Cuadernito

escribir antes de mirar

para llevar

Esta semana, antes de mirar algo (un mensaje, un resultado, una puerta), escribe en una línea qué esperas encontrar.

Después mira, y compara.

No creerse que sabe lo que no sabe.

Cuadernito · escribir antes de mirar

Bogotá · septiembre de 2026 · ed y ñawita ♡

1 hoja · 1 corte · 8 páginas

dominio público (CC0) · si haces una, déjala libre como esta

tres trampas

«El total se ve bien.»

Dos errores opuestos se cancelan. Mira el detalle, no solo la suma.

«Seguro fue porque...»

Ponerle causa después es una hipótesis, no un hallazgo: pruébala.

«Cero sospechas.»

Un sensor que no puede dar positivo no mide: está callado.

5 el instrumento

Su medidor dijo «cero luz». Pero la lámpara estaba prendida.

El medidor tampoco es el mundo: puede fallar. Un buen medidor tiene tres respuestas.

La tercera es la que más cuesta decir: «no pude medir».

> **tip**
>
> Antes de creerle a un aparato, pruébalo donde ya sabes la respuesta. Si ahí también falla, el problema es el aparato, no el mundo.

1 el hueco

Una exploradora llegó a una puerta cerrada. Nunca había entrado, pero ya sabía lo que había detrás.

¿Qué te has creído sin haberlo visto?

Lo que no has visto se deja en blanco: no se rellena. «No sé» también es una respuesta.

2 la fuente

Cada dato que encontraba lo guardaba con una etiquetita colgada.

¿Esto lo viste tú, o te lo contaron?

No pesa igual «lo vi» que «me contaron»: cada dato lleva su etiquetita.

> **tip**
>
> Si un dato no tiene fuente, dilo: «de dónde salió, no sé». Ya es un paso.

3 predecir

Antes de abrir, escribió en su cuaderno lo que esperaba.

Luego abrió... y había una lámpara.

Primero lo escribes, después abres: si no coincide, se nota.

> **tip**
>
> Antes de mirar, escribe en una línea qué esperas. Si no coincide, ya aprendiste algo: o cambió el mundo, o tu idea estaba mal.

4 poder caer

Tenía dos ideas. Una era una torrecita que se tambaleaba.

La otra era un bloque: no había prueba que lo moviera.

Una idea vale por poder caer. La que nada puede tumbar no te dice nada del mundo.

Y cuando una idea cae, primero pregunta: