

PDF DE LOS 10 PUNTOS MÁS UTILIZADOS · [ACADEMIAGANCHILLO.COM](https://www.academiaganchillo.com)

10 Puntos, Cero Frustración

La guía en PDF para dominar los puntos básicos de ganchillo en un fin de semana — con el fallo más común de cada punto ya resuelto.



BIENVENIDA

Tu fin de semana de ganchillo empieza aquí

Soy Mery, y llevo más de 20 años tejiendo ganchillo y 12 años enseñando a hacerlo. Si alguna vez has abandonado un patrón a mitad porque no sabías qué punto tocaba, este PDF es para ti.

No es la teoría de siempre. Es lo que de verdad marca la diferencia entre un punto que queda bonito y uno que se ve torcido: **el fallo típico que comete casi todo el mundo con cada punto, y el truco exacto para arreglarlo.**

QUÉ INCLUYE

- Los 10 puntos básicos del ganchillo, con el fallo más común y el truco para cada uno.
- Tu chuleta visual, con foto de cada punto para comparar el tuyo.
- Un plan de fin de semana para aprenderlos todos sin agobiarte.
- Una checklist de práctica para ir marcando tu progreso punto a punto.

¿Para quién es? Para ti si nunca has cogido un ganchillo, o si ya tejes pero quieres afianzar la base antes de dar el salto a proyectos más grandes.

Lo que necesitas

- **Un ovillo de algodón** de grosor medio: verás los puntos con más claridad que con una lana peluda.
- **Un ganchillo de 3 a 4 mm**, según el grosor de tu hilo.
- **Tijeras** y una **aguja lanera** para rematar.
- Este PDF a mano — en el móvil o impreso — y diez minutos por punto.

No hace falta el hilo más caro ni el ganchillo más bonito para aprender. Guarda esos para cuando ya domines la tensión.

1. Anillo Mágico



Es el punto de arranque de casi todos los amigurumis: un lazo ajustable que te permite tejer el primer redondel sin dejar un agujero en el centro. Se hace enrollando el hilo alrededor de los dedos, metiendo el ganchillo por el círculo y tejiendo los primeros puntos bajos sobre el lazo; al terminar, tiras del cabo suelto y el aro se cierra solo. Si tejes amigurumis, es el primer punto que necesitas dominar.

Fallo común: dejar el aro demasiado flojo, así que el centro no se cierra del todo y queda un agujero. **El truco:** tira del cabo corto (no del largo) despacio y en varias veces, comprobando que el círculo se va cerrando de verdad antes de seguir tejiendo encima.

2. Cadeneta



La cadeneta es la base de casi cualquier proyecto: una fila de eslabones que marca cuántos puntos vas a tejer y de qué ancho será tu labor. Se teje enrollando el hilo sobre el ganchillo (una lazada) y pasándolo por el punto anterior, una y otra vez. Cuanto más uniforme la mantengas, ni muy apretada ni muy floja, más fácil te resultará trabajar la vuelta siguiente.

Fallo común: tejerla tan apretada que luego no entra el ganchillo en el primer punto de la vuelta siguiente. **El truco:** deja que el ganchillo se deslice con soltura dentro de cada cadeneta mientras la tejes: si tienes que forzarlo, está demasiado prieta.

3. Punto Bajo



El punto más usado en amigurumi: bajo, tupido y perfecto para dar forma sin dejar huecos. Se mete el ganchillo en el punto, se coge hilo y se sacan dos lazadas; después se coge hilo otra vez y se pasa por esas dos lazadas juntas. Si un patrón no especifica el tipo de punto, casi siempre se refiere a este.

Fallo común: perder o ganar puntos sin darte cuenta, sobre todo al llegar al final de la vuelta. **El truco:** cuenta los puntos cada 2-3 vueltas, no solo al final del proyecto. Así detectas el error a tiempo, cuando aún es fácil deshacer.

4. Punto Medio Alto



Un punto intermedio entre el punto bajo y el punto alto: más rápido de tejer y con algo más de altura y elasticidad. Se hace una lazada antes de meter el ganchillo en el punto, se cogen tres lazadas en total y se sacan todas juntas de una vez. Ideal para bufandas, gorros y prendas que necesitan caer con soltura.

Fallo común: confundirlo con el punto alto y coger una lazada de más (o de menos) sin querer. **El truco:** antes de meter el ganchillo, comprueba que solo tienes una lazada rodeándolo: esa es la señal de que vas a hacer un punto medio alto.

5. Punto Alto



Un punto alto y aireado que avanza el doble de rápido que el punto bajo, perfecto para mantas, chales y piezas grandes. Se hace una lazada, se mete el ganchillo en el punto, se saca hilo y se cierran las lazadas de dos en dos, dos veces seguidas. Cuanto más alto es el punto, más se nota cualquier diferencia de tensión, así que merece la pena practicarlo despacio.

Fallo común: que la labor se vaya estrechando o ensanchando sola porque la altura de cada punto es irregular. **El truco:** marca el primer y el último punto de cada vuelta con un trocito de hilo de otro color: te ayuda a ver enseguida si te estás desviando.

6. Punto Doble Alto



La versión aún más alta y abierta del punto alto: se dan dos lazadas antes de meter el ganchillo en el punto, y se van cerrando de dos en dos hasta rematar. Se usa menos que los anteriores, pero es el que da ese efecto de encaje suelto en chales y mantoncillos calados.

