

CAPITULO 3: PLANTEAMIENTO DE LA INTERVENCION

a). Diseño: Se basará en el diseño cuasiexperimental, ya que los sujetos no se seleccionarán al azar, se tomará un grupo ya establecido de tercero de preescolar del colegio Alerce.

b). Objetivo General: Que los niños de tercero de preescolar desarrollen habilidades precurrentes para el conteo, apoyándose del manual que aquí se propone. Para considerar cumplido el objetivo se requiere que la totalidad de los niños cumplan los criterios incluidos en los objetivos específicos.

c). Objetivo Específico: El niño aprenderá a:

Clasificar objetos por tamaño, color, longitud, cantidad.

Realizar correspondencias entre objetos por color, tamaño, peso, etc.

Ordenar secuencias lógicas de historias, objetos o eventos.

Realizar comparación de objetos por cualidades y cantidades.

Hipótesis de intervención: Si se utilizan las actividades propuestas en el manual, los sujetos adquirirán las habilidades de conteo en menos ensayos y

menos errores que un grupo de niños no expuestos a las actividades del programa.

Hipótesis de acción: Si los sujetos adquieren las nociones precurrentes para las matemáticas, se les facilitará iniciar con el conteo.

Hipótesis causal: Si los niños adquieren la habilidad de conteo es porque han desarrollado las nociones precurrentes para las matemáticas.

Sujetos: Niños de cinco a seis años de edad que cursan el tercero de preescolar de la escuela Alerce.

INTENSIDAD: Se presentarán una actividad diaria con una duración de 15 minutos, durante 5 meses consecutivos y el resto del ciclo escolar se estarán aplicando por lo menos dos o tres veces por semana con la finalidad de reforzar la adquisición de las habilidades de conteo.

EVALUACIÓN: La evaluación del desempeño de los niños se realizará tomando en cuenta los criterios formulados para cada una de las actividades

programadas, si algún niño no logra cumplir el criterio de evaluación se repetirá la misma actividad con ese niño en particular hasta que logre realizarla correctamente.

EVALUACIÓN DEL PROGRAMA:

Para saber si los resultados obtenidos se dieron en base a la aplicación del programa, se utilizará un diseño de comparación de medidas de antes, durante y después. Se utilizará un grupo de comparación (Grupo B) de características similares al grupo expuesto al Programa (Grupo A). Si los grupos arrojan datos diferentes y en el grupo A se obtienen datos beneficiosos, mayores resultados en la habilidad de conteo, entonces se podrá decir que éste programa sí funciona. Si los resultados no son favorables, entonces se tendrá que revisar en qué falló y la manera de adecuarlo. Ver Anexo 1 para el formato de evaluación diagnóstica.

ACTIVIDADES:

Se presenta un manual de juegos y actividades que fortalezcan las diferentes dimensiones del desarrollo del niño de preescolar, donde se enfatiza en la dimensión intelectual, ya que es donde se encuentra ubicada el

área de las matemáticas, pero no dejando de lado las otras dimensiones (afectiva, social y física). Éste manual es un auxiliar, para el profesor, en la enseñanza de la habilidad de conteo, en él se proponen distintas y diversas actividades con material concreto y abstracto para que los alumnos avancen en la adquisición de los conocimientos matemáticos y puedan resolver y comprender problemas que se le presenten en la vida diaria.

El manual se divide en cuatro categorías: clasificación, seriación, comparación y correspondencia (SEP, 1992); las actividades contienen el objetivo al que se quiere llegar al realizar dicha actividad, los materiales que se utilizarán, el número de participantes, instrucciones, criterios de evaluación y sugerencias para que el maestro pueda realizar la misma actividad con diferentes materiales, intercambiar integrantes, variar las reglas del juego, entre otras. Las actividades están dirigidas a los maestros, quienes tienen que leerlas, preparar el material con anticipación antes de aplicarlas al grupo.

Las actividades no llevan una secuencia en la forma de ejecución, de tal manera que pueden realizarse en el orden que la educadora desee, practicándolas por lo menos una vez al día durante el período estipulado anteriormente; si el niño no adquiere la habilidad de conteo se pueden repetir

las actividades pero con diferentes materiales para no ser repetitivos en la ejecución de las mismas.

