



Menú
principal



Menú
anterior

MANUAL DEL PROGRAMA “EL CONEJO ‘MARMOLEJO’”

REQUERIMIENTOS

El programa que se presenta ha sido elaborado en lenguaje Basic. Tiene las siguientes características: microprocesador 80386 SX, sistema operativo MS-DOS 5.0, 1 mega de RAM y tarjeta gráfica VGA. No obstante, el juego ha sido programado para funcionar tanto con tarjeta VGA, como con tarjeta EGA; por tanto, no puede funcionar con la tarjeta CGA. Asimismo, funciona igualmente en un ordenador 8086 y en un 80286 con 640 k de memoria RAM. La utilización del programa no precisa el uso de ningún periférico ni tarjeta especial, aunque funciona con ratón si se tiene instalado, siendo preferible la utilización de éste a la del teclado.

JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA

En base a las sugerencias aportadas por varios profesores/as tutores de Educación Infantil, que comunicaron algunos ejercicios que sería conveniente que los niños trabajasen con los ordenadores, se ha realizado el programa "El conejo 'Marmolejo'".

Este programa pretende, no sólo trabajar aspectos concretos como pueden ser: capacidad de seriación, inicio al concepto de número,..., sino también incardinarse con lo que se han denominado "áreas transversales", pues trata acerca de la alimentación y su incidencia en la salud Buco-dental.

No pretendemos que el programa sea usado infinidad de veces por los alumnos, pues se ha comprobado que la repetición y el uso indiscriminado del ordenador lleva al aburrimiento y a la desidia, resultando su uso improcedente. Pretendemos que sea un programa ágil, atractivo para los alumnos, adaptado a sus necesidades y niveles, que les permita trabajar divirtiéndose y, a la vez, apoyando y reforzando actividades realizadas en sus clases con otros recursos.

De hecho, el uso del programa es difícil si antes no se ha trabajado en el aula y explicado a los alumnos con distintos materiales, el hecho de que hay alimentos que favorecen, y otros que no, la aparición de caries. Que la caries va asociada al azúcar refinado que poseen alimentos como dulces, bebidas azucaradas,...

OBJETIVOS QUE SE PRETENDEN

Los objetivos de la utilización de software educativo y de los ordenadores en general, pueden bifurcarse en un doble sentido:

Por una parte, se pueden conseguir objetivos colaterales (acostumbrarse a jugar con compañeros, a respetar turnos, a compartir opiniones,...) por el mero hecho de usar un medio didáctico distinto en un lugar diferente que no es el aula.

Por otra parte, centrándonos en el programa, se pretende conseguir, antes que nada, que los primeros contactos que el niño tiene con los ordenadores no les suponga un fracaso y una dificultad insalvable; al contrario, pretendemos que los niños se formen una imagen positiva de sí mismos ante los ordenadores y que se favorezca el desarrollo de su autoestima. Estos objetivos se alcanzan ofreciendo:

1. - La posibilidad de establecer niveles de dificultad en los subjuegos que componen el programa (niveles de dificultad que el profesor/a podrá adaptar a cada alumno o grupo de alumnos), que van a permitir que el alumno llegue al éxito, a la finalización y culminación del juego y a valorarse positivamente.

2. - Un nivel de ayuda en cada juego cuando se producen 3 fallos en el mismo, lo que le facilita al alumno/a la culminación satisfactoria del juego.

3. - La posibilidad de que el profesor/a pueda modificar las secuencias temporales y las pantallas a colorear del programa, a través de una utilidad que acompaña al mismo.

Evidentemente, los distintos juegos van igualmente encaminados a la consecución de una serie de objetivos de desarrollo de capacidades, como: fomento de la capacidad de seriar objetos, inicio al concepto de número, etc., como refuerzo de otras actividades realizadas en clase.

ACTIVIDADES

Las actividades a las que refuerza el programa estarían dirigidas a lograr:

- El concepto de número ("juego del Cardinal").
- Capacidad de seriar ("juego de series - rellenar los estantes").
- Desarrollo estético ("juego de colorear").
- Desarrollo de la capacidad de ordenación temporal ("juego de secuencias temporales").

