

Un préstamo con historia

4-primaria · texto informativo

La clase de Olmo creó un préstamo de juegos de mesa. No se trataba de cambiar de dueño los juegos: cada familia podía dejar uno durante un mes y recuperarlo después. El cuaderno anotaba la fecha de entrada, el nombre de la familia y las piezas recibidas.

Al devolver cada juego, el grupo contaba sus piezas usando la lista inicial. Si faltaba una, dejaba una nota para buscarla antes del siguiente préstamo. Una caja aparentemente llena podía esconder una ficha perdida; otra con mucho espacio podía contener exactamente lo necesario.

En una ocasión, un tablero llegó con una esquina doblada. Ya estaba así cuando lo trajeron, pero nadie lo había anotado. Al terminar el mes, la familia pensó que el daño se había producido en la clase. Después de hablar, acordaron registrar también el estado inicial con una breve descripción.

El cuaderno guarda ahora las entradas y las devoluciones sin borrar lo anterior. Si una pieza aparece más tarde, se añade una nueva nota. Así se puede reconstruir lo ocurrido y explicar qué se revisó. El préstamo depende tanto del cuidado de las cajas como de la claridad de sus registros.

registro · Anotación conservada para poder consultar lo ocurrido.

devolución · Acción de entregar de nuevo algo a su dueño.

Elige una opción.

1. ¿Por qué una caja llena no basta para comprobar una devolución?

1. Las cajas con menos espacio conservan mejor las fichas.

2. Parecer llena no acredita las piezas de la lista.

3. La familia puede haber decidido regalar una parte del juego.

Elige una opción.

2. ¿Qué problema relaciona la esquina doblada con la nueva descripción de entrada?

1. La lista impedía conocer el nombre de la familia.

2. No se podía distinguir un daño previo de uno posterior.

3. El cuaderno había perdido las fechas del primer préstamo.

Elige una opción.

3. ¿Qué relación hay entre buscar la ficha antes del siguiente préstamo y conservar las notas de entrada y devolución?

1. La búsqueda prepara un nuevo préstamo completo y las notas permiten explicar lo revisado durante el préstamo anterior.
 2. La búsqueda permite entregar el juego a un dueño diferente y las notas sirven para terminar el mes de préstamo.
 3. La búsqueda sustituye la comprobación de piezas y las notas permiten prescindir de la lista cuando se devuelve la caja.
-
-

Elige una opción.

4. ¿Qué resumen recoge los dos cuidados necesarios para el préstamo?

1. Cuidar las cajas y conservar solo la última anotación.
 2. Cuidar juegos y registrar su recepción y devolución.
 3. Repartir los juegos y borrar la información al recuperarlos.
-
-

Elige una opción.

5. ¿Qué ayuda ofrece la lista inicial cuando parece faltar una pieza?

1. Permite comparar lo recibido con lo que se devuelve.
 2. Indica cuál será la próxima familia que lo traerá.
 3. Explica por qué una familia eligió ese juego.
-
-

Elige una opción.

6. ¿Qué relación hay entre el problema de la esquina doblada y la decisión de no borrar las anotaciones anteriores?

1. Ambas situaciones se resuelven contando las piezas; la descripción del tablero se reserva para el siguiente préstamo.
2. Ambas muestran la necesidad de conservar datos de distintos momentos para explicar lo que sucedió con el juego.
3. Ambas permiten sustituir la información de entrada por la de devolución para describir el estado actual de la caja.