Fallo común: perder la cuenta de cuántas lazadas llevas cerradas a mitad del punto. **El truco:** ve contando en voz alta "1, 2 · 1, 2" cada vez que cierras dos lazadas: con dos rondas de dos, el punto está completo.

7. Aumento



No es un punto nuevo sino una técnica: tejer dos puntos (normalmente dos puntos bajos) en el mismo lugar para que la pieza gane ancho. Es lo que usas para dar forma a la cabeza de un amigurumi o para que un gorro se abra en abanico. Un patrón que dice «2pb en el mismo punto» te está pidiendo un aumento.

Fallo común: olvidar en qué punto exacto tocaba aumentar y hacerlo en el de al lado. **El truco:** cuenta siempre desde el último aumento, nunca desde el principio de la vuelta: es más difícil despistarse contando tramos cortos.

8. Disminución



El movimiento contrario al aumento: se juntan dos puntos en uno solo para que la pieza se estreche, algo imprescindible para cerrar la cabeza de un amigurumi o dar forma a un pie. Se dejan las dos primeras lazadas de dos puntos distintos en el ganchillo y se cierran todas juntas al final, como si fueran una.

Fallo común: que quede un agujerito o un pico feo en la disminución. **El truco:** mete el ganchillo bien profundo en ambos puntos antes de sacar hilo, y cierra las tres lazadas juntas de un solo tirón, sin pausas.

9. Punto Deslizado



El punto más discreto y también uno de los más útiles: casi no tiene altura, así que se usa para unir el final de una vuelta con el principio, para desplazarte sin que se note o para rematar bordes. Se mete el ganchillo en el punto, se coge hilo y se saca todo de una vez, sin más lazadas.

Fallo común: tejerlo tan tirante que tensa toda la vuelta y la deforma. **El truco:** debe ser el punto más flojito de todos: si notas que la labor se frunce donde lo usas, destensa la mano justo ahí.

10. Pica



Un pequeño detalle decorativo que se hace tejiendo unas cadenetas (normalmente 3) y cerrándolas con un punto deslizado o un punto bajo sobre el mismo punto base. El resultado es un piquito que asoma hacia fuera, perfecto para rematar bordes de mantitas, blusas o los deditos de un amigurumi con más gracia.

Fallo común: que quede tan apretada que no se note, o tan floja que se abra como un agujero. **El truco:** cierra la pica sobre el mismo punto base, no sobre el siguiente: es lo que hace que se quede de pie en vez de tumbarse hacia un lado.

Tu chuleta visual

Guarda esta página o imprímela: te sirve de referencia cada vez que un patrón te mencione uno de estos puntos.

GUÍA VISUAL · ACADEMIAGANCHILLO.COM

Los 10 puntos básicos, foto a foto



Anillo Mágico



Cadeneta



Punto Bajo



Punto Medio Alto



Punto Alto



Punto Doble Alto



Aumento



Disminución



Punto Deslizado



Pica

Tu plan de fin de semana

SÁBADO
mañana

Anillo mágico · Cadeneta · Punto bajo

30-40 minutos. Con estos tres ya puedes tejer un cuadrado y cerrar un círculo.

SÁBADO
tarde

Punto medio alto · Punto alto · Punto doble alto

30-40 minutos. Para coger velocidad y soltura.

DOMINGO
mañana

Aumento · Disminución · Punto deslizado · Pica

20-30 minutos. Los que dan forma a tu labor y la rematan.

DOMINGO
tarde

Ponlo todo en práctica

Teje la **Flor de Ganchillo gratis** (academiaganchillo.com/patron-gratis-flor-ganchillo): solo necesita anillo mágico, punto bajo y punto alto, se hace en una tarde, y es la forma más satisfactoria de comprobar que ya dominas lo básico.

No pasa nada si te saltas el horario. Lo importante es el orden, no el reloj.

Marca cada punto que domines

☐ 1. Anillo Mágico

☐ 2. Cadeneta

☐ 3. Punto Bajo

☐ 4. Punto Medio Alto

☐ 5. Punto Alto

☐ 6. Punto Doble Alto

☐ 7. Aumento

☐ 8. Disminución

☐ 9. Punto Deslizado

☐ 10. Pica

Mi primer proyecto va a ser: _____

Fecha en la que dominé los 10 puntos: _____

SIGUIENTES PASOS

Sigamos tejiendo juntas

Estos diez puntos son la base — pero la base no es lo mismo que tejer con soltura. Cuando quieras dejar de dudar en cada vuelta y aprender a leer patrones de verdad, aquí tienes el siguiente paso:

Curso de Ganchillo Nivel 1 · 30€

Para quien parte de cero y quiere aprender con método, no a base de vídeos sueltos.

→ academiaganchillo.com/ganchillonivel1

Curso de Ganchillo Nivel 2 · 49€

Para dar el salto a proyectos más avanzados una vez dominada la base.

→ academiaganchillo.com/curso-ganchillo-nivel-2

Compra tu primer patrón amigurumi

Pon en práctica lo aprendido con un proyecto guiado paso a paso.

→ academiaganchillo.com/patrones-amigurumi

"Escrito por Mery — más de 20 años tejiendo ganchillo y 12 años enseñando. Profesora y diseñadora de amigurumis en Academia de Ganchillo."