





## EL DESARROLLO DEL AGARRE DEL LÁPIZ

### Cómo acompañar desde casa antes y durante la escritura

Es importante entender que **no es una habilidad aislada**, ni algo que se deba corregir de forma temprana. El agarre es el resultado de un proceso madurativo que implica el cuerpo, el sistema nervioso, la coordinación motora, la percepción sensorial y la atención.

Escribir bien no empieza con letras, empieza con el movimiento, el juego y la exploración.

### EL AGARRE DEL LÁPIZ ES UN PROCESO EVOLUTIVO

El niño/a no aprende a coger el lápiz "correctamente" de un día para otro. Pasa por distintas etapas que **son necesarias y funcionales**, y que no deben corregirse si están acordes a la edad.

Forzar un agarre inmaduro puede provocar:

- Tensión en la mano
- Rechazo a escribir
- Fatiga excesiva
- Mala calidad del trazo
- Frustración emocional

*El agarre no se enseña, se construye.*



## ANTES DE ESCRIBIR, HAY QUE PREPARAR EL CUERPO

La escritura comienza mucho antes de coger un lápiz. Para que un niño/a pueda escribir con soltura necesita:

- Control postural y estabilidad del tronco
- Fuerza en hombros, brazos y manos
- Control de muñeca
- Disociación de dedos
- Coordinación ojo–mano
- Integración sensorial

Por eso, **el juego y el movimiento son la base de una buena escritura futura.**

## ETAPAS DEL DESARROLLO DEL AGARRE DEL LÁPIZ

### 1. AGARRE CILÍNDRICO (aprox. 1 – 1 año y medio)

#### Cómo es:

El niño/a utiliza toda la mano para sujetar el lápiz, cera o rotulador. El movimiento nace del hombro y del brazo. No hay control fino.

#### Qué está desarrollando:

- Fuerza global de la mano
- Coordinación brazo–mano
- Exploración sensorial
- Interés por dejar huella

#### Qué pueden hacer las familias en casa:

- Pintar con ceras gruesas
- Pintar con brochas, rodillos y esponjas
- Garabatear libremente en papel grande
- Jugar con plastilina blanda



- ❌ No corregir el agarre
- ❌ No pedir precisión ni formas concretas

## 2. AGARRE DIGITAL PRONADO (aprox. 2 – 3 años)

### Cómo es:

El lápiz se sujeta con los dedos, pero la mano está girada hacia abajo. El movimiento sigue siendo amplio y poco preciso.

### Qué se está trabajando:

- Mayor control de los dedos
- Coordinación ojo–mano
- Inicio de la atención sostenida

### Actividades y juegos recomendados:

- Rasgar papel
- Enroscar y desenroscar tapas
- Trasvasar objetos pequeños
- Juegos con pinzas grandes
- Dibujar caminos largos, líneas y formas libres

En esta etapa **no se busca escribir**, se busca preparar.

## 3. AGARRE CUADRÍPODE (aprox. 3 años y medio – 4 años)

### Cómo es:

Cuatro dedos participan en el agarre. Hay mayor control del trazo, aunque aún no es el agarre definitivo.

- ✓ Este agarre es correcto
- ✓ Es una etapa normal
- ✓ No necesita corrección



#### Qué habilidades se consolidan:

- Disociación de dedos
- Control de muñeca
- Mayor precisión
- Permanencia en la tarea

#### Actividades recomendadas en casa:

- Recortar con tijeras
- Ensartar cuentas
- Juegos de construcción pequeños
- Dibujar figuras simples
- Repasar trazos amplios (sin exigir letra)

#### 4. AGARRE TRÍPODE (aprox. 4 años y medio – 7 años)

##### Cómo es:

Pulgar, índice y corazón trabajan de forma coordinada. El movimiento es preciso y controlado.

##### Aspectos clave:

- No todos los niños lo consolidan a la misma edad
- Puede estabilizarse hasta los 6-7 años
- No debe forzarse antes de tiempo

##### Cómo favorecerlo sin forzar:

- Usar lápices cortos o triangulares
- Trabajar sobre superficies ligeramente inclinadas
- Evitar exceso de fichas
- Priorizar calidad del trazo, no cantidad



## JUEGOS IMPRESCINDIBLES PREVIOS A LA ESCRITURA

### Juegos de movimiento (fundamentales)

- Gatear
- Tregar
- Colgarse
- Empujar y arrastrar

### Juegos de manos

- Plastilina (amasar, aplastar, hacer bolitas)
- Pinzas
- Juegos de rosca
- Abrir y cerrar recipientes

**Cuanto más se juega, mejor se escribe después.**

### ERRORES FRECUENTES QUE CONVIENE EVITAR

- ❌ Corregir el agarre constantemente
- ❌ Forzar cuadernos de escritura demasiado pronto
- ❌ Exigir letra "bonita" sin base motora
- ❌ Comparar con otros niños

### SEÑALES DE ALERTA (CUÁNDO CONSULTAR)

Es recomendable consultar con un profesional si el niño/a:

- Evita dibujar o escribir
- Se cansa muy rápido
- Aprieta excesivamente el lápiz
- Cambia continuamente de agarre
- Se frustra con facilidad



La valoración conjunta desde **logopedia y terapia ocupacional** permite intervenir de forma preventiva y eficaz.

