

Resolvemos problemas jugando

3



EDUCACIÓN PRIMARIA



MINISTERIO DE EDUCACIÓN



**Siempre
con el pueblo**

Presentación

Estimadas familias:

Ustedes cumplen un rol importante en el proceso de aprendizaje de las niñas y los niños, no solo acompañándolas y acompañándolos sino también promoviendo su participación en las diversas actividades surgidas en el hogar. Como se sabe, tanto niñas como niños obtienen mejores resultados cuando reciben el apoyo de sus familiares; por ello, en el presente fascículo les damos a conocer que los materiales que hemos elaborado para ellas y ellos tienen como propósito favorecer su aprendizaje de la matemática a través de actividades lúdicas con su acompañamiento.

En ese sentido, es necesario que la persona adulta que acompañe en casa a la niña o al niño preste atención a sus necesidades e intereses, aliste los materiales que se requieran para el desarrollo de las actividades, disponga un espacio tranquilo e iluminado en el que puedan desarrollarlas y, por último, establezca con ella o él los horarios en que realizará el acompañamiento.

En la actividad “Jugamos a formar grupos”, encontrarán una actividad con tres retos que brindarán a la niña o al niño la oportunidad de aprender matemática de una manera divertida a través de juegos y, también, manipular objetos de su entorno que le permitan realizar acciones de juntar, agrupar 10 objetos, hacer canjes, componer, descomponer y comparar cantidades, de manera que pueda construir nociones matemáticas. En ocasiones, la niña o el niño podrá desarrollar por sí misma o sí mismo las consignas propuestas y, otras veces, con la compañía de ustedes.



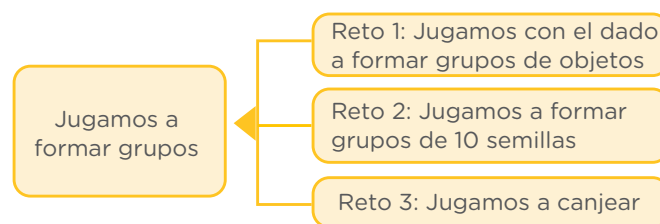
A continuación, les presentamos algunas recomendaciones a tener en cuenta durante el desarrollo de las actividades:

- Promuevan un espacio de seguridad, confianza y respeto.
- Observen cómo se siente la niña o el niño con las actividades propuestas. Pregúntenle si siente gusto por realizarlas y qué cree que necesitará para hacerlo.
- Respeten su opinión, su forma de ser, sus gustos y preferencias.

- Comprendan que la niña o el niño está en proceso de aprendizaje y que no todas ni todos aprenden de la misma manera. Entiendan que la equivocación y el error son parte del aprendizaje; por ello, bríndenle oportunidades para que vuelva a hacer algo en que haya errado, así aprenderá de la experiencia.
- Escuchen con atención sus ideas y comentarios; muestren disposición para ayudarla o ayudarlo y bríndenle el tiempo necesario para expresarse.
- Eviten presionarla o presionarlo para que termine sus actividades en un solo día. Recuerden que cada una o uno tiene sus propios ritmos. En ese sentido, dosifiquen el tiempo para que desarrolle las actividades según sus niveles y posibilidades.
- Reconozcan su esfuerzo aun cuando no alcance la meta; así como sus avances y logros por pequeños que sean. Celebren sus aciertos y motívenla o motívenlo mediante palabras que transmitan el orgullo que sienten al ver su progreso.
- Feliciten a la niña o al niño por sus logros y ayúdenla o ayúdenlo a superar sus dificultades sin que se sienta mal.
- Consulten con la maestra o el maestro sobre cómo pueden apoyar a la niña o al niño en el desarrollo de la actividad cuando surjan dificultades.
- Revisen con anticipación los retos que se proponen en el fascículo dirigido a estudiantes y asegúrense de tener los materiales necesarios para desarrollarlos. Pueden elaborar sus propios materiales o utilizar otros similares, siempre que cumplan con el propósito de la actividad.

