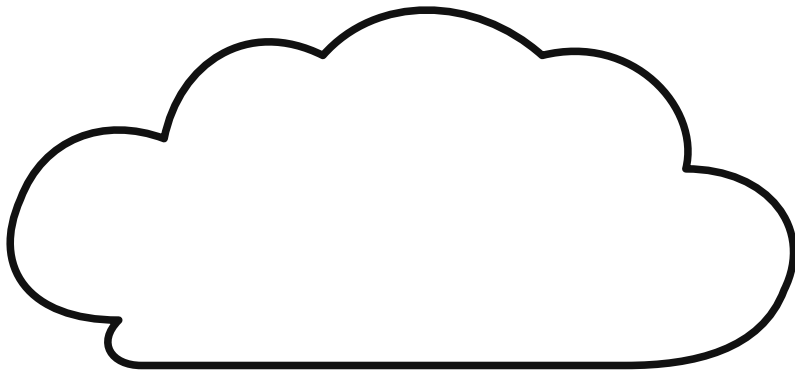
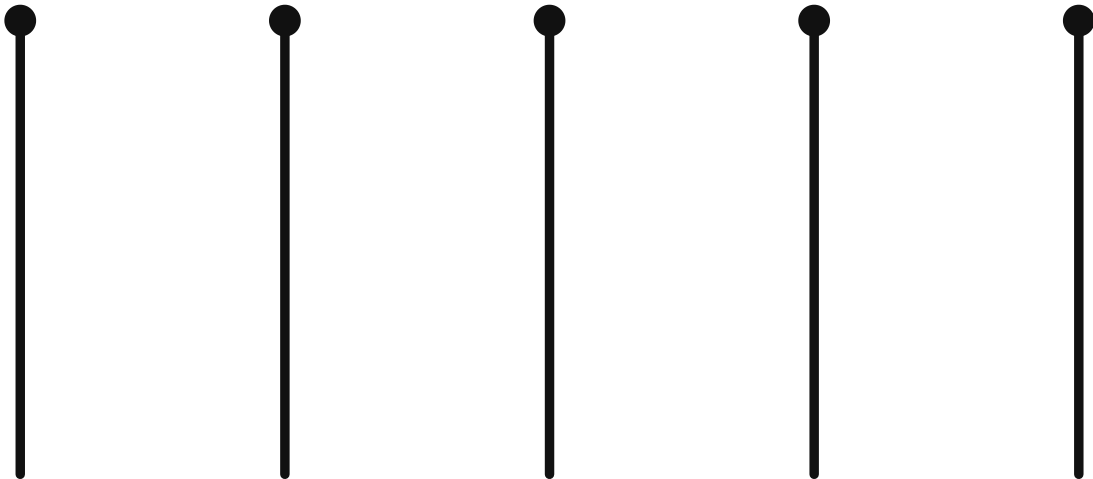


1. La lluvia cae

Dibuja una nube en la parte superior y cinco puntos bien separados debajo. Desde cada punto, traza una línea recta hacia abajo, sin juntar las líneas. Di: «La gota baja desde la nube hasta el suelo». Pide que el niño recorra una gota con el dedo y haga sus propias gotas. Variante: usar tizas sobre una pizarra grande.

Modelo para recorrer con el dedo, repasar si se desea o crear otro trazo.



2. El camino a casa

Dibuja un círculo a la izquierda y un cuadrado a la derecha. Une las figuras con una línea horizontal larga. Deja una segunda fila para que el niño trace otro camino sin tocar el primero. Pregunta: «¿Dónde empieza y dónde termina?». Si prefiere una línea inclinada, se puede aceptar y comentar la nueva ruta.

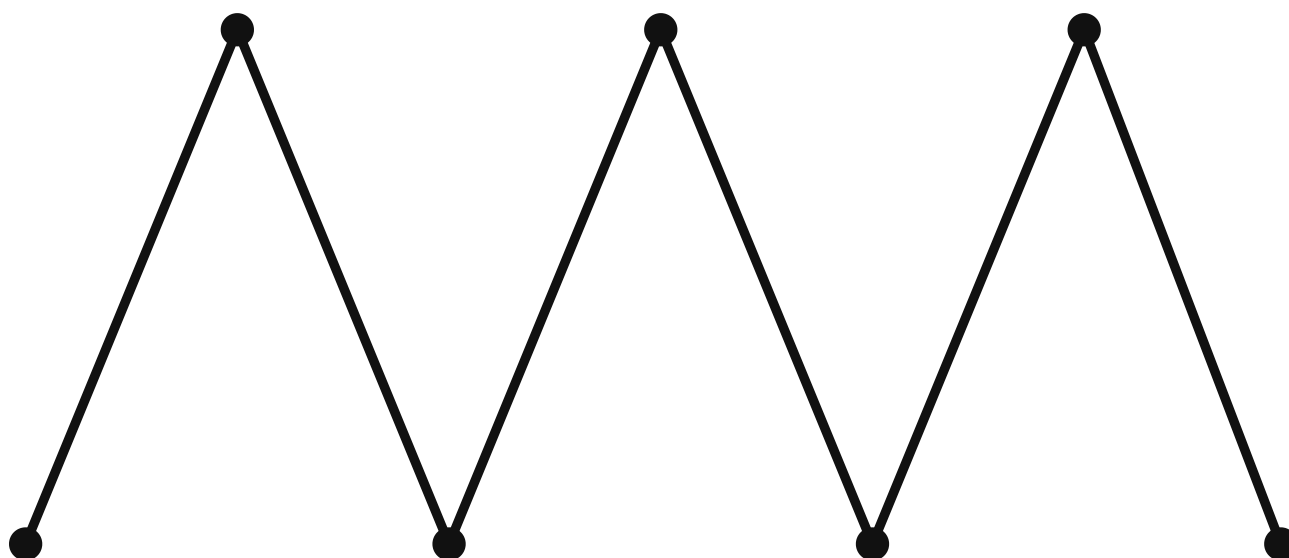
Modelo para recorrer con el dedo, repasar si se desea o crear otro trazo.