La labor del educador consistirá en crear ambientes y situaciones en los cuales el niño pueda descubrir la naturaleza lógico – matemática de los conocimientos y logre un aprendizaje significativo, el cual despierte su creatividad para seguir avanzando y le permita generalizar los conceptos a otras situaciones de su vida diaria. Un ejemplo de una situación cotidiana en la que el niño puede reforzar la habilidad de conteo es: cuando llegan al salón de clases y se forman en filas para entrar al salón, se les puede pedir que lo hagan por estatura del más grande al más pequeño o del más pequeño al más grande y realizar preguntas como ¿quién es el más grande?, ¿quién es el más pequeño?, ¿quién está de atrás de Carla?, ¿quién está frente a Carla?, ¿quién es más grande Carla o Luis? y muchas preguntas más, las cuales los invitan a realizar comparaciones de estatura e intercambiar y reflexionar respuestas entre los mismos compañeros, para comprobar las respuestas se les puede proporcionar una cinta de medir y que cada quién marque su estatura con un color diferente.

HABILIDADES DEL EDUCADOR (A).

El educador debe:

- 1.- Permitir que los alumnos den su punto de vista sobre las cosas para que ellos vayan descubriendo la lógica matemática por sí solos.
- 2.- Dar seguridad a sus alumnos para obtener una participación activa.
- 3.- Motivarlos a realizar juegos y actividades.
- 4.- Mostrar interés en las acciones de los niños.
- 5.- Crear ambientes para el aprendizaje en los cuales ellos sean los que participen y actúen.
- 6.- Aclarar dudas sin hacer sentir al niño que está equivocado, ejemplo, si un niño dice “verdad maestra que el perro también es un animal del circo”, el maestro debe de cuestionarlo con preguntas como ¿porqué crees que puede ser del circo?, ¿tú has visto algún perro en los circo?, ¿son grandes o pequeños?; al responderle no se le da una negativa sino simplemente se le hace sentir que tiene la razón, se le da oportunidad de justificar sus respuestas y cuando no tiene la razón, se permite que los niños reflexionen sus respuestas y que ellos mismos tomen decisiones sobre éstas.
- 7.- La educadora debe aprovechar las situaciones y el momento para dirigir los juegos que se realizarán, éstos no deben ser planeados para realizarse en

proyectos exclusivos, o sea, si el proyecto del día es de los juguetes, se les pide a los niños que traigan de su casa un juguete y con ellos se pueden realizar diferentes actividades como: Juguemos a identificar cuál es el más grande (actividad de comparación), cuales son del mismo material (clasificación), cuales representativos de animales, cuales de personas, frutas (clasificación) o acomodarlos de la siguiente manera: animal, persona, fruta, animal, persona, fruta y así poder realizar con ellos ejercicios de seriación, de tal manera que con un mismo proyecto se pueden realizar las cuatro principales actividades que favorecen la habilidad de conteo, seriación, clasificación, correspondencia y comparación.

A continuación se presentan actividades para cada uno de los elementos, comparación, clasificación, seriación y correspondencia, que apoyan la habilidad de conteo.

A. COMPARACIÓN.

Las siguientes actividades se proponen con la finalidad de que el niño aprenda a:

Relacionar objetos por su color, tamaño, forma.

Abstraer diferencias y semejanzas de los objetos.

Establecer comparación entre conjuntos de objetos para apreciar cuál tiene más y/o menos elementos.

1. Las Piedritas.

Objetivo: Dar la oportunidad de observar y comparar cantidades.

Materiales: Piedras pequeñas.

Participantes: Dos o tres.

Procedimiento:

- La educadora indica las instrucciones pasos por paso.
- Tomen las piedras que puedan con una mano.
- Pónganlas sobre la mesa.
- Observen bien, quien tomó mas piedras, quien tomó menos, etc.
- El juego puede repetir cuantas veces quieran y cambiando de participantes.

Criterio: los participantes deben de identificar mínimo seis veces donde hay más y donde hay menos.

Sugerencias:

Se puede cambiar de materiales pero procurando que estos sean pequeños para que los niños puedan tomar varios en su mano.

Se puede aumentar el número de participantes en la medida que los niños identifiquen con mayor facilidad dos grupos de materiales (en este caso las piedras).

2. Adivina cuántos hay.

Objetivo: Comparar cantidades.

Materiales: Frijoles

Participantes: dos o más.