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA:

Se ha pretendido conseguir la máxima sencillez posible con respecto al manejo (teniendo en cuenta la edad de los niños a los que va dirigido). Después de cargar el juego tecleando "**inicio**" y pulsando <Intro>, aparece un cartel en el centro de la pantalla con el rótulo "**F2: Configuración**". Dicho rotulo indica al profesor/a que puede modificar (pulsando dicha tecla), el número de veces en que se repite cada uno de los cuatro subjuegos que componen el programa. Hay unas repeticiones predefinidas, que son:

Para el "juego del Cardinal"	6
Para el "juego de Secuencias temporales"	3
Para el "juego de Series"	2
Para el "juego de Colorear"	3
	=====
TOTAL	14

Puede modificar estas repeticiones, pero en total no pueden superar las **14**, número que se considera adecuado para que la duración del programa no sea ni demasiado corta ni demasiado

larga. Cada juego se puede elegir entre **0** y **9** veces. Las repeticiones que quedan en cada juego aparecen en el menú (que sigue a la presentación) indicadas con un número al lado del cartel alusivo de cada juego; cuando ya no quedan repeticiones de uno de ellos, desaparece su cartel alusivo en el menú.

Igualmente, el profesor/a puede modificar el nivel de dificultad de cada uno de los subjuegos, a excepción del "juego de colorear", debido a que, por sus características, no admite niveles. Los niveles de dificultad afectan de la siguiente forma:

*** Juego del Cardinal**

NIVEL 1: Se elige hasta el número 3 en el cardinal.

NIVEL 2: Se elige hasta el número 6 en el cardinal.

NIVEL 3: Se elige hasta el número 9 en el cardinal.

*** Secuencias Temporales**

NIVEL 1: Se eligen 2 viñetas para ordenar.

NIVEL 2: Se eligen 3 viñetas para ordenar.

NIVEL 3: Se eligen 4 viñetas para ordenar.

*** Series**

NIVEL 1: La serie se realiza con 2 elementos.

NIVEL 2: La serie se realiza con 3 elementos.

NIVEL 3: La serie se realiza con 4 elementos.

Una vez que el profesor/a ha modificado el número de repeticiones o el nivel de dificultad, esta configuración no cambiará en sucesivas sesiones hasta que no vuelva a introducir nuevos cambios.

La tecla "**F2**" sólo está activa al comienzo del juego. Cuando se pasa a otra pantalla, se desactiva.

TECLAS

Además de la mencionada <**F2**>, podemos pulsar:

* **Cursores**, usados para desplazar el puntero por la pantalla.

* <**Intro**> para confirmar la elección que se ha hecho moviendo el puntero a una zona de la pantalla.

Tanto los **cursores** como la tecla <**Intro**> pueden ser sustituidos por el **ratón**, con cuyo uso el juego se hace más dinámico.

En la pantalla del menú de elección de juegos, hay dos rótulos que hay que comentar, que son los siguientes:

AYUDA: Si pinchamos encima de este cartel, aparecerá una pantalla de ayuda que nos informa de las teclas a usar en el programa y de la ayuda que presta el mismo en caso de fallos sucesivos.

SALIR: Si pinchamos encima de este cartel, se nos pregunta si queremos salir del programa; respondemos con <S> a la pregunta de si deseamos abandonarlo o con <N> si deseamos seguir.

El cartel de **AYUDA** aparece en cada uno de los juegos que componen el programa, y se nos informa de lo que hay que hacer en cada uno.

DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS:

JUEGO DEL CARDINAL: En este juego se nos presenta un conjunto vacío al que hay que ir añadiendo alimentos según nos indica el número que aparece en el cardinal. Pero sólo debemos rellenarlo de alimentos que no favorezcan la caries.

En la parte inferior izquierda están:

Una flecha arriba: Indica que, si pinchamos aquí, el alimento que aparece en el recuadro de la izquierda se colocará dentro del conjunto.

Una flecha abajo: Si pinchamos aquí, el alimento del recuadro se elimina y aparece otro.

