

Un préstamo con historia · Guía y soluciones

4-primaria · texto informativo

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

Parecer llena no acredita las piezas de la lista.

Partes 1 y 2

El cuaderno fija qué piezas se recibieron. Una caja llena puede ocultar una pérdida y una con espacio puede estar completa: hace falta cotejar la lista, no estimar por volumen ni suponer un regalo.

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

No se podía distinguir un daño previo de uno posterior.

Partes 1 y 3

En las partes 1 y 3 se relacionan las pistas del texto. La esquina ya estaba doblada pero no registrada; el conflicto necesita distinguir estado anterior y posterior, no fechas o nombres perdidos.

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

La búsqueda prepara un nuevo préstamo completo y las notas permiten explicar lo revisado durante el préstamo anterior.

Partes 1, 2 y 4

Buscar una pieza faltante antes de volver a prestar cuida el juego para el siguiente uso. Conservar entradas, devoluciones y recuperaciones permite reconstruir el préstamo anterior. Se combinan cuidado y claridad sin cambiar de dueño ni sustituir el recuento.

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

Cuidar juegos y registrar su recepción y devolución.

Partes 1, 3 y 4

Se cuidan las piezas y se conserva la historia de entradas y devoluciones. Guardar solo la última nota o borrar al recuperar el juego impide reconstruir los cambios y las búsquedas.

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

Permite comparar lo recibido con lo que se devuelve.

Partes 1 y 2

En las partes 1 y 2 se relacionan las pistas del texto. La lista permite cotejar recepción y devolución; no identifica gustos familiares ni planifica el siguiente préstamo.

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

Ambas muestran la necesidad de conservar datos de distintos momentos para explicar lo que sucedió con el juego.

Partes 1, 3 y 4

Sin anotar el estado de entrada se atribuyó a la clase un daño previo. Conservar entrada, devolución y notas posteriores permite reconstruir cambios y explicarlos; contar piezas no describe daños y sustituir el registro borra esa comparación.