Procedimiento:

- La educadora invita a uno de los participantes a tomar frijoles con una mano.
- Los contará sin que su compañero sepa cuantos tiene.
- El otro participante intentará adivinar cuantos frijoles tiene su compañero en su mano.
- Cada participante tendrá tres oportunidades de acertar y si no adivina seguirá el turno del otro compañero.
- Los frijoles que estaban escondidos en la mano del niño se contarán al ser adivinados para comprobar que en realidad es la cantidad correcta y de no acertar también se contarán para que el niño no crea que se le hizo trampa.

Criterio: Se considerará pasado esta actividad cuando el niño adivine tres veces.

Sugerencia:

Se pueden cambiar los frijoles por semillas, piedras, fichas, etc. Cuando participen más de 2 niños el que adivine puede tomar el papel principal (esconder el material).

3. Quién corre más.

Objetivo: Comparar distancias.

Materiales: Espacio grande.

Participantes: tres o más niños.

Procedimiento:

- La educadora invita a dos niños a que corran hasta que ella dé la señal de pararse.
- El tercer participante observará quién de los corredores quedó más cerca y quién más lejos.
- Después se intercambian los papeles.

Criterio: cada vez que se realice la actividad el participante deberá contestar correctamente.

Sugerencias:

El juego se puede repetir cuantas veces quieran los participantes y se puede realizar hasta con cuatro niños para que puedan tener una mejor visión con pocos corredores e identificar más lejos, más cerca y quién quedó entre el más cerca y el más lejos.

4. Los Vasos de agua.

Objetivo: Comparar capacidades.

Materiales: tres vasos iguales y transparentes, agua y un marcador.

Participantes: dos o más.

Procedimiento:

- La educadora pedirá a dos niños que tomen un vaso cada uno y le ponga la cantidad que ellos quieran de agua.
- Después de observarlo decidirán en cuál de los dos vasos hay más agua y en cuál hay menos.
- En el tercer vaso se vacía el agua de un vaso y marcar hasta donde llegó el agua y después vaciar la del otro vaso y comprobar cual tenía más agua.
- Realizar por lo menos tres veces la actividad.

Criterio: Acertar las tres veces.

Sugerencias:

Tener a la mano trapos para limpiar en caso de que se derrame el agua.

Permitir que los niños realicen el ejercicio ellos solos, pero con supervisión.

Tener listo el material para que los niños no se distraigan.

Al agua se le puede agregar colorante para hacer más atractiva la actividad.

5.Cuál pesa más.

Objetivo: Por medio del tacto los niños identificarán que objeto pesa más.

Materiales: Pañuelo, dos objetos diferentes.

Participantes: uno

Procedimiento:

- La educadora tapaná los ojos del participante con el pañuelo.
- Le pedirá que tome en sus manos un objeto que la educadora le proporcionará y después tomará el otro objeto.
- El niño expresará cual de los dos objetos pesa más y cual menos.
- Para comprobar lo anterior se le pedirá al niño que tome un objeto en cada mano y verifique su decisión.
- Se realiza esta actividad con diferentes objetos.

Criterio: Acertar correctamente cuatro veces.

Sugerencias:

Conforme el niño vaya dominando la actividad referida al de peso, se le pueden ir agregando gradualmente más objetos.

Después de dada la instrucción los niños pueden realizar la actividad entre ellos y cuantas veces decidan.

B. CLASIFICACIÓN.

Las siguientes actividades se proponen con la finalidad de que el niño:

Descubra criterios de semejanza en base a los cuales diversos objetos pueden ser agrupados para formar una clase.

Abstraiga las propiedades de las clases formadas.

Realice clasificaciones de objetos atendiendo distintos criterios como: el color, tamaño, forma, uso, material, etc.

1. Las Monedas.

Objetivo: Identificar monedas que son iguales.

Participantes: Cinco a seis niños.

Material: Monedas.

Procedimiento:

- La educadora pedirá a los niños dos o más monedas de su casa diferentes denominación.
- En equipos de 5 niños, juntarán las monedas que trajeron de sus casas.
- Las observarán y agruparán las que sean iguales.
- La educadora preguntará: cuantos grupos de monedas obtuvieron, cuantas monedas hay en cada grupo, en cual grupo hay más, en cual hay menos.

Criterio: Acertar correctamente todas las preguntas.