3. Las montañas

Coloca cuatro puntos en la parte inferior de la hoja y tres en la superior, alternados. Únelos con subidas y bajadas para formar picos grandes. El niño puede recorrer la línea y luego inventar montañas más altas o más bajas. No se busca exactitud milimétrica, sino reconocer cambios de dirección.

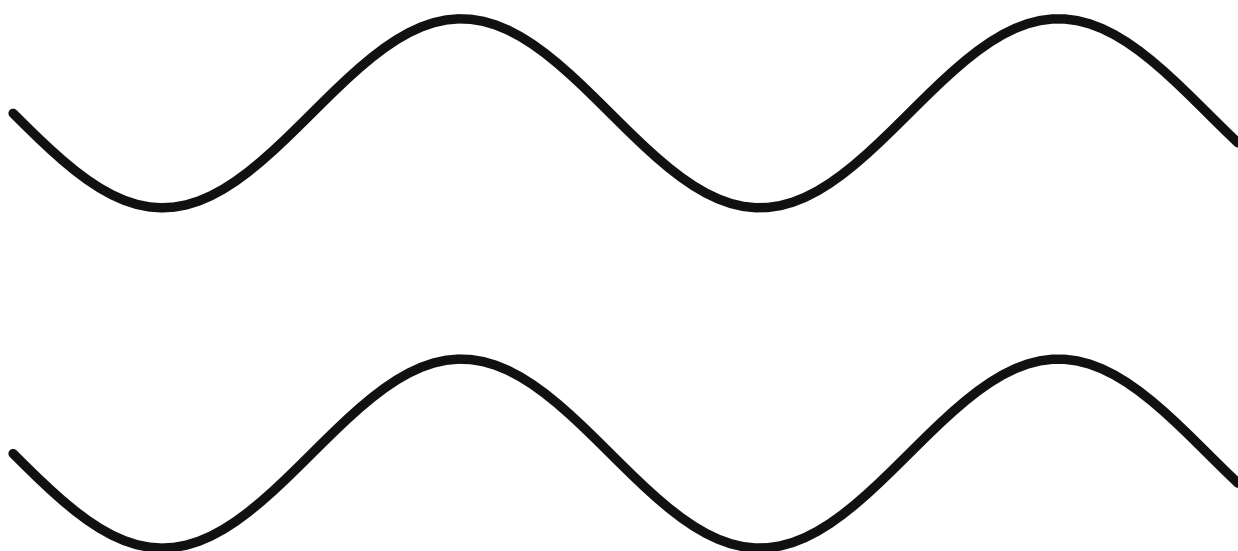
Modelo para recorrer con el dedo, repasar si se desea o crear otro trazo.



4. El río ondulado

Dibuja un río como una sola línea de ondas amplias, desde la izquierda hacia la derecha. Haz otra línea ondulada bastante lejos de la primera. Invita a pasar el lápiz por el espacio intermedio sin salir del «río». Si resulta difícil, ensancha el recorrido y deja que dibuje ondas libres.

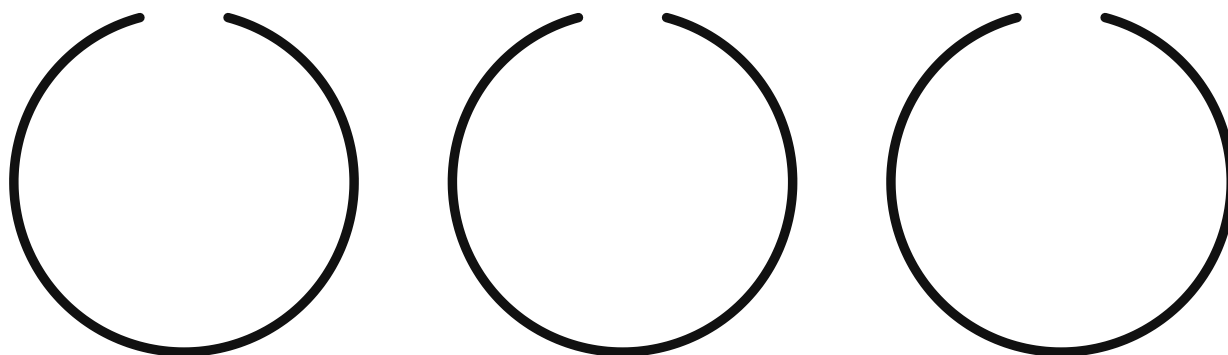
Modelo para recorrer con el dedo, repasar si se desea o crear otro trazo.



