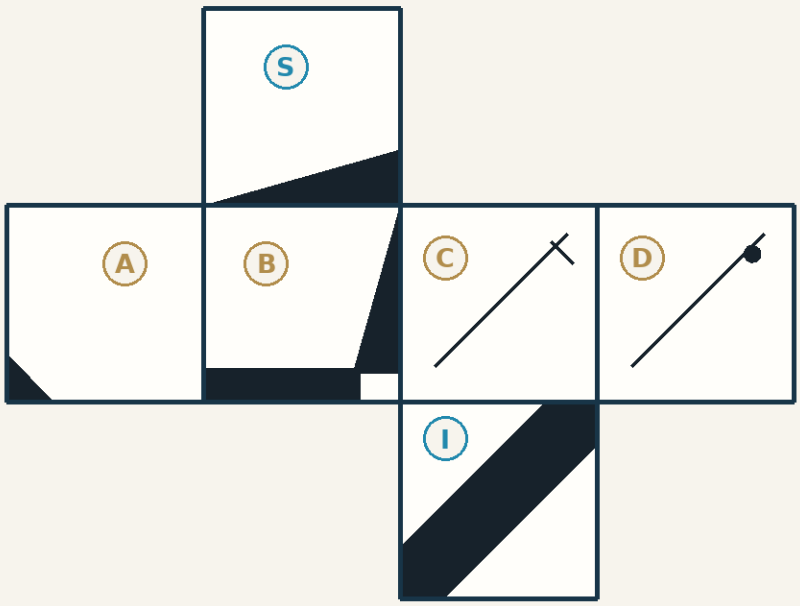
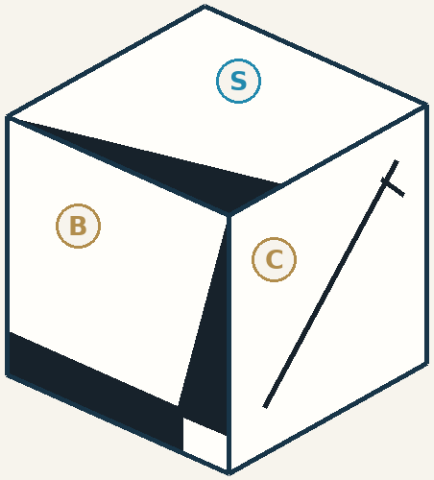
MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

Un mismo cubo. Dos formas de verlo.

Las letras identifican las mismas caras durante toda la explicación.

DESPLEGADO





CUBO

DESPLEGADO → CUBO

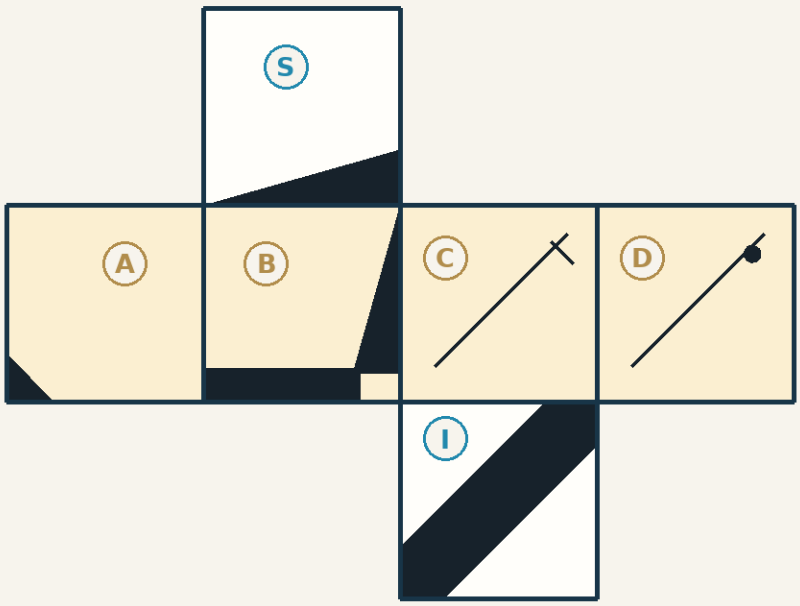
Los dibujos pertenecen a las mismas caras. Lo que cambia es la forma de verlas.

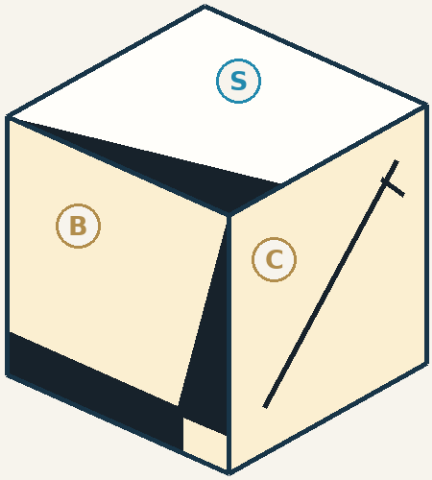
MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

Localiza la zona troncal

En este desplegado, las cuatro caras consecutivas A, B, C y D forman la tira central.