El conejo "Marmolejo": Si pinchamos en el conejo, éste nos corrige la actividad. Si lo hemos hecho bien, sonrío y volvemos al menú. Si nos equivocamos, se enfada, borra el conjunto y empezamos de nuevo. Después de tres fallos, sólo se nos permite colocar los alimentos correctos.

JUEGO DE RELLENAR LOS ESTANTES - SERIES: En este juego se nos presenta un mueble con tres estantes vacíos. Éstos deben ser rellenados añadiendo alimentos que favorezcan o no la caries, según nos indica un patrón de "dientes" que está en la parte inferior derecha de la pantalla. Si en ese patrón de "dientes" hay un diente con caries, otros con caries y un tercero sin caries, debemos de rellenar los estantes poniendo un alimento favorecedor de caries, otro favorecedor de caries, y el tercero no favorecedor de caries.

En la parte inferior izquierda están:

Una flecha arriba: Indica que, si pinchamos aquí, el alimento que aparece en el recuadro de la parte abajo-central se colocará en un estante.

Una flecha abajo: Si pinchamos aquí, el alimento del recuadro se elimina y aparece otro.

El conejo "Marmolejo": Si pinchamos en el conejo, éste nos corrige la actividad. Si hemos completado un estante con alimentos que se corresponden con el "patrón de dientes", sonrío, cierra la puerta del mismo y pasa al siguiente. Si nos equivocamos, se enfada, quita todos los alimentos del estante y empezamos a rellenarlo de nuevo. Si se falla en tres ocasiones, sólo se nos permite colocar en el estante el alimento que corresponde en la serie.

JUEGO DE LAS SECUENCIAS TEMPORALES: En este juego se nos varias viñetas correspondiente a una historia que debemos ordenar. En la parte izquierda hay tantos números (comenzando desde el 1) como viñetas. Debemos ordenar la historia pinchando en cada número y en la viñeta que se corresponde con el número elegido; por ejemplo, si pinchamos en el número 1, tenemos que pinchar encima de la viñeta que corresponde al principio de la historia.

En la parte inferior izquierda se encuentra **el conejo "Marmolejo"**; si pinchamos en él nos corrige la actividad. Nos borra, después de tres fallos, el número de la viñeta al que no le corresponde dicho número.

JUEGO DE COLOREAR: En este juego se nos muestran alimentos que están en blanco. Algunos de esos alimentos favorecen la aparición de caries (son azucarados) y otros no la favorecen. En esta actividad, debemos colorear los alimentos que no favorecen la aparición de caries, dejando en blanco a los alimentos que sí la favorecen. Para poder colorear, disponemos de una paleta de colores en la parte baja central; debemos pinchar en un color y en la zona que deseamos colorear con ese color.

Igual que en los demás juegos, en la parte inferior derecha se encuentra el conejo "**Marmolejo**" que nos corrige la actividad si pinchamos en él. Nos indica, después de tres fallos, las zonas que hemos dejado sin colorear de los alimentos que no favorecen la caries, y las zonas que hemos coloreado erróneamente de los alimentos que sí favorecen la caries.

REFUERZO DEL CONEJO: Nuestro personaje, después de cada actividad bien realizada, se come una zanahoria e intenta el salto a una chumbera. Una barra situada en la parte de abajo se rellena más o menos según el número de zanahorias comidas (actividades bien hechas). Se prepara el conejo para saltar la chumbera, pero no lo consigue hasta que no se ha comido 14 zanahorias (número de actividades que componen el programa).

EDICIÓN DE LOS JUEGOS: COLOREAR Y SECUENCIAS TEMPORALES.

Con el juego del "Conejo 'Marmolejo'" se envía una utilidad denominada **EDITAR.EXE**, que sirve para que el usuario del programa pueda introducir pantallas de dibujos realizados por él en dos juegos: en el de **Colorear** y en el de **Secuencias Temporales**.