5. Las ruedas del tren

Dibuja tres círculos grandes sin cerrarlos del todo y muestra cómo unir cada extremo. El niño completa los contornos o dibuja ruedas propias. Puedes empezar con un gesto circular en el aire antes de trasladarlo al papel. No fuerces un sentido de giro único.

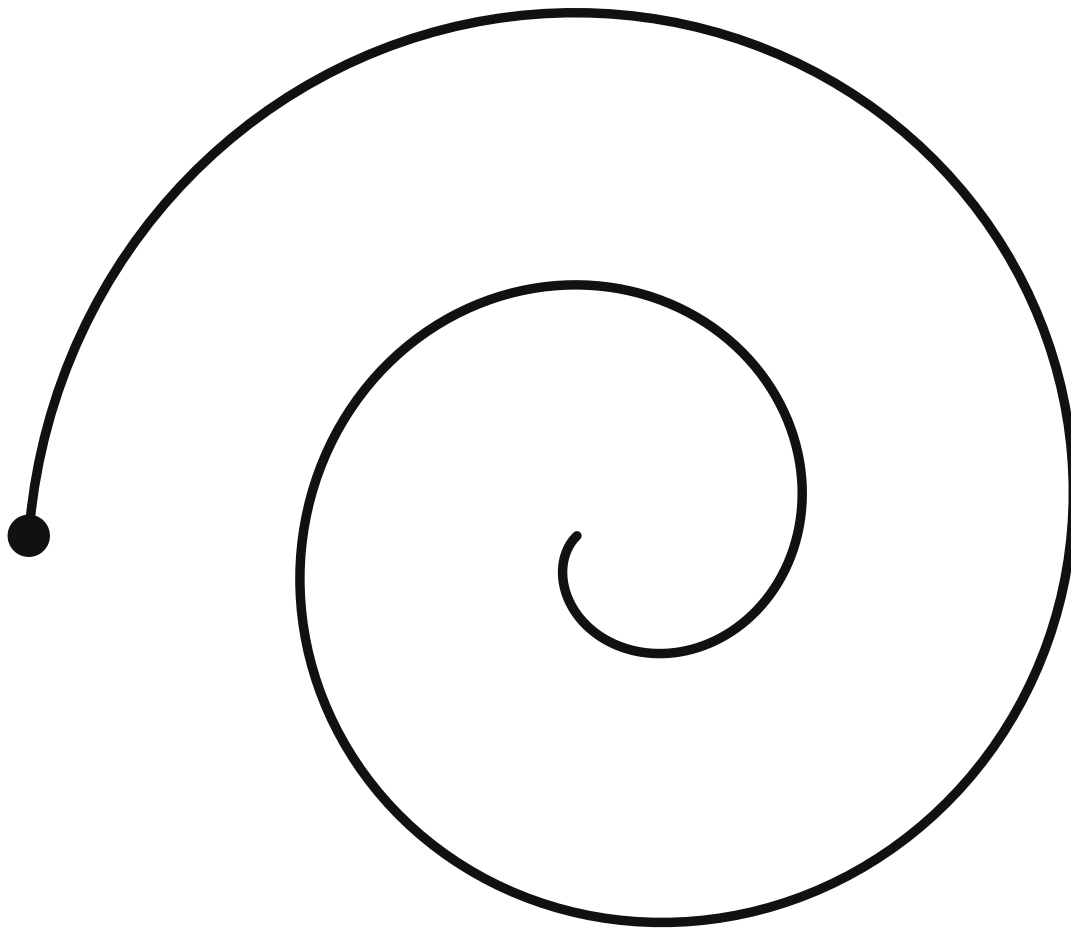
Modelo para recorrer con el dedo, repasar si se desea o crear otro trazo.



6. La carretera en espiral

En una hoja grande, dibuja una espiral abierta, con bastante distancia entre vueltas, y marca un punto de inicio. Recorre la línea con el dedo hasta el centro; después invita al niño a probar. Si el recorrido se hace estrecho, vuelve a una espiral más abierta. También puede partir desde el centro y salir hacia fuera.

Modelo para recorrer con el dedo, repasar si se desea o crear otro trazo.



7. El jardín de caminos

Dibuja una flor al final de tres rutas distintas: una recta, una en zigzag y otra curva. Al principio de cada una coloca una pequeña marca. El niño elige el camino que quiere seguir y explica por dónde pasó. Después dibuja un cuarto recorrido inventado. Esta actividad reúne los movimientos anteriores sin convertirlos en un examen.

Modelo para recorrer con el dedo, repasar si se desea o crear otro trazo.