DESPLEGADO





CUBO

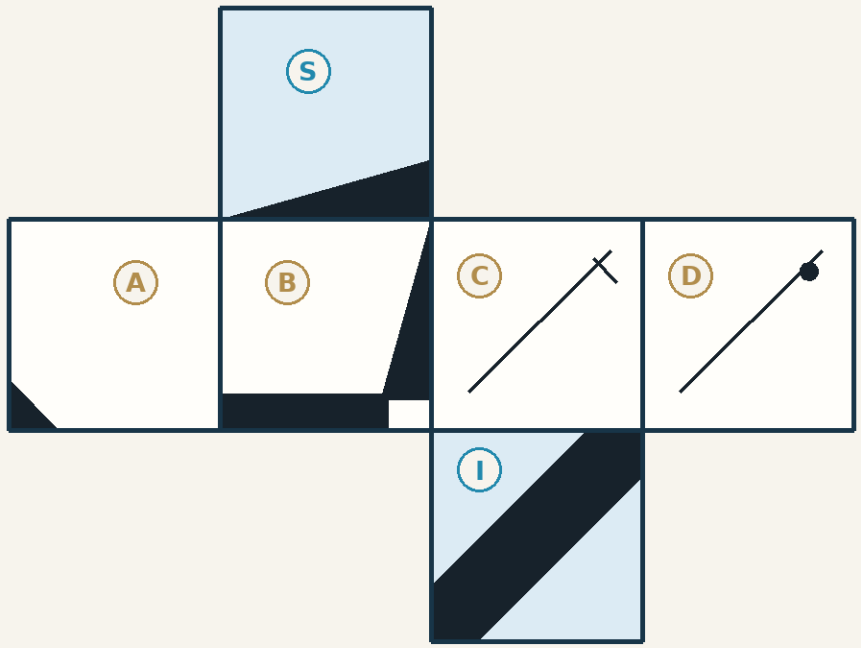
A · B · C · D

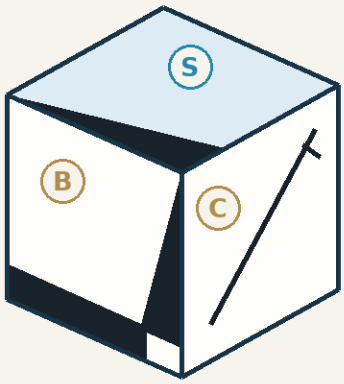
Al plegarse, esta tira forma el contorno del cubo. Sus relaciones de vecindad se conservan.

MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

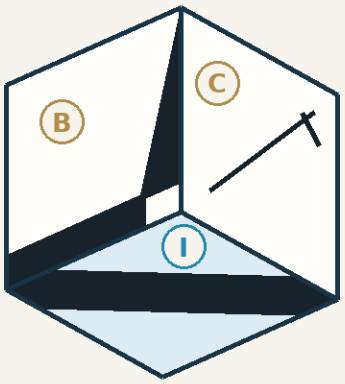
Ahora identifica las dos orejas

S es la oreja superior. I es la oreja inferior. Son las otras dos caras del cubo.





VISTA DESDE ARRIBA: S



VISTA DESDE ABAJO: I

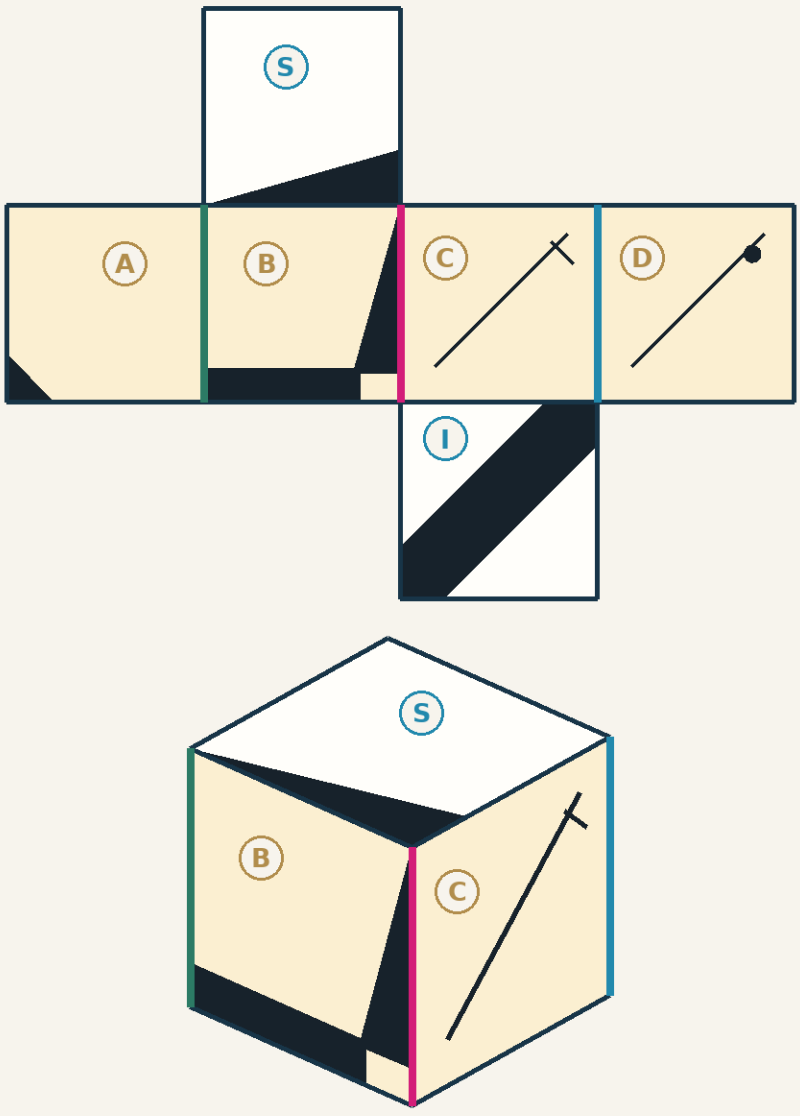
LAS DOS OREJAS COMPLETAN EL CUBO

Aquí mostramos dos vistas para que puedas reconocer tanto S como I.

MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

Cambia la vista, no la relación

Al plegar, las caras mantienen su orden relativo: las mismas parejas siguen compartiendo sus aristas.



A — B

B — C

C — D

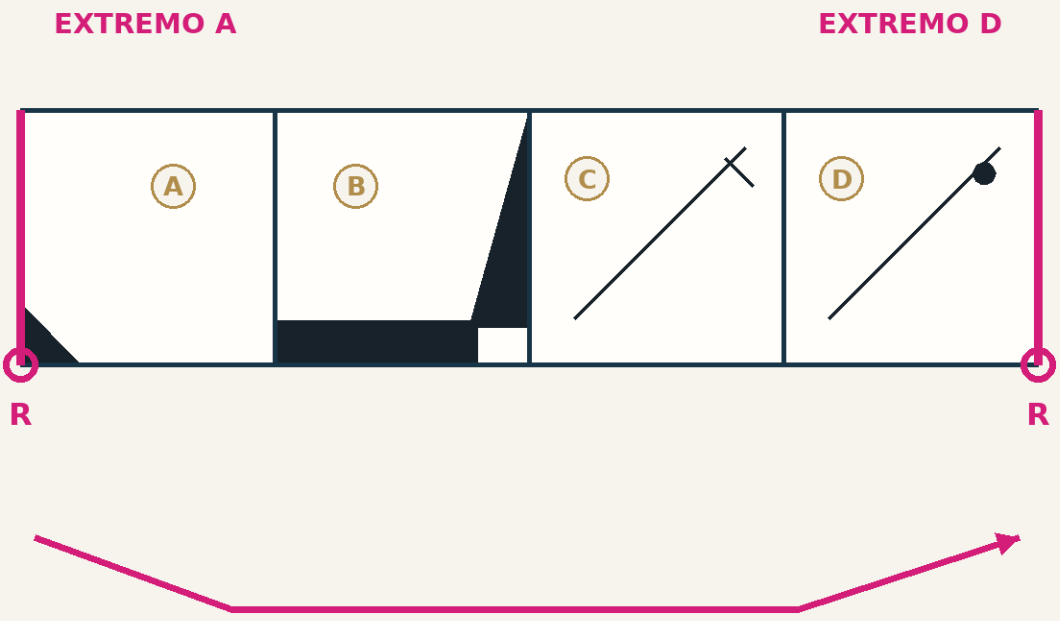
POR ESO PODEMOS CONSERVAR LAS REFERENCIAS

Un detalle situado junto a una arista sigue junto a esa misma arista al formar el cubo.

MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

¿Qué pasa con los extremos?

La cara A está al principio de la tira. La cara D está al final. En el cubo también se tocan.



LAS DOS ARISTAS MAGENTA SE UNEN

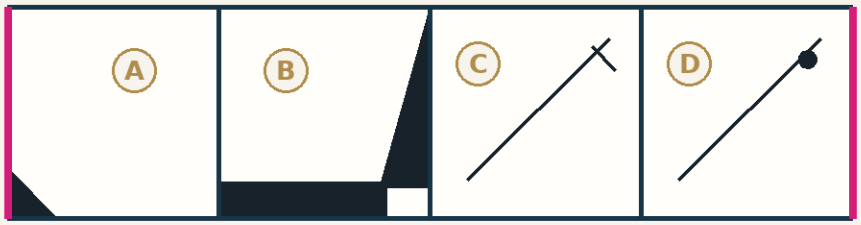
Los dos vértices marcados R también se convierten en un único vértice.

MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

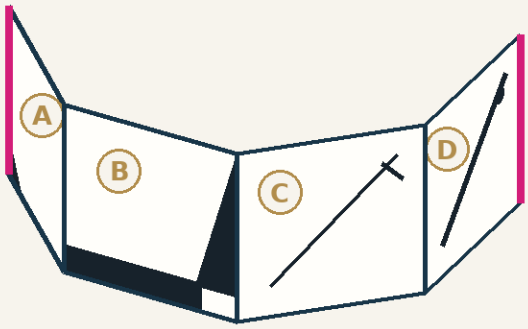
Mira cómo se cierra la tira

Pliega hacia afuera: los dibujos quedan en el exterior del cubo y los extremos terminan uniéndose.

1 · ABIERTA

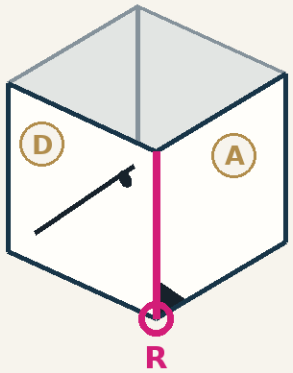


2 · HACIA AFUERA



3 · CERRADA

Vista girada



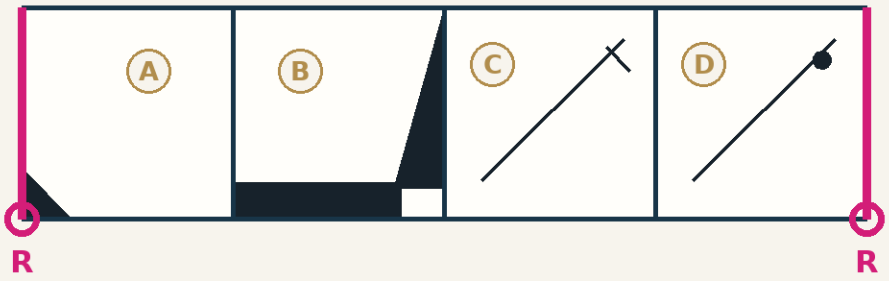
DIBUJOS POR FUERA · INTERIOR SIN DIBUJOS