El motivo de esta selección de juegos para modificar es porque en el del **Cardinal** pueden aparecer 10 posibilidades distintas (números del 0 al 9), de rellenar el conjunto que se nos muestra una vez seleccionado el mismo; en el de **Rellenar los Estantes** dichas posibilidades aumentan. Sin embargo, en el de **Colorear** y en el de **Secuencia Temporales** las posibles actividades diferentes se reducen a tres, ya que el programa presenta tres secuencias temporales y tres pantallas distintas para colorear.

Para poder modificarlos, lo primero que debe hacer el usuario es dibujar su propia pantalla para sustituir a una de las del programa. Para facilitar esta tarea, se incluyen en el disco dos plantillas que cumplen una serie de características acordes con el programa: estar realizadas en formato .PCX y tener una resolución de 320 x 200 píxeles (puntos) con 16 colores. Estas plantillas tienen el nombre de **PLAN-SEC.PCX** (plantilla para Secuencia Temporal) y **PLAN-COL.PCX** (Plantilla para colorear).

Se debe dibujar sobre estas plantillas con el programa Paintbrush o con otro que tenga este formato. Para configurar el programa de dibujo que va a utilizar, seleccione en la configuración del mismo el monitor (Adaptador de vídeo) IBM EGA Low Res 320 x 200 16 color. Trabaje sobre estas plantillas y, cuando termine de realizar sus dibujos en ellas, use del menú archivo la opción Guardar como... o Grabar como... o Save as... (dependiendo de qué versión tenga), para ponerle a su dibujo otro nombre distinto al de la plantilla que utilice (con objeto de poder utilizarla nuevamente para seguir haciendo dibujos).

Sus archivos deben estar en el mismo subdirectorio (si usa el disco duro) o disquete donde se encuentra la utilidad EDITAR (y los archivos que acompañan a la misma).

Una vez que tenga sus dibujos preparados, puede proceder a lanzar el programa EDITAR y modificar las pantallas del Conejo 'Marmolejo'.

1. - INSTRUCCIONES PARA MODIFICAR PANTALLAS DE 'SECUENCIAS TEMPORALES':

El juego presenta 3 secuencias temporales distintas, cuyas viñetas están grabadas en los archivos:

HIST1.PRE

HIST2.PRE

HIST3.PRE

Podrá cambiar cualquiera de estos archivos por otros realizados por usted siguiendo los siguientes pasos:

En primer lugar, escriba el nombre de su archivo .PCX (que debe estar, como hemos recordado, en el mismo directorio que el programa) que contiene la pantalla que va a sustituir a una de las de Secuencias Temporales. Escriba el nombre sin la extensión. Por ejemplo, si su archivo se llama MIHISTOR.PCX escriba MIHISTOR y pulse la tecla <Intro>. Luego le pregunta el programa:

¿QUÉ ARCHIVO QUIERES SUSTITUIR?"

Pulsa ("1") para sustituir el archivo **HIST1.PRE**

Pulsa ("2") para sustituir el archivo **HIST2.PRE**

Pulsa ("3") para sustituir el archivo **HIST3.PRE**

Si pulsa el número 1 se sustituirá el archivo **HIST1.PRE**, si pulsa el 2 el archivo **HIST2.PRE** y si pulsa el 3 el archivo **HIST3.PRE**.

En esta operación de "sustitución" pueden darse dos circunstancias:

A) Que tenga la utilidad **EDITAR en el mismo disquete** (un disquete de alta densidad) o subdirectorio del disco duro juntamente con los archivos del juego. En este caso, el programa chequea la existencia del archivo a sustituir (por ejemplo va a sustituir a **HIST2.PRE**); si encuentra este archivo, antes de nada lo renombra como **HIST4.PRE** y luego graba su dibujo con el nombre de **HIST2.PRE**. Esta operación se realiza para que no se 'machaque' la secuencia temporal que viene con el juego; dicha secuencia temporal puede ser usada más adelante con la única operación de renombrar de nuevo el archivo como **HIST2.PRE** (mirar la orden **REN** del sistema operativo). Si volvemos a sustituir otra pantalla, la pantalla sustituida se renombraría como **HIST5.PRE** (ya que el **HIST4.PRE** existe); así, sucesivamente.