Ahora, les presentamos la organización de la presente actividad, elaborada con el fin de desarrollar la competencia matemática:

- Resuelve problemas de cantidad



¿Qué debe lograr la niña o el niño con esta actividad?

Con esta actividad, la niña o el niño tendrá la oportunidad de resolver problemas de cantidad empleando estrategias de juego y manipulando objetos de su entorno, para realizar acciones de juntar, agrupar 10 objetos, hacer canjes, componer, descomponer y comparar cantidades, de manera que pueda construir nociones matemáticas.

En el **reto 1**, realizará actividades de juego para formar agrupaciones con objetos pequeños (como semillas o pepas de árboles) y las representará, realizará la descomposición y comparará las cantidades.

En los **retos 2 y 3**, desarrollará actividades lúdicas mediante estrategias para la formación de grupos de 10; realizará canjes utilizando materiales concretos y los representará mediante gráficos.

Jugamos a formar grupos

Jugamos a formar grupos

Lucía y Paco son muy creativos y les encanta jugar. Ella y él tienen muchos materiales con los que se divierten y que les gusta compartir.



Lucía y Paco quieren inventar un juego divertido. ¿Qué juego podrían crear con esos u otros objetos?



Reto 1

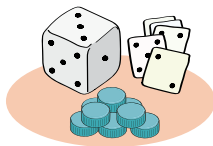
Jugamos con el dado a formar grupos de objetos

En este reto te divertirás mucho al seleccionar objetos con los que podrás hacer grupos, descubrir quién tiene más objetos y quién será la ganadora o el ganador del juego.



¿Qué se necesita?

- 20 objetos pequeños (pepas, canicas, palitos, tapitas, etc.) por persona, que se colocarán en el centro de una mesa.
- Un dado o 6 tarjetas con los puntos que tiene el dado en cada una de sus caras.



¿Cómo se juega?

- Pueden jugar dos o más personas en dos rondas.
- En cada ronda, cada participante lanzará el dado y, según el número de puntos que salgan, seleccionará de los objetos que tiene la cantidad indicada.
- Ganará el juego quien obtenga la mayor cantidad de objetos luego de las dos rondas.

Jugar a formar grupos es una actividad interesante y divertida para las niñas y los niños, que pueden realizar de manera libre o con reglas de juego.

Inicia la actividad pidiéndole a la niña o al niño que observe las imágenes y lea la situación del diálogo que sostienen Lucía y Paco. También puedes leerla conjuntamente con ella o él.

Pregúntale: ¿Con quién podrías jugar?, ¿qué materiales tienen Lucía y Paco?, ¿qué materiales tienes tú?, ¿qué juego podrías inventar con los materiales que tienes?


El reto 1 tiene por finalidad que la niña o el niño forme agrupaciones con objetos, ya sean semillas o pepas de árboles, y represente cantidades hasta 10.


Acompáñala o acompáñalo en la lectura del reto y de las reglas de juego.

Solicita a la niña o al niño que diga con sus propias palabras lo que entiende sobre el reto, las reglas de juego y los materiales que necesita para desarrollarlo. Si aún no tiene una idea clara, lean nuevamente el reto. Luego, pregúntale: ¿Cómo jugaremos?, ¿qué necesitamos?, ¿cómo sabremos quién será la ganadora o el ganador en este juego?


Junten los materiales necesarios o, si es posible, ayúdala o ayúdalo a elaborarlos.

Después de realizar un ensayo del reto, pregúntale si le pareció fácil o difícil, de manera que esta vez pueda jugar con tu acompañamiento durante el proceso de conteo o hallar el total de puntos, si anteriormente tuvo dificultad.

 **¡Es hora de jugar y divertírnos!**
Invita a jugar a quien prefieras y registra con números, figuras o como desees, los puntos que obtengas al tirar el dado o al sacar una tarjeta.



Primera ronda
¿Cuántos puntos salieron?



Segunda ronda
¿Cuántos puntos salieron?

Primera ronda
¿Cuántos puntos salieron?

Segunda ronda
¿Cuántos puntos salieron?