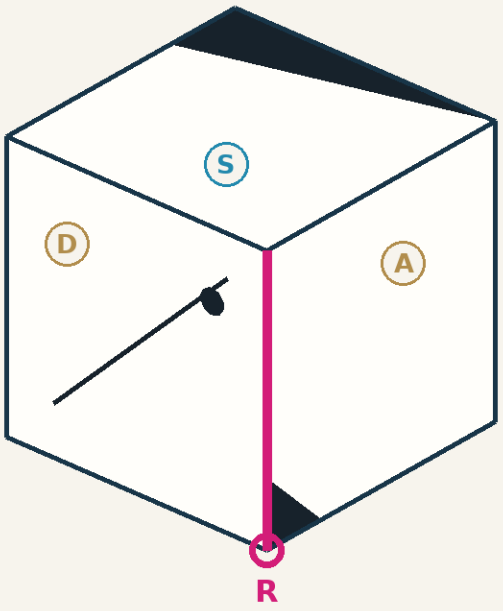
En el último paso giramos la vista para mostrar la unión de A y D, marcada en magenta.

MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

A y D comparten esta arista

Giramos el cubo para ver las dos caras extremas. La unión sigue siendo la misma.





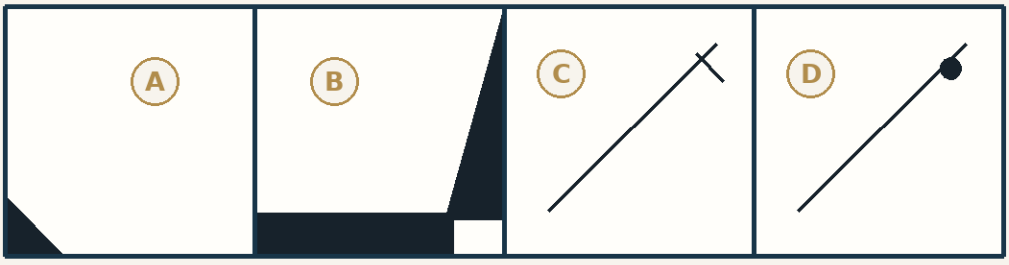
DOS BORDES EN EL PLANO → UNA ARISTA EN EL CUBO

La arista derecha de D se une con la izquierda de A. Por eso puedes comparar ambas caras.

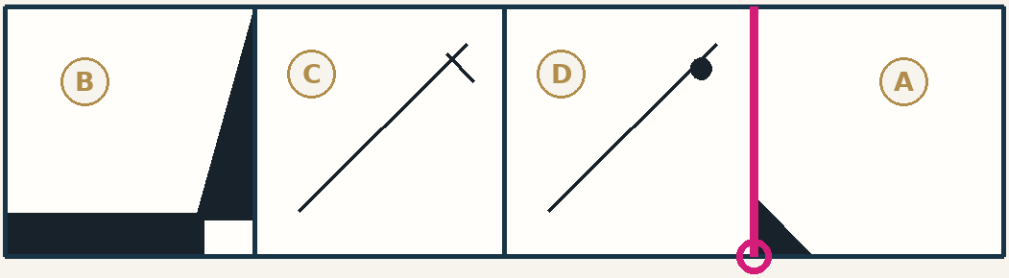
MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

Pon los extremos uno junto al otro

Para leer su referencia sin plegar todo el cubo, pasa A al otro extremo de la tira.



A · B · C · D



B · C · D · A

D y A quedan contiguas y conservan sus dibujos.

CAMBIA EL INICIO, NO EL ORDEN CIRCULAR

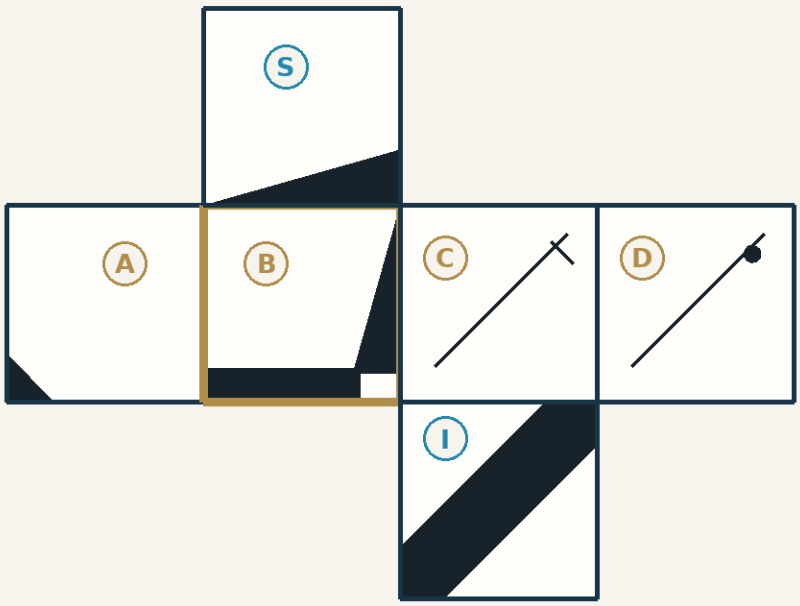
A · B · C · D y B · C · D · A describen la misma tira cerrada. No gires A al reubicarla.

