Tarjetas para contar tres pasos

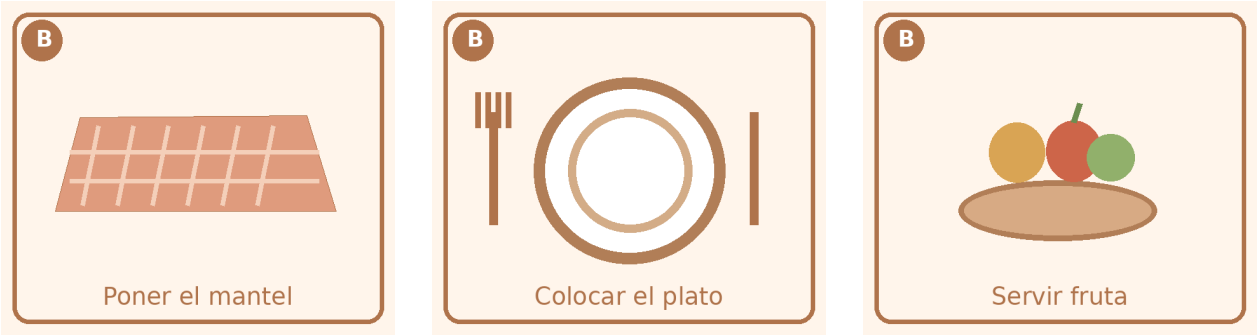
Edades orientativas: 4 a 6 años · Ficha 1 de 4

Recorta las tarjetas. Quien cuenta mira las tres de una escena y narra. Quien escucha oye el relato sin ver las tarjetas.

Escena A · Preparar un cuento



Escena B · Merienda de juego

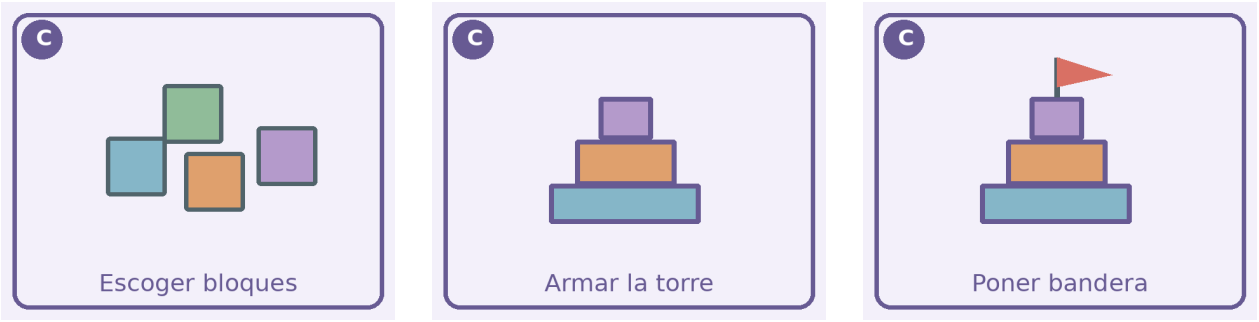


Para usar las tarjetas: al terminar el relato, mezcla las tres tarjetas y entrégalas a quien escuchó. Pídele que las ordene y explique su elección.

Dos escenas y dos engaños

Fichas C y D · Dos tarjetas que no corresponden a las tres acciones

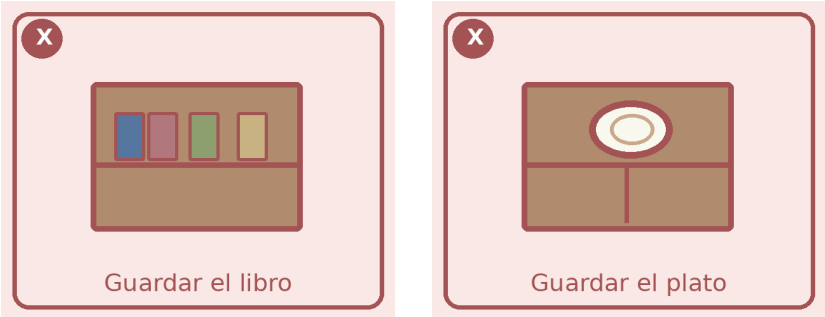
Escena C · Construir una torre



Escena D · Función de títeres



Escena X · Tarjetas engañosas



Reto: retira una de las tres acciones de una escena. ¿Qué parte falta? Después coloca una tarjeta engañosa y pide que expliquen por qué no encaja.

Escucho y reconstruyo

Registro oral · No es necesario escribir frases completas

La persona adulta anota el orden que el niño dijo. Cambia de orden las tarjetas cada vez. Si alguna acción puede intercambiarse sin romper la escena, escucha la explicación.

Escena A · Elegir un cuento

Antes: _____

Luego: _____

Al final: _____

¿Falta una acción o sobra una tarjeta? _____

Escena B · Preparar la merienda

Antes: _____

Luego: _____

Al final: _____

¿Falta una acción o sobra una tarjeta? _____

Escena C · Construir la torre

Antes: _____

Luego: _____

Al final: _____

¿Falta una acción o sobra una tarjeta? _____

Escena D · Mostrar el títere

Antes: _____

Luego: _____

Al final: _____

¿Falta una acción o sobra una tarjeta? _____

Guía y respuestas

Sección para quien acompaña · Mantener separada de las tarjetas

A · Preparar un cuento

Elegir el libro → abrirlo → empezar a leer. Si falta «abrir», el oyente puede preguntar cuándo se abrió; leer antes de abrirlo no es posible en esta escena.

B · Merienda de juego

Poner el mantel → colocar el plato → servir fruta. «Servir fruta» necesita un recipiente o un lugar apropiado; el mantel y el plato podrían cambiar de orden si la escena se cuenta con coherencia.

C · Construir una torre

Escoger bloques → armar la torre → colocar la bandera. La torre debe existir antes de ponerle una bandera arriba.

D · Títeres

Elegir un títere → ponérselo en la mano → comenzar la función. Puede inventarse otra preparación, pero hay que explicar cómo se presenta el títere.

X · Engaños

«Guardar el libro» y «guardar el plato» son acciones posteriores o ajenas al propósito inmediato. No sustituyen elegir, abrir, leer ni servir la merienda.

Criterio: la respuesta es adecuada si conserva las dependencias necesarias, usa conectores comprensibles y señala una omisión real. No penalices una variación razonada de pasos independientes.