Sugerencias:

Los niños se pueden cambiar de equipos para formar nuevos grupos de monedas de diferentes cantidades, color, tamaño.

Los niños pueden realizar la actividad por sí solos, una vez teniendo la instrucción.

Se puede realizar la actividad con diferentes materiales como hojas de árboles, fichas de refresco y otros.

2. El Barco.

Objetivo: Dar oportunidad de organizarse en grupo.

Participantes: 10 o más niños.

Material: Grabadora, música.

Procedimiento:

- La educadora explicará las instrucciones del juego.
- La música iniciará y los niños caminarán en círculo.
- Al acabarse la música la educadora dirá: Había un barco cargado de 2 niños, 3 niños, 4 niños, 5 niños.
- Los niños se agruparán basándose en el número mencionado por la educadora.
- La educadora les pedirá que observen cuantos grupos se formaron, cuantos niños sobraron (que no quedaron en ningún grupo).
- El juego se repite varias veces con diferentes cantidades.

Criterio: Realizar correctamente cuatro veces la actividad.

Sugerencias:

Este juego se puede iniciar mencionando números pequeños y conforme los niños dominan las cantidades, se aumenta el número.

El juego se puede repetir varias veces.

Se pueden agrupar por edades, tamaño, los que traen tenis.

3. Mis juguetes favoritos.

Objetivo: Agrupar juguetes por tamaño, color, material.

Participantes: equipos de 5 niños o más.

Material: Juguetes

Procedimiento:

- Pedir dos juguetes favoritos a los niños.
- Formar equipos de 5 personas.
- Juntar los juguetes y agruparlos por color.
- Identificar en que grupo hay más juguetes, cuantos hay de color azul, rojo, verde.

Criterio: Acertar correctamente la cantidad de los grupos.

Sugerencias:

Esta actividad se puede realizar clasificando los juguetes por tamaño, color, textura, peso.

Después de trabajar en un equipo, los niños se pueden cambiar a otro equipo y realizar las mismas actividades.

Pueden formar equipos con más integrantes.

4. Viste al muñeco.

Objetivo: Seleccionar la ropa que debe portar el muñeco, según el sexo.

Participantes: Uno.

Materiales: dos muñecos, prendas de vestir a la medida del muñeco como calcetines, zapatos, shorts, blusas, pantalones, camisetas, vestidos, suéter.

Procedimiento:

- Pedir a un niño que seleccione un muñeco.
- Vestirlo con la ropa que corresponda al sexo del muñeco que eligió.
- El resto del grupo dirá si lo vistió de manera correcta.

Criterio: Vestir al muñeco con la ropa correspondiente a su sexo.

Sugerencias:

Los niños pueden realizar la actividad vistiendo al muñeco de acuerdo al sexo, la edad o por estación del año (invierno o verano).

Si es necesario la educadora mostrará la forma de abrochar las prendas de vestir.

Con esta actividad también se está reforzando la correspondencia.

5. Figuras con listones.

Objetivo: Formar figuras geométricas en grupos, ayudándose con listones.

Participantes: 12 a 20 niños.

Material: 30 listones de colores de 1mt cada uno.

Procedimiento:

- La educadora indica los pasos de la actividad.
- Se divide el grupo en equipos de 3 a 5 niños.
- Eligen una figura geométrica.
- Dicen cuantos lados tiene la figura y para comprobar la respuesta se pone una figura como modelo.
- Cada equipo decide cuantos listones necesitará para formar su figura.
- Cuando terminen de hacer la figura, bajan los listones al piso con cuidado y comprueban si es igual a la muestra y si no es igual la corrigen.

Criterio: Realizar correctamente la figura.

Sugerencias:

Pedir a los niños que formen otras figuras.

Los niños se pueden cambiar a otro equipo.

C. SERIACIÓN.

Las siguientes actividades se proponen con la finalidad de que el niño logre ordenar objetos o eventos por:

Color, Tamaño, Grosor, Peso, Longitud, Capacidad.

El criterio para realizar el orden de los objetos en ocasiones puede ser establecidos por el maestro (a) y otras veces por los niños. Por ejemplo cuando se vaya a ordenar el crecimiento de una planta, el maestro (a) debe de establecer el criterio, o sea, se tiene que iniciar cuando se entierra la semilla y no cuando ya crecen las frutas. Un ejemplo de cuando el niño puede establecer el criterio de orden podría ser cuando se ordenan los lápices por tamaño, él puede elegir si lo hace del “más grande al más pequeño” en orden decreciente, o del más pequeño al más grande” en orden creciente.

