURA Y MEMORIA MOTORA

MATERIALES: bandeja + arena o harina

SUBE Y BAJA



OLAS



BUCLES



ESPIRAL



RETO EXTRA

Cierra los ojos y repite uno de los trazos lentamente en la arena.