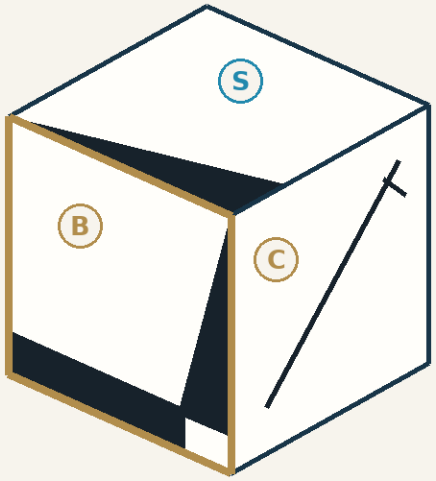
MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

Elige una cara para empezar

En una opción de respuesta, busca una cara cuyo dibujo reconozcas con la misma orientación.

DESPLEGADO





CUBO

EMPEZAMOS POR B

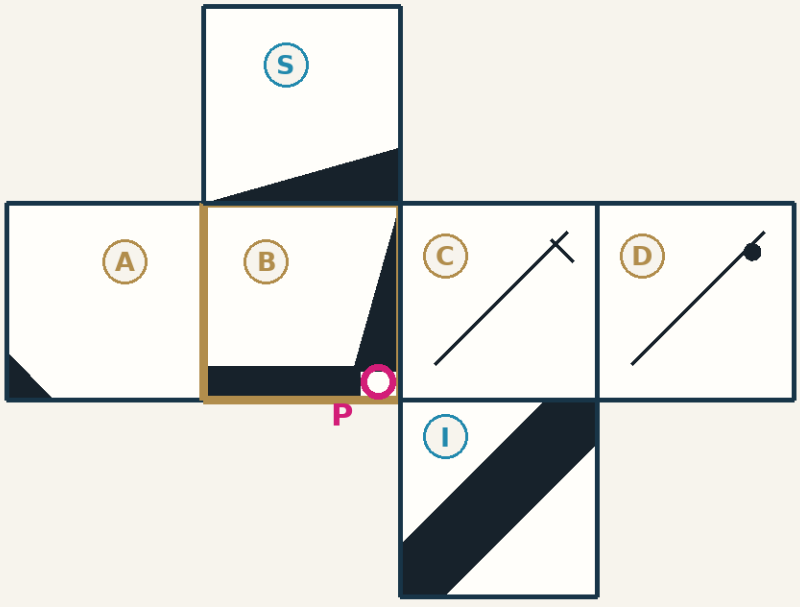
Es una cara de la zona troncal: será nuestra base para comparar las caras vecinas.

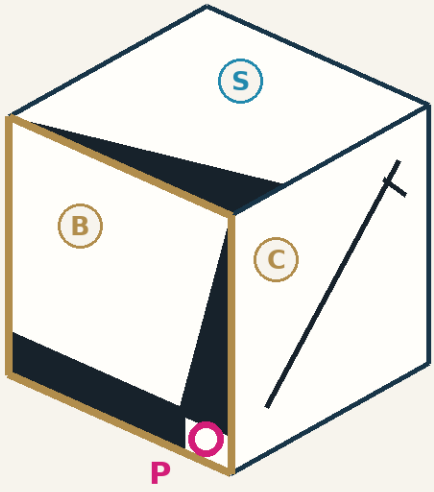
MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

Marca una referencia en B

Fíjate en la pequeña zona blanca de su esquina inferior derecha. La llamaremos P.