B) Que la utilidad **EDITAR esté en otro disquete que el juego.** En este caso, como no encuentra en el disco el archivo a sustituir (por ejemplo y de nuevo, el **HIST2.PRE**) grabaría el dibujo del usuario con el nombre elegido directamente (**HIST2.PRE**). Por tanto, antes de copiar este archivo en el subdirectorio o disquete del juego, renombraríamos nosotros (orden **REN**), el archivo a sustituir para evitar que lo 'machaque'.

2.- INSTRUCCIONES PARA MODIFICAR PANTALLAS DE 'COLOREAR':

El juego presenta 3 pantallas para colorear distintas, que están grabadas en los archivos:

COLOR1.PRE

COLOR2.PRE

COLOR3.PRE

Estas pantallas están asociadas a otros 3 archivos que almacenan las coordenadas que usa el juego para comprobar las zonas que se deben colorear y las zonas que deben permanecer en blanco. Estos archivos se llaman:

COLOR1.DAT

COLOR2.DAT

COLOR3.DAT

Los dibujos deben tener contornos negros, estar sin colorear y las zonas que vayan a ser rellenadas de color deben ser zonas 'cerradas', para que el color no se 'escape' de dicha zona. Procure que el pixel (punto) que tiene la coordenada (1,1) (situado en la esquina superior izquierda) esté en blanco, ya que el programa examina ese punto para comprobar que el fondo sea blanco.

En primer lugar, al igual que con la modificación de Secuencias Temporales, escriba el nombre de su archivo .PCX que contiene la pantalla que va a sustituir a una de las de Colorear. Escriba sólo el nombre, sin la extensión. Luego, se le pregunta:

¿QUÉ ARCHIVO QUIERES SUSTITUIR?"

Pulsa ("1") para sustituir el archivo **COLOR1.PRE**

Pulsa ("2") para sustituir el archivo **COLOR2.PRE**

Pulsa ("3") para sustituir el archivo **COLOR3.PRE**

Si pulsa el número 1 se sustituirá el archivo **COLOR1.PRE**, si pulsa el 2 el archivo **COLOR2.PRE** y si pulsa el 3 el archivo **COLOR3.PRE**.

Inmediatamente después aparecerá su dibujo en pantalla y una flecha que le va a servir para colorear las zonas. Debe colorear primero las zonas de los alimentos que no producen caries situando la flecha encima de cada zona (use para ello los <cursores>); luego, pulsando la tecla <Intro>, cada zona se coloreará de azul.

Una vez haya hecho esto, hay que pulsar la tecla **F** (palabra (F)in) para terminar con las zonas de los alimentos que no producen caries y que el programa grabe las coordenadas donde están esos alimentos.

Siga el mismo procedimiento con las zonas de los alimentos que sí favorecen la aparición de caries (cursores + Intro y tecla **F** al final). Dichas zonas se colorearán de rojo.

La flecha se desplazará en pantalla de 4 en 4 píxeles (puntos). Puede que no se sitúe la flecha encima de una zona demasiado pequeña o que esté demasiado cercana al borde de la pantalla, por lo que se recomienda no dibujar zonas demasiado pequeñas, ni situarlas muy pegadas al borde.

Ocurre exactamente igual, en el proceso de sustitución, que con los archivos de las secuencias temporales (chequea la existencia de archivos para no 'machacarlos', renombra archivos si lo encuentra y graba los nuestros con el nombre que hemos elegido). La única diferencia es que

también renombra y graba los archivos de coordenadas (extensión .DAT). Por ejemplo, si vamos a sustituir el archivo **COLOR1.PRE**, debemos tener presente que este archivo se renombra a **COLOR4.PRE** y su archivo asociado también (de llamarse **COLOR1.DAT** se llamaría **COLOR4.DAT**). Asimismo, nuestro dibujo se graba con el nombre de **COLOR1.PRE** y las coordenadas de comprobación del mismo con el nombre de **COLOR1.DAT**.