1. La Germinación.

Objetivo: Ordenar los pasos del crecimiento de una planta.

Material: Dibujo con los pasos del crecimiento de la planta.

Participantes: Uno.

Procedimiento:

- La educadora presentará en desorden los pasos de la germinación de una planta.
- Pedir al niño que observe los dibujos detalladamente.
- Después los acomodará por orden lógico.

Criterio: Ordenar correctamente las ilustraciones.

Sugerencias:

Es recomendable que antes de realizar esta actividad, los niños hayan tenido la experiencia de observar el proceso de germinación.

2. Las Pelotas.

Objetivo: Ordenar las pelotas por tamaño.

Material: Pelotas de diferentes tamaños.

Participantes: Uno.

Procedimiento:

- Se le pide al niño que observe las pelotas.
- Después se le dice que las acomode de la más grande a la más pequeña o viceversa.
- Preguntar al niño: ¿Cuál es más grande?, ¿Cuál es más pequeña?, ¿Cuál es de tamaño mediano?.

Criterio: acomodar correctamente las pelotas por tamaño.

Sugerencias:

A medida que los niños dominen los conceptos de grande y pequeño, se pueden agregar más pelotas y utilizar el concepto mediano.

3. ¿Cuál falta?

Objetivo: Conocer la serie numérica del 1 al 10 e identificar su posición en la serie.

Material: Estambre, 10 tarjetas de cartón con los números del 1 al 10.

Participantes: Once.

Procedimiento:

- La educadora indica los pasos de la actividad.
- Se elige a un niño para que sea el “adivino”.
- Los otros 10 niños escogen un número de la serie del 1 al 10 y se lo cuelgan en el cuello.
- Se colocan frente al adivino (siguiendo la serie numérica) para que este pueda observar bien los números.
- El adivino se voltea de espaldas y un niño con número se esconde.
- El adivino se pone frente a los niños y trata de identificar el número que falta.
- El niño escondido vuelve a tomar su lugar para comprobar si el adivino acertó o no.

Criterio: Acertar correctamente en tres ocasiones.

Sugerencias:

En los primeros ensayos se puede escribir la serie numérica en el pizarrón y después borrarlos.

Esta actividad se puede realizar cuando los niños ya cuenten con facilidad hasta el 10 y reconozcan los números o usar la secuencia hasta los números que dominen los niños.

4. Formando lápices.

Objetivo: identificar lápices por tamaño y acomodarlos en orden ascendente o descendente.

Material: Lápices de diferentes tamaños.

Participantes: Uno.

Procedimiento:

- La educadora invitará a un niño a que tome la cantidad de lápices que desee.
- Los observará cuidadosamente.
- Los acomodará del más grande al más pequeño y viceversa.
- Se le pregunta: ¿Cuál es el más grande?, ¿Cuál es el más pequeño?.

Criterio: Ordenar correctamente los lápices.

Sugerencias:

Se puede cambiar los lápices por otros objetos como: colores, bastones de dulce, popotes.

5. ¿Qué hice hoy?

Objetivo: Identificar las actividades realizadas durante el día y ordenarlas según las ejecutó.

Material: Hoja blanca y colores o lápiz.

Participantes: Uno.

Procedimiento:

- La educadora invitará al niño a que platique lo que realizó desde que se levantó hasta llegar al salón.
- Preguntarle: ¿Qué hiciste primero?, ¿qué hiciste después de desayunar?, ¿Y después de llegar a la escuela?
- Pedir al niño que dibuje las actividades en orden de realización.

Criterio: Las actividades deberán estar ordenadas en un orden lógico.

Sugerencias:

Si el niño no sabe dibujar se le puede pedir que utilice recortes de revistas. Las actividades a platicar y después dibujar pueden variar en el periodo de tiempo, ejemplo: Desde que llego a la escuela hasta la hora de recreo, en la clase de gimnasia.

D. CORRESPONDENCIA:

Las siguientes actividades tienen la finalidad de que el niño:

Asocie o relacione los objetos trazando líneas, contando o a través de la observación.