DESPLEGADO





CUBO

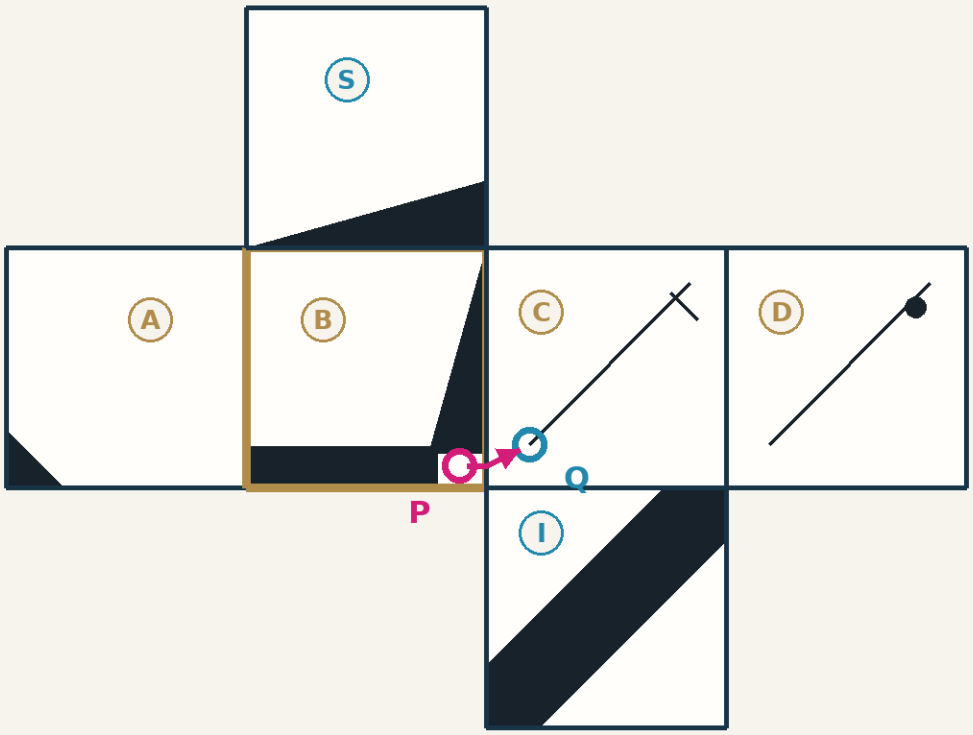
P NO CAMBIA DE LUGAR DENTRO DE B

La perspectiva deforma su aspecto, pero sigue siendo la misma zona blanca de la misma cara.

MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

Lee la relación en el desplegado

Desde P, cruza hacia la cara C. Cerca de esa esquina encuentras el extremo liso de la línea: Q.



P en B → extremo liso Q en C

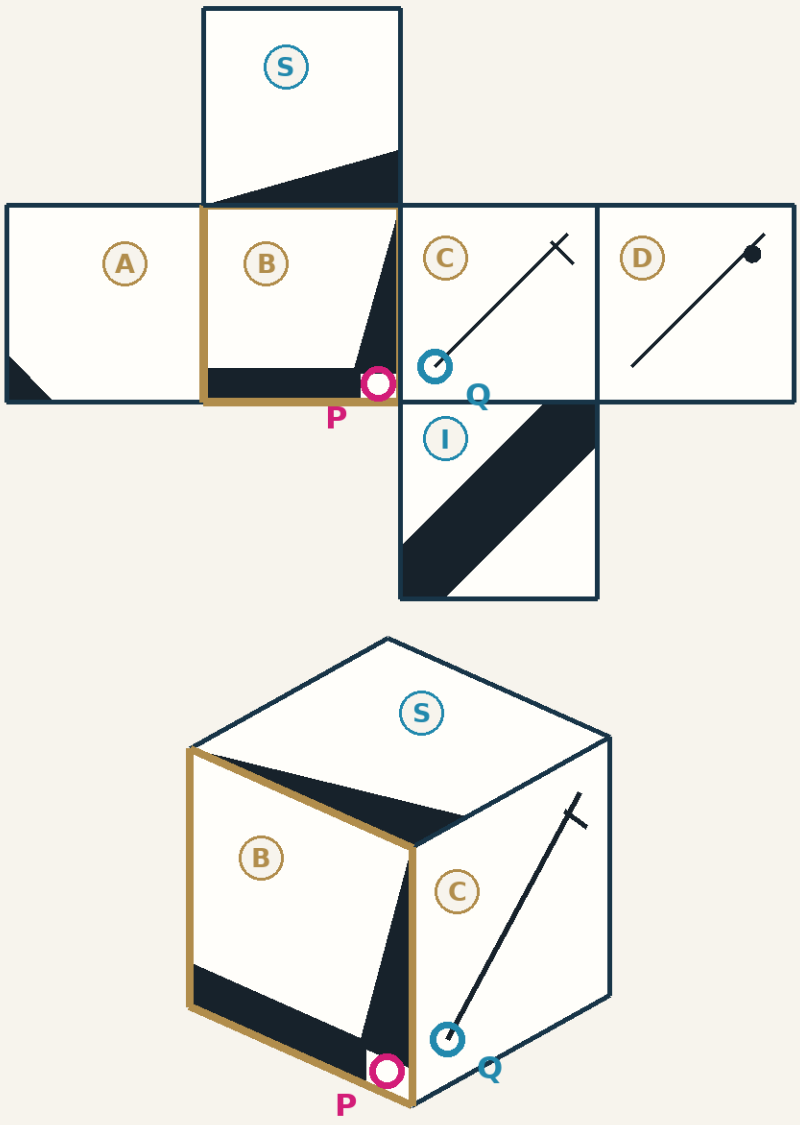
UNA REFERENCIA CONCRETA

Comprueba el extremo de la línea que queda junto a P; no te fijes solo en que haya una línea.

MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

Localiza P y Q en el cubo

Busca primero B. Después reconoce su zona blanca P y el extremo liso Q de la cara C.



