

GLITCH · Muestra

Dos cartas originales + una página de orientación

Estás en la página 1 de 2. Para jugar, imprimí la página 2 en A4, a tamaño real y por una sola cara. Recortá las dos cartas por el borde circular con ayuda adulta.

Una carta a la vista



1 · Mirar	2 · Señalar	3 · Explicar	4 · Escuchar
Un momento en silencio.	"Veo una regadera."	"Está lloviendo: ¿para qué regar?"	"Tal vez la planta está bajo techo."

Por turnos, cada participante comenta un detalle y escucha otra explicación. Se puede señalar o pasar el turno. Cambien de carta cuando todos hayan participado; no hay respuestas ganadoras ni una cantidad obligatoria de errores.

Dos preguntas para empezar

Regar bajo la lluvia: "¿En qué situación podría tener sentido regar aunque llueva?"

Pez y pecera: "¿Dónde está cada animal? ¿Qué necesitaría el pez para vivir fuera de la pecera?"

Acompañar sin evaluar

Nombrá un detalle si cuesta empezar, sin resolverlo. Aceptá explicaciones distintas cuando tengan sentido. La propuesta no evalúa capacidades ni garantiza mejoras cognitivas.

Sobre la colección

Esta muestra permite probar dos de las 30 cartas: 20 escenas base, 6 espaciales y 4 prehistóricas. La guía completa incluye tres formas de jugar e índice visual.

Material local en revisión. Adecuación por edad y orientaciones pedagógicas pendientes de Juli.