La correspondencia entre los objetos se puede encontrar en la cantidad, la cualidad, semejanzas o diferencias, formas, tamaños.

1. Los botes con lápices.

Objetivo: Dar al niño la oportunidad de hacer corresponder una cantidad con el material.

Material: 50 lápices, 7 botes pequeños numerados en la parte de enfrente.

Participantes: Uno

Procedimiento:

- Colocar los botes en línea uno junto al otro sin importar el orden numérico.
- La educadora señala el número del primer bote, por ejemplo "5" y pregunta: "¿que número es?"
- Cuando el niño contesta, le pide que coloque cinco lápices dentro del bote.
- Continúa de la misma manera hasta que ha puesto lápices en todos los botes.

Criterio: Colocar correctamente la cantidad de lápices en cada bote.

Sugerencias:

Si el niño requiere ayuda para leer el número marcado en el bote, la educadora u otro compañero puede ayudarlo.

Se puede cambiar los lápices por colores, popotes, palitos, paletas.

2. Memorama de números.

Objetivo: Dar al niño la oportunidad de recordar la cantidad y de tomar el par correspondiente al numeral.

Material: 10 tarjetas de cartón de 10cm x 5cm. ; 5 tarjetas con la serie del 1 al 5 (un número en cada tarjeta) y 5 con dibujos correspondientes a cada uno de los numerales, o sea, un dibujo para el numeral 1, dos dibujos para el 2 y así sucesivamente.

Participantes: Dos.

Procedimiento:

- La educadora pide a los niños que pongan las tarjetas volteados con el dibujo o el número hacia abajo.
- Un niño volteará dos tarjetas, procurando obtener el par (el número con la cantidad de objetos que le corresponde), si no encuentra el par, el turno es del otro compañero.
- Si el jugador encuentra un par sigue volteando otras dos tarjetas.
- Gana el jugador que encuentre más pares.

Criterio: Encontrar tres pares.

Sugerencias:

Se puede aumentar el número de tarjetas, siempre y cuando los niños reconozcan los numerales.

Al aumentar la cantidad de tarjetas se pueden integrar más participantes al juego.

3. Las Sillas.

Objetivo: Identificar cuantas sillas sobran.

Material: Las sillas del salón de clases.

Participantes: Un grupo.

Procedimiento:

- Al iniciar el día, la educadora pide a los niños que se sienten.
- Pide a los niños que observen cuantas sillas quedaron libres.
- Preguntar por que creen que quedaron libres.
- Dar libertad de expresar libremente y hasta llegar a una misma conclusión.
- Los niños pueden identificar a los niños que faltaron.

Criterio: Que los niños lleguen a la conclusión de que faltaron niños.

Sugerencias:

Se puede iniciar el día preguntando ¿cuántos niños hay en el salón?, ¿cuántas sillas debe haber entonces?.

La actividad se puede realizar con las tareas también.

4. El Traga Pelotas.

Objetivo: Comparar cuantas pelotas hay dentro y cuantas hay fuera.

Material: 1 Traga pelotas, 6 pelotas.

Participantes: Equipos de 3 personas.

Procedimiento:

- La educadora coloca el traga pelotas recargado en la pared.
- Del otro extremo traza una línea.
- Los niños deberán lanzar la pelota (por turno) y tratar que entre al traga pelotas.
- Los niños contarán cuantas pelotas hay dentro y fuera del traga pelotas estableciendo donde hay más o menos.

Criterio: Contestar correctamente las preguntas.

Sugerencias:

La actividad se puede realizar en forma de competencia entre dos equipos y realizar las comparaciones entre los mismos.

5. La Basura.

Objetivo: Realizar comparación de cantidades.

Material: La basura del recreo.

Participantes: El grupo de la clase.

Procedimiento:

La educadora da las instrucciones:

Levantar la mayor cantidad de basura del patio mientras la educadora cuenta hasta tres de uno en uno.

Al nombrar el número tres los niños terminan de levantar la basura.

Cada quien contará la basura que levantó y escribirá la cantidad en el pizarrón con el nombre del niño.

Los niños establecerán quien juntó más o menos basura.

Criterio: contar correctamente la cantidad de basura que obtuvieron.

Sugerencias:

Los niños se pueden formar de acuerdo a la cantidad de basura que encontraron.

Esta actividad se puede realizar con materiales que los niños usan dentro del salón.