LA EDUCACIÓN PARA LA SALUD EN EDUCACIÓN INFANTIL

Al constituir los años del alumnado de esta etapa la base sobre la que se construyen posteriores aprendizajes, hay que desarrollar en ellos las capacidades del niño, dotándole de conocimientos, habilidades, actitudes,... necesarios tanto para el aprendizaje como para vivir en sociedad.

Desde este planteamiento tiene sentido la incorporación de los contenidos de Educación para la Salud en todos los niveles del Sistema Educativo. Y por los mismos motivos no se trata como un tema específico, sino que impregna a todas las Áreas en que está estructurado el actual currículum. También por esos motivos, deben de tratarse continuamente:

- * Cuando se hace actividades de manipulación con barro, con arena,... ha de procederse después a un lavado de las manos.
- * Y enjuagarse la boca después de comer la merienda en el recreo.
- * Y comer pocas o ninguna chuchería, etc.

OBJETIVOS GENERALES DE SALUD BUCODENTAL

- * Descubrir y conocer la boca.
- * Identificar y expresar las necesidades básicas de Salud Bucodental:
 - Alimentación adecuada.
 - Limpieza y cuidado de los dientes.
 - Visita periódica al dentista.

OBJETIVOS Y CONTENIDOS

ÁMBITO DE IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL

OBJETIVOS:

- * Progresar en la adquisición de hábitos relacionados con la salud buco-dental, desarrollando la autonomía progresiva del alumno.
- * Secuenciar la propia acción para realizar tareas de salud buco-dental (cepillado de los dientes y rechazo de alimentos cariogénos).

CONTENIDOS:

(EL CUERPO Y LA PROPIA IMAGEN)

Conceptos	Procedimientos	Actitudes
<ul style="list-style-type: none">* El cuerpo humano: elementos de la boca (labios, dientes, lengua,...).Diferentes tamaños de los dientes y sus funciones.	<ul style="list-style-type: none">* Exploración de la boca e identificación de sus elementos.* Uso del sentido del gusto para la identificación de diferentes alimentos.	<ul style="list-style-type: none">* Aceptación de la propia identidad y de la identidad de los demás.* Contribuir a la adquisición de sentimientos de seguridad y confianza en sí mismo.

(LA SALUD Y EL CUIDADO DE SÍ MISMO)

Conceptos	Procedimientos	Actitudes
<ul style="list-style-type: none">* Acciones que favorecen la salud bucodental: limpieza de la boca, visitas al dentista y alimentación no cariogena.	<ul style="list-style-type: none">* Uso progresivo de los objetos necesarios para el cuidado de la boca.* Utilización adecuada de los dientes y boca para evitar traumatismos dentales.	<ul style="list-style-type: none">* Gusto por el aspecto personal cuidado.* Gusto por la limpieza y deseos de sentirse bien.

(LA VIDA EN SOCIEDAD)

Conceptos	Procedimientos	Actitudes
<ul style="list-style-type: none">* Personas e instituciones relacionadas con la salud bucodental (odontólogo, consulta, enfermera,...) .	<ul style="list-style-type: none">* Identificación de los profesionales de la salud.	<ul style="list-style-type: none">* Valorar el trabajo de dichos profesionales.

ÁMBITO DEL MEDIO FÍSICO Y SOCIAL

OBJETIVOS:

- * Utilizar adecuadamente términos básicos relativos a organización del tiempo en relación a la salud bucodental.
- * Conocer espacios donde trabajan profesionales relacionados con la salud bucodental.

CONTENIDOS:

(LOS OBJETOS Y LA ACTIVIDAD CON ELLOS)

Conceptos	Procedimientos	Actitudes
* Conocer los utensilios relacionados con la salud bucodental y su uso (cepillo, pasta, revelador de placa, seda dental, vaso,...).	* Exploración, uso y manipulación de dichos objetos. * Utilización creativa y convencional de los mismos. * Discriminar perceptivamente determinados atributos y propiedades de los mismos.	* Cuidado de los objetos propios y colectivos. * Valorar la utilidad de los mismos.

ÁMBITO DE COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

OBJETIVOS:

- * Utilizar la boca para expresar sentimientos, deseos e ideas mediante el lenguaje gestual.
- * Utilizar