CARVEYTEACH

Manitas que crean

Guía de uso para la proveedora



40 tarjetas de actividad • 12 tapetes reutilizables
Guía para la proveedora • Color + bajo consumo de tinta

Principalmente de 3 a 6 años; opciones acompañadas para 2 a 3 años.
Recurso digital educativo • Imprime y juega con supervisión adulta.

CARVEYTEACH

Empieza con una invitación

Explorar vale más que copiar un modelo.

1. Prepara poco

Elige una tarjeta, una bandeja estable y dos o tres materiales. Ofrece unos minutos de juego; el niño puede terminar antes o continuar.

2. Muestra y espera

Modela un movimiento sencillo y luego deja espacio. Pregunta: ¿Qué quieres probar? Mirar, señalar o dirigir al adulto también son formas de participar.

3. Describe el proceso

Di: Presionaste con las dos manos o Probaste otra base. Evita comparar resultados, corregir cada trazo o pedir que todos hagan el mismo producto.

4. Imprime y organiza

Tarjetas: carta horizontal, escala 100 %, cuatro tarjetas de 5 × 3 pulgadas por hoja. Tapetes: carta vertical, 100 %. Recorta las tarjetas por el borde. Lamina o usa fundas reutilizables y revisa sus bordes.

Adapta la experiencia

Las edades orientan; observa la participación real del niño.

2–3 años: explorar con apoyo

Prueba presionar masa blanda, arrugar una hoja grande, dibujar libremente o apilar dos bloques. Usa porciones y herramientas grandes, una sola acción y un adulto al lado. Omite tijeras y piezas pequeñas.

3–4 años: elegir y repetir

Ofrece dos tarjetas y deja elegir. Prueba tiras, pliegues sencillos, trazos amplios y puentes bajos. Divide una tarea en pasos y permite muchos intentos.

4–6 años: planear e inventar

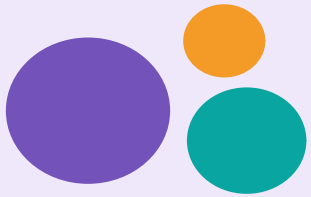
Invita a combinar dos ideas, dibujar un plano o explicar qué cambió. Si está listo, ofrece flecos supervisados y patrones propios. La dificultad depende de la experiencia, no de cumplir años.

Acceso para diferentes maneras de participar

Fija el papel; usa tapete antideslizante, mangos gruesos, masa más blanda, menos materiales o mayor espacio. Permite señalar, mirar o pedir ayuda. Ofrece una demostración visual y palabras en el idioma familiar.

01 · PLASTILINA

Bolas suaves



Haz rodar la plastilina entre tus palmas.

02 · PLASTILINA

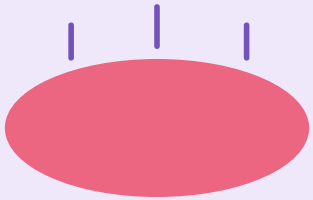
Serpiente larga



Rueda una tira larga sobre la mesa.

03 · PLASTILINA

Disco aplastado



Presiona y aplana con la palma.

04 · PLASTILINA

Caracol enrollado



Enrolla tu tira para crear un caracol.

CARVEYTEACH

02 · Arcos de colores

Coloca tiras de masa sobre los arcos o inventa otros.



Mi nombre o marca: