Las tarjetas que ayudan a guardar el juego

5 a 7 años · Lectura de dibujos · Recorta las cinco tarjetas y prueba tres pasos.

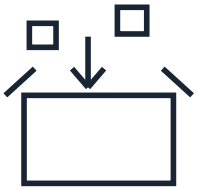
Los dibujos son esquemas de objetos, no ilustraciones decorativas. Dobla por la línea punteada si quieres ocultar el texto opcional.

A



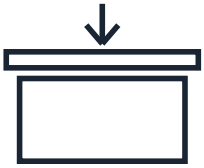
Reunir las piezas

B



Piezas dentro de la caja

C



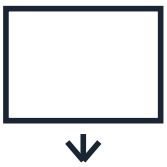
Cerrar la caja

D



Caja y tablero a la repisa

E



¿Qué objeto es?

Recorta por el borde continuo. La línea punteada solo separa la franja de palabras.

Prueba del cartel de tres pasos

1. Elige tres tarjetas que indiquen reunir piezas, meterlas en la caja y guardar caja y tablero. Escribe su letra, en orden, sobre estos espacios.

Paso 1: tarjeta _____ · Dibuja aquí el objeto que quieres reconocer.

Paso 2: tarjeta _____ · Dibuja aquí el objeto que quieres reconocer.

Paso 3: tarjeta _____ · Dibuja aquí el objeto que quieres reconocer.

2. Prueba con otra persona

Sin decirle qué significa cada dibujo, pídele que señale dónde van las piezas, la caja y el tablero. Marca lo que sucedió:

☐ Reconoció los tres objetos. ☐ Confundió dos. ☐ Necesitó palabras.

¿Qué dos tarjetas se confundieron, o cuál generó una pregunta?

3. Cambia solo el detalle que falta: tapa abierta, piezas dentro o casillas del tablero. Dibuja tu mejora.

Criterio de éxito: alguien que no diseñó las tarjetas identifica los tres destinos sin recibir explicaciones.

Respuestas y criterios de corrección

1. Orden esperado: **A → B → D**. B muestra las piezas entrando en la caja. Pon C junto a B para indicar el cierre. D lleva la caja cerrada y el tablero a la repisa.

2. No hay un resultado inventado: la prueba con otra persona debe hacerse realmente. Se anota lo observado, incluso si el dibujo no funciona.

3. La E es ambigua: un rectángulo solo puede ser caja, libro o tablero. Una mejora válida hace visible un rasgo que cambie la lectura: casillas si es tablero; tapa e interior si es caja.

Cómo evaluar

• La secuencia distingue reunir, introducir en caja y llevar caja y tablero a la repisa.

• El dibujo final muestra piezas, caja y tablero como objetos distintos.

• La revisión se decide por lo que otra persona reconoce, no por lo que la autora o el autor quiso dibujar.

La prueba interpersonal es una propuesta de actividad. No se realizó durante la creación de este PDF.