Puntaje total


¿Cuántos objetos acumulaste en total?


¿Cuántos objetos acumuló la persona con quien jugaste?

- ¿Quién ganó el juego?
- ¿Qué hiciste para saber quién ganó el juego?


Ahora, observa la cantidad que Paco registró después de dos rondas de juego.

Paco




 ¿Cuántos puntos pudo haber obtenido Paco en la segunda ronda de juego para tener esa cantidad? Dibuja los puntos en cada dado.


Primera




Segunda



Primera



Segunda



- ¿Cuántos objetos le faltan a Paco para juntar 10?

Antes de jugar, dispón los materiales requeridos (dados o pepitas, semillas o canicas u otros similares) y repasa las reglas de juego.

Ten presente que este juego requiere de otra u otro participante, que puede ser un familiar de la edad de la niña o del niño. Si no lo hubiera, tú puedes formar parte del juego.

En cada ronda del juego, según los puntos que la niña o el niño obtenga al lanzar el dado, tiene que seleccionar las semillas y, luego, dibujarlas o registrarlas en su cuaderno.

Acompáñala o acompáñalo durante el proceso de conteo de la cantidad total de objetos que haya acumulado, así como de la cantidad acumulada de la persona con quien jugó. Hazle algunas preguntas: ¿Cómo sabremos el total de puntos en las dos rondas?, ¿cómo registraste la cantidad total de puntos?, ¿por qué?

Finalmente, con base en las agrupaciones que realizó con las semillas y los registros que hizo, pídele que responda estas preguntas: ¿Quién ganó el juego?, ¿qué hiciste para saber quién ganó el juego?

Invita a la niña o al niño a observar la cantidad que registró Paco en dos rondas de juego. Dile que cuente los puntos y diga la cantidad total. Si tuviera dificultades, cuenten juntas o juntos los puntos y, mientras lo hacen, señalen con el dedo cada uno.

Solicita que observe la primera imagen del dado y, en seguida, que cuente los puntos. Pregúntale: ¿Cuántos puntos sacó Paco en el primer lanzamiento?, ¿cuántos puntos habrá sacado en el segundo lanzamiento para que tenga 8 puntos?




Indica a la niña o al niño que dibuje los puntos en el segundo dado.

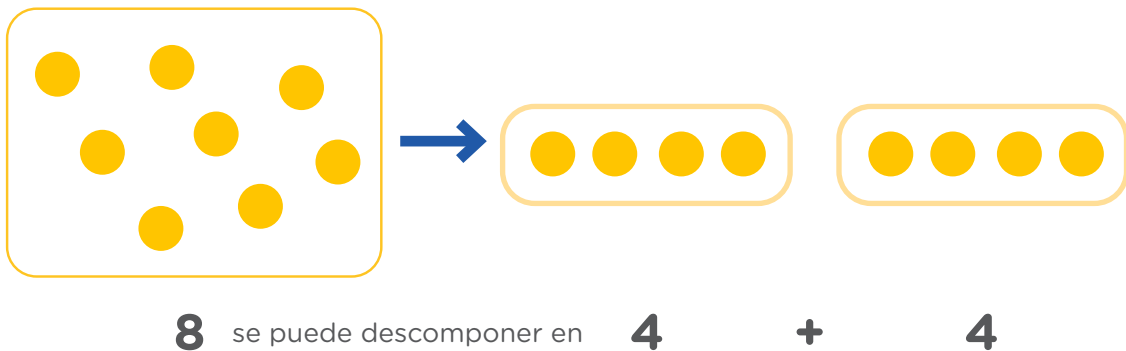



De la misma manera, pídele que lo haga en la segunda imagen.

Después, pregúntale: ¿Cuántos objetos le faltan a Paco para completar 10?, ¿para responder esta pregunta debes resolver completando puntos? La idea es que la niña o el niño piense en cómo completar las cantidades: si puede hacerlo con ayuda de materiales, marcando bolitas o solo de manera verbal.

Las formas de representación que ella o él emplee pueden ser de nivel concreto, con dibujos o con símbolos, o también expresarlas con operaciones.