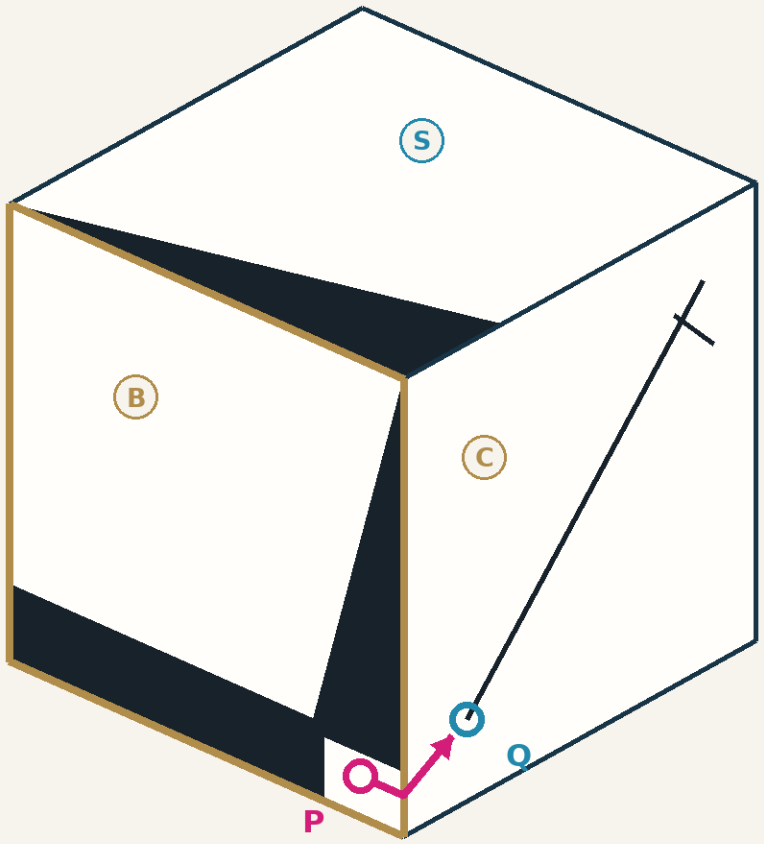
MISMAS CARAS · MISMOS PUNTOS

P está en B y Q está en C tanto en el desplegado como en el cubo.

MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

Repite el recorrido en el cubo

Parte de P, cruza la arista compartida y llega a Q. Reproduce la relación del desplegado.



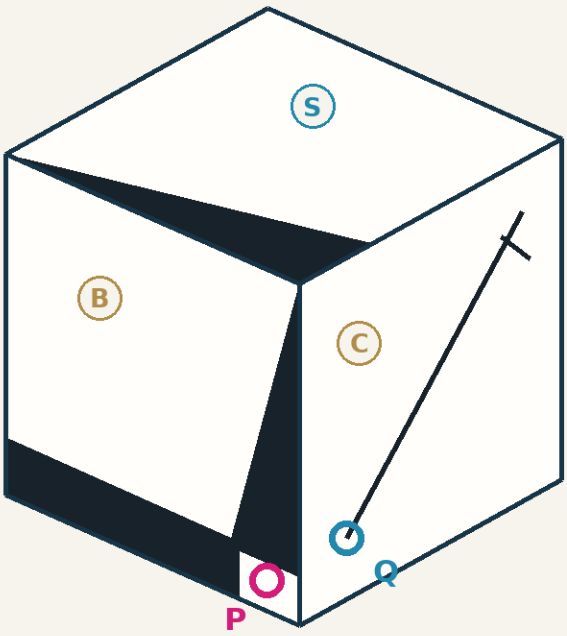
COMPARA LA RELACIÓN, NO LA DIRECCIÓN EN LA PANTALLA

En perspectiva, «ir a la cara vecina» puede verse inclinado. Sigue la arista compartida.

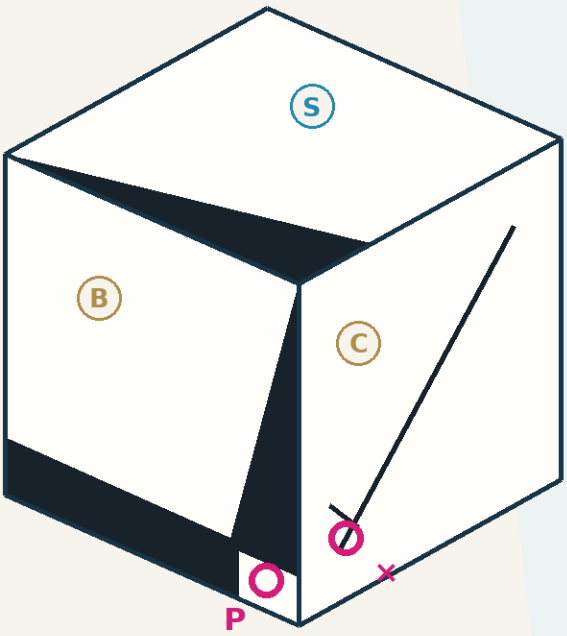
MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

Comprueba: ¿llega al mismo extremo?

En los dos ejemplos, B conserva su orientación. Solo cambia la orientación del dibujo de C.



EXTREMO LISO



EXTREMO CON MUESCA

DESCARTA SI LA REFERENCIA CAMBIA

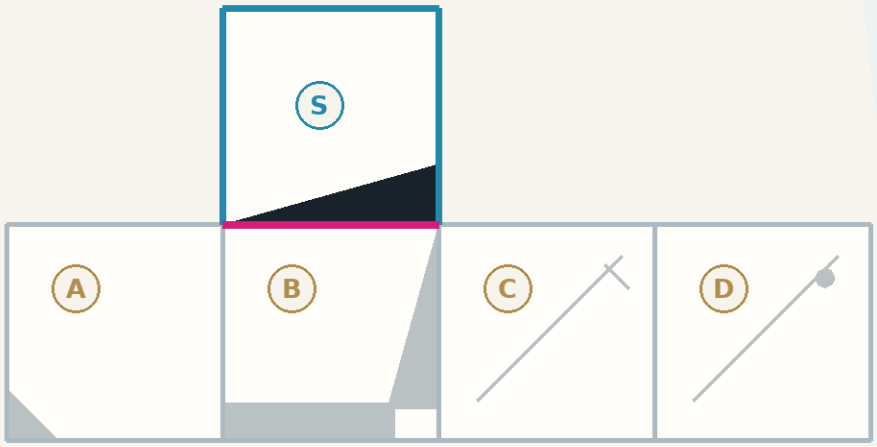
Junto a P debe quedar el extremo liso. Encontrar la muesca en ese lugar contradice el modelo.

MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

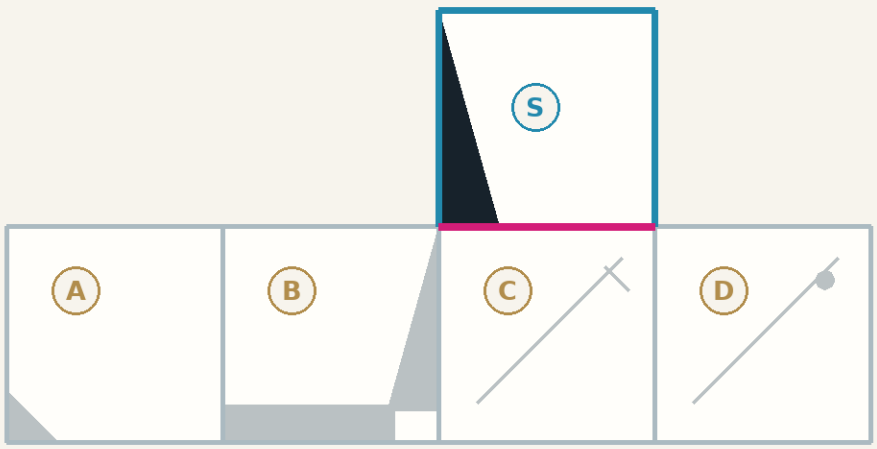
¿La referencia está en una oreja?

S toca a B en el desplegado. Para compararla con C, reubícala con un giro de 90°.

INICIO



GIRO 90°



Observa cómo gira el sombreado de S.

NUEVA CARA DE CONTACTO, NUEVA ORIENTACIÓN EN EL PLANO

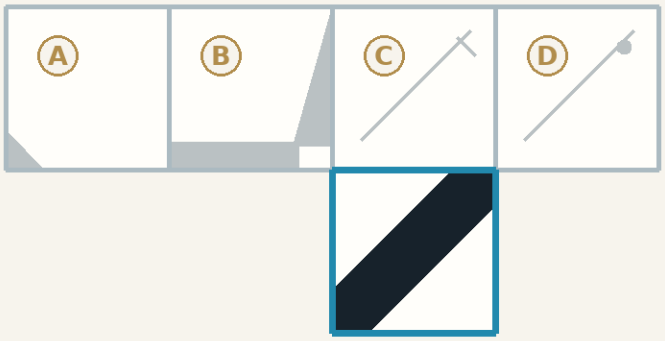
La misma oreja S se compara primero con B y después con C. Su dibujo gira con ella.

MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

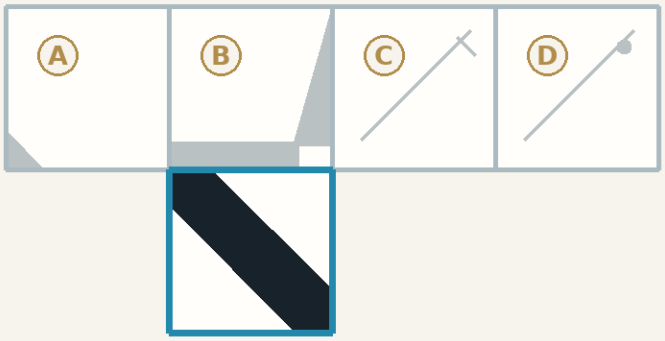
La oreja inferior también gira

Para comparar I con A, desplázala hacia la izquierda en dos pasos de 90°.

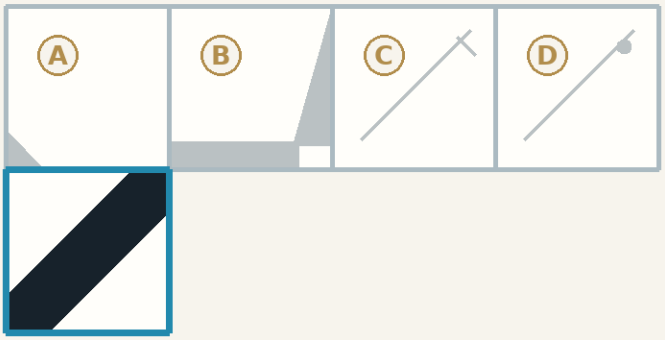
CON C · 0°



CON B · 90°



CON A · 180°



SIGUE LA DIAGONAL Y SUS VÉRTICES

Cada reubicación gira también el dibujo. Después compara su contacto con la cara elegida.

MÉTODO LEGEND · PASO A PASO

Ahora sigue tú el método

Repite este orden al analizar cada opción de respuesta.

1. **Reconoce las partes**
   Distingue el desplegado, el cubo, la zona troncal y las orejas.

2. **Conserva las relaciones**
   Las caras de la tira mantienen su orden relativo al plegarse.

3. **Comprende los extremos**
   A y D también se tocan: sus bordes forman una misma arista.

4. **Elige una cara troncal**
   Localízala con la misma orientación en la opción de respuesta.

5. **Traslada una referencia**
   Marca un detalle en el plano y sigue la misma relación en el cubo.

6. **Después, comprueba las orejas**
   Reubícalas con giros de 90° y compara sus referencias.

ENTRENA TU FORMA DE PENSAR
Mantén la cara de partida como referencia y comprueba que las relaciones sean compatibles.