## ACTIVIDADES, JUEGOS Y ORIENTACIONES

### ○ Motricidad fina previa a la escritura

#### 1. Fuerza y control de los dedos

- Arrugar papel de seda o de periódico hasta hacer una bola.
- Aplastar plastilina con un solo dedo (índice, medio).
- Hacer bolitas pequeñas de plastilina usando solo la yema de los dedos.
- Apretar pinzas de la ropa con una mano y colocarlas en un cartón o cuerda.
- Usar cuentagotas o jeringuillas de juego para absorber y soltar agua o pintura.

#### 2. Pinza digital (índice–pulgar)

- Coger pompones, lentejas o alubias con los dedos y pasarlos de un recipiente a otro.
- Enroscar y desenroscar tapas de botellas pequeñas.
- Rasgar papel con los dedos (sin tijeras).
- Colocar pegatinas pequeñas siguiendo un modelo.
- Insertar palillos en agujeros (cartón, colador, rollos de papel).

#### 3. Disociación de dedos

- Guardar una bolita de papel en la palma y mover objetos solo con los dedos.
- Separar los dedos uno a uno mientras la palma permanece cerrada.
- Juegos de marionetas con los dedos.
- Contar historias levantando un dedo distinto cada vez.
- Hacer "caminos" con los dedos sobre la mesa.



#### 4. Coordinación óculo-manual

- Seguir caminos con el dedo (rectos, curvos, zigzag).
- Ensartar cuentas grandes en cordones.
- Mover una anilla sujeta con una pinza por un circuito de flechas.
- Construir torres con bloques pequeños.
- Encajar piezas tipo puzle o encajables.

#### 5. Movilidad de muñeca

- Hacer rodar pelotas pequeñas con la palma.
- Pintar con brochas gruesas en vertical (pizarra, pared).
- Girar pomos o ruedas de juguete.
- Dibujar círculos grandes en arena o harina.
- Sacudir la muñeca para "borrar" polvo imaginario.

#### 6. Control del trazo (sin lápiz)

- Dibujar en bandejas con arena, sal o harina.
- Repasar caminos con coches pequeños.
- Seguir líneas con el dedo mojado en agua.
- Trazar caminos con plastilina (churros).
- Unir puntos grandes con gomets.

#### 7. Preparación directa para el lápiz

- Rodar rotuladores gruesos entre los dedos hasta la palma.
- Pintar con ceras triangulares o lápices cortos.
- Sujetar el lápiz y "pinchar" puntos en papel.
- Colorear con movimientos cortos y controlados.
- Hacer trazos libres sin modelo (rayas, círculos).



○ **Motricidad fina durante la escritura (niño/a que ya escribe)**

**1. Activación antes de escribir (5 minutos)**

*(para preparar mano y dedos antes de coger el lápiz)*

- Rodar un lápiz o rotulador grueso entre los dedos hasta la palma.
- Abrir y cerrar la mano sujetando una bolita de papel en la palma.
- “Caminar” con los dedos índice y medio sobre la mesa.
- Apretar y soltar plastilina con los dedos.
- Masajear yemas y palma con una pelota pequeña.

Mejora: **tono, precisión y preparación neuromotora.**

**2. Pinza y control del lápiz**

- Sujetar el lápiz y pinchar puntos marcados.
- Repasar letras con líneas discontinuas usando presión controlada.
- Escribir letras pequeñas entre dos líneas cercanas.
- Dibujar figuras geométricas pequeñas sin levantar el lápiz.
- Hacer “sombras” de letras repasándolas muy despacio.

Mejora: **pinza digital, precisión y control fino.**

**3. Presión del lápiz**

- Escribir primero con lápiz blando y luego con uno más duro.
- Colorear sin salirse usando solo movimientos de dedos.
- Dibujar sin romper el papel (reto: “lápiz silencioso”).
- Repasar letras con papel debajo tipo calco.
- Jugar a escribir “fuerte–suave” según consignas.

Mejora: **regulación de fuerza y estabilidad.**



#### 4. Fluidez y continuidad del trazo

- Escribir sílabas en cadena (ma-me-mi-mo-mu).
- Copiar palabras sin levantar el lápiz cuando sea posible.
- Unir letras en cursiva con ritmo marcado.
- Hacer bucles, ochos y espirales antes de escribir palabras.
- Escribir palabras siguiendo una flecha de inicio y final.

Mejora: **ritmo, continuidad y automatización.**

#### 5. Disociación de dedos mientras escribe

- Guardar una bolita de papel en la palma mientras escribe.
- Sujetar una moneda con anular y meñique mientras usa índice-pulgar.
- Separar dedos uno a uno entre palabras.
- Mantener dedos "quietos" que no escriben.

Mejora: **estabilidad de mano y control fino.**

#### 6. Resistencia y postura

- Escribir frases cortas con descansos activos de dedos.
- Copiar textos pequeños en tiempos breves.
- Escribir en pizarra vertical para activar muñeca y hombro.
- Cambiar de soporte: mesa, atril, pizarra.
- Hacer pausas de estiramiento de dedos.

Mejora: **resistencia, postura y prevención de fatiga.**



## 7. Motricidad fina funcional integrada

- Recortar siguiendo líneas y luego escribir palabras relacionadas.
- Usar pinzas para formar letras y después escribirlas.
- Modelar letras con plastilina y escribirlas.
- Formar palabras con semillas y copiarlas.
- Juegos de mesa con piezas pequeñas antes de escribir.

Mejora: **transferencia directa a la escritura.**