Al desarrollar esta parte, la niña o el niño aprenderá que una cantidad se puede descomponer. Por ejemplo:



Ahora, observa la cantidad que registró Lucía después de dos rondas de juego.

Lucía

- Dibuja los puntos de los dados que podrían obtenerse en cada ronda.

Primera	Segunda	Primera	Segunda	Primera	Segunda
- ¿Cuántos objetos le faltan a Lucía para juntar 10?

Indícale que observe la cantidad que registró Lucía después de dos rondas de juego y, luego, que analice y complete, mediante tres formas distintas, la cantidad que pudo haber obtenido Lucía en dos rondas de juego.

Bríndale oportunidades para que de diferentes maneras forme un grupo de 6 usando diversos materiales. Observa:



Motívala o motívalo para que realice otras agrupaciones y forme un grupo de seis.

Pensamos en lo que aprendimos



- ¿Cuántos puntos hiciste en cada ronda de juego?
- ¿Cómo lograste saber quién ganó el juego?
- ¿Qué hiciste para saber cuánto les faltaba a Lucía y a Paco para formar grupos de 10 objetos?

En esta parte, pídele que responda estas preguntas. Este es un espacio para que haga un recuento de lo que aprendió.

Si tuviera dificultades, motívala o motívalo para que no se desanime. Esta es una buena oportunidad para seguir reforzando su aprendizaje con otras situaciones de la vida cotidiana. Por ejemplo, si están en el campo, puede jugar a juntar hojitas de árboles, piedritas o palitos. Permite que los cuente y represente esa cantidad de diferentes maneras.

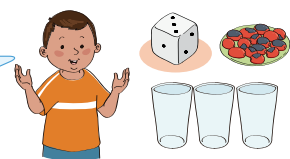
Reto 2

Jugamos a formar grupos de 10 semillas

¿Qué se necesita?

- ✓ 30 semillas o pepas, por persona.
- ✓ Un dado o 6 tarjetas con los puntos que tiene el dado en cada una de sus caras.
- ✓ Tres vasitos

Para seguir jugando, podemos cambiar algunas reglas:



¿Cómo se juega?

- Pueden jugar dos o más personas en cuatro rondas.
- En cada ronda, cada participante lanzará el dado y, según el número de puntos que salgan, seleccionará de sus semillas la cantidad indicada.
- Cuando la o el participante junte 10 semillas, las colocará dentro de un vasito.
- Ganará el juego quien obtenga mayor cantidad de semillas luego de cuatro rondas.



El reto 2 tiene como propósito que la niña o el niño forme grupos de 10 semillas al jugar con el dado y que, cada vez que acumule 10, las coloque en vasitos.

Acompaña a la niña o al niño en la lectura del reto y de las reglas del juego.

Pregúntale: ¿Cómo jugarás?, ¿por qué se tienen semillas y también vasitos?, ¿qué se hará con los vasitos?

Invítala o invítalo a que exprese con sus propias palabras los pasos o procedimientos del juego. Luego, pregúntale: ¿Cómo sabes quién ganará? Si notas que aún no los ha comprendido, nuevamente lean juntas o juntos las reglas de juego y hagan un ensayo.

¡Listo! ¡Ahora a divertirse!
Empieza a jugar con tus compañeras o compañeros.
No olvides registrar la cantidad de puntos que obtengas en cada ronda.

Con la ayuda de quien te acompaña, dibuja esta tabla en un cuaderno, para que registres los puntos que obtengas.

	Tú	Tu compañera o compañero	Tu compañera o compañero
Primera ronda			
Segunda ronda			
Tercera ronda			
Cuarta ronda			
Total			

Antes de iniciar el juego, pídele que invite a alguien a jugar. Después, animála o animálo a que explique cómo se jugará y qué registrará en la tabla de doble entrada. Si tiene dificultades para completar la tabla, bríndale apoyo mediante algunas preguntas: ¿Dónde anotarás si en la primera ronda, al lanzar el dado, salen 5 puntos?, ¿dónde dice “Primera ronda”?, ¿por qué hay 3 casillas vacías en esa fila de la primera ronda?, ¿dónde corresponderá colocar tus puntos?, ¿dónde colocaré los míos?

Ten a la mano los materiales necesarios para el reto: un dado o tarjetas con los puntos de las caras del dado y 30 semillas o pepas de árboles.

Pregúntale: ¿Cuántos puntos se pueden obtener en tres rondas de juego?, ¿se podrán obtener 10 puntos?, ¿cómo lo sabes?, ¿cuántos puntos podemos obtener en 4 rondas?, ¿cuántos grupos de diez podemos formar? Escucha con atención sus estimaciones.

Ahora, invítala o invítalo a iniciar el juego. Dile que cuando haya acumulado 10 semillas, las cuente y las junte en un vaso. Recuérdale que, para llenar más vasos con semillas, debe jugar hasta cuatro rondas.

• ¿Qué hicieron cuando tenían 10 semillas?
.....

• ¿Quién logró llenar solo 1 vasito?
.....

• ¿Quién logró llenar 2 vasitos?
.....

• ¿Cómo representarías con vasitos y semillas sueltas la cantidad que obtuvo cada uno?

Tú

Tu compañera o compañero

Tu compañera o compañero

Para que comprenda la idea de formar grupos de 10, plantéale esta pregunta y busca que la compruebe: ¿Cuántas semillas te faltan para tener un vaso más?

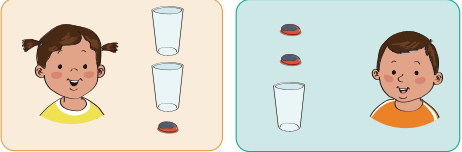
Pídele que represente la cantidad que obtuvo su compañera o compañero de juego.

Formúlale esta pregunta: ¿Quién ganó el juego? Busca que describa con sus propias palabras cómo hizo sus representaciones del juego y la de su compañera o compañero. Continúa preguntándole: ¿Gana quien tiene más vasos?, ¿qué significa cuando se tiene vasos y también semillas sueltas?

Con estas preguntas, ayudarás a que más adelante la niña o el niño entienda que en el vaso hay una decena de semillas y que representa una nueva unidad.

• ¿Quién ganó? ¿Cuántos vasitos y semillas sueltas tienes?

Ahora, observa la cantidad que tienen Lucía y Paco después de 4 rondas de juego:



• ¿Cuántas semillas tiene en total cada uno?


Lucía tiene semillas. Paco tiene semillas.

• ¿Quién tiene más semillas?

Pensamos en lo que aprendimos

- ¿Cómo registraste los puntos que obtuviste durante el juego?
- ¿Qué hiciste cada vez que juntaste 10 semillas?
- Si se llenan dos vasos, ¿cuántas semillas habrá?
- ¿Tuviste alguna dificultad?, ¿cómo la solucionaste?

¿Te gustaría seguir jugando?
¿Qué otro reto podrías proponer?



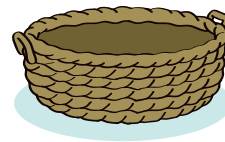
Observen los resultados que obtuvieron Lucía y Paco después de cuatro rondas de juego. Pregúntale: ¿Cuántos vasos y semillas sueltas tienen Lucía y Paco?, ¿quién crees que ganó el juego?, ¿por qué?

Prosigue con el diálogo: ¿Cuántas semillas tiene en total cada uno al finalizar el juego? Al responder esta pregunta, ella o él habrá descompuesto la cantidad representada con vasos y semillas en solo semillas.

Finalmente, pídele que compare quién tiene más semillas.

En esta parte de "Pensemos en lo que aprendimos", la niña o el niño realizará un recuento de lo que hizo. Escucha con atención sus respuestas por cada pregunta y felicítala o felicítalo por sus logros.

Si tuviera dificultades, proponle otros retos similares para que los resuelva; por ejemplo, puede jugar a formar grupos de 10 con objetos de su localidad y colocarlos en envases (bolsas, sobres, canastitas). Este juego será una acción previa para que realice canjes.




Reto 3 Jugamos a canjear

En este reto te divertirás mucho al agrupar semillas para hacer canjes y descubrir quién ganará.

¿Qué se necesita?

- Un dado
- 60 semillas u otro material similar
- 10 tapas

También puedes jugar con pepas o fichas que tengas disponibles.



¿Cómo se juega?

- Se necesitan dos participantes, como mínimo.
- Se ubican las semillas en el centro de la mesa o el lugar que elijan.
- En cada ronda, cada participante lanzará el dado y, de acuerdo a la cantidad de puntos que obtenga, tomará la cantidad de semillas indicada.
- Cuando la o el participante agrupe **10** semillas, las canjeará por una tapa y retirará esas semillas.
- Después de varias rondas de juego, ganará quien primero logre canjear tres tapas.

Inicia este reto acompañando a la niña o al niño en la lectura de las reglas del juego y conversa sobre dónde encontrar los materiales necesarios para jugar a canjear.

Es muy importante que verifiques si comprendió cuál es el reto y cómo se juega. Por ello, pregúntale y escucha con atención su explicación. Evita interrumpirla o interrumpirlo.

Lean los procedimientos y prepárense para el juego: alisten los materiales, determinen las personas que jugarán, comprendan la manera como harán los canjes y registrarán los puntos y resultados.

Aclárale que en el reto anterior jugaron a agrupar en un vaso cada 10 objetos; en este reto, agruparán 10 objetos y los canjearán por una tapa.

Busca que demuestre de manera libre que sabe jugar a canjear. Si observas que aún no tiene una idea clara, haz un ensayo del juego, para que comprenda en qué consiste “canjear”. También, puedes utilizar este ensayo para que le queden claras las reglas o los pasos del juego.

¡Listo! ¡Ahora a divertirse!


Empieza a jugar con tus compañeras o compañeros. No olvides registrar los grupos que formes y los canjes que realices.

Tus registros:

Grupos de semillas	→	Canjes que hiciste
--------------------	---	--------------------

Registros de tu compañera o compañero:

Grupos de semillas	→	Canjes que hizo
--------------------	---	-----------------

Cada vez que tengas 10 semillas, enciérralas con una 

¿Quién ganó el juego? ¿Cómo lo sabes?

¿Qué hicieron cada vez que tenían 10 semillas?

Ahora, observa la cantidad que tienen Lucía y Paco después de varias rondas de juego:

Motívala o motívalo, por cada acierto o desacierto, con palabras o frases amables como estas: ¡Tú sí puedes! ¡Muy bien! ¡Intenta nuevamente!

Pídele que recuerde esta regla del juego: “Cada vez que tengas 10 semillas, tienes que encerrarlas con una cuerda y, luego, canjearlas por una tapa y retirarlas. Ganará quien primero logre canjear tres tapas”.

Señala a las o los participantes del juego que, según vayan avanzando en las rondas, deben registrar o representar los grupos que van formando y los canjes que van haciendo. Cuando alguna o alguno haya obtenido 3 tapas, terminará el juego y se proclamará como ganadora o ganador. Previamente, debes verificar los canjes que hizo y la cantidad de semillas que obtuvo en total.

Con base en los registros o representaciones que hizo la niña o el niño, pregúntale: ¿Cuántas tapas canjeó la ganadora o el ganador y cuántas semillas sueltas tiene?, ¿cuántas tapas lograste canjear y cuántas semillas sueltas tienes?, ¿con cuántas tapas y semillas sueltas ganaste?, ¿cuántas semillas y tapas te faltaron para ganar el juego?, ¿todas y todos agruparon de la misma manera? Escucha con atención sus respuestas.

Ahora, observa la cantidad que tienen Lucía y Paco después de varias rondas de juego:

Lucía

Paco

- ¿Podrán canjear una tapita más?

.....

- ¿Qué tendrían que hacer para canjear 10 semillas por una tapita?

.....

Invítala o invítalo a observar las representaciones que hicieron Lucía y Paco después de varias rondas de juego. Luego, pídele que cuente las tapas y semillas sueltas y, finalmente, responda estas preguntas: ¿Cuántas tapas y semillas tiene cada uno?, ¿crees que Lucía y Paco terminaron de canjear las semillas por las tapas?

Ahora, plantéale estas preguntas: ¿Lucía y Paco podrán canjear una tapa más?, ¿qué tendrían que hacer para canjear 10 semillas por una tapa?

Mira qué hizo Lucía:

Ahora ella tiene tapas y semillas sueltas.

Completa el dibujo:

Indícale que, usando tapitas y semillas, represente lo que hizo Lucía y, luego, haga el canje de una tapa por cada 10 semillas. Asegúrate de que, al agrupar las 10 semillas, las encierre con una cuerda o pita, las canjee por una tapita y retire las semillas.


Enseguida pregúntale cuántas tapitas y cuántas semillas sueltas quedaron, y dile que complete la representación mediante un dibujo.

Finalmente, pídele que te diga qué cantidad representa lo que obtuvo Lucía en el juego entre las tapas y semillas sueltas.

¡Ahora te toca a ti! Ayuda a Paco a hacer sus canjes:


Siguiendo el mismo procedimiento de los canjes que hizo con los resultados que obtuvo Lucía, indícale que ayude a Paco a hacer sus canjes. proponle que elija su estrategia: usando los materiales o de manera gráfica.

• ¿Con cuántas semillas se canjeó una tapa? Dibújalas.



Canjeó por


En este caso, cada tapa representa 10 semillas, es decir, una decena.



¿Cuántas tapas y semillas tienen Lucía y Paco? Dibújalas.

	Tapas	Semillas sueltas
Lucía		
Paco		

Lucía, ¿qué te parece si me das una oportunidad?... ¡Si tiro el dado, con buena suerte, podré canjear una tapita más!




Plantéale estas preguntas: ¿Por cuántas semillas se canjeó una tapa?, ¿con cuántas tapas y semillas se representó el resultado que obtuvo Paco?

Pídele que complete en esta tabla de doble entrada, con dibujos o números, la cantidad que obtuvieron Paco y Lucía en el juego. Busca que para hacerlo utilice las tapas y las semillas sueltas.

Esta es una buena ocasión para que le preguntes quién obtuvo más puntos en el juego y por qué. Además, para verificar que entiende que si tuviera la oportunidad de lanzar el dado en otra ronda, puede o no realizar el canje de una tapa más.

Pensamos en lo que aprendimos



- ¿Cómo lograste saber quién ganó el juego?
- ¿Cómo hiciste los canjes?
- ¿Qué representa cada tapa?
- ¿Cómo hiciste para registrar las semillas y las tapas durante el juego?

En esta parte, propicia que la niña o el niño recuerde lo que hizo en el reto 1 y realice un recuento de lo que hizo tanto en el reto 2 como en el reto 3.

Escucha con atención sus preguntas y felicítala o felicítalo por sus logros.

Existen otras actividades que permiten el desarrollo de la competencia matemática en contextos cotidianos o actividades diarias, con el fin de que la niña o el niño comprenda que, al juntar 10 objetos o unidades, se genera una nueva unidad. Entre estas pueden plantearse las siguientes:

- Jugar a realizar canjes con objetos característicos de su comunidad; por ejemplo, puede canjear 10 monedas de 10 céntimos por una moneda de un sol; canicas o *taps* por otros objetos diferentes: 10 canicas por un carrito; 10 *taps* por un trompo, etc.
- Jugar a la tiendita. En este juego se podrá simular compras cotidianas y canjes con monedas y billetes.
- Hacer representaciones y hallar equivalencias. Por ejemplo, ante el precio de un producto de 12 soles, pregúntale: ¿Con cuántas monedas de 1 sol se puede pagar?, ¿con cuántas monedas de 1 sol y billetes de 10 soles? De acuerdo al nivel de la niña o del niño, se puede complejizar otras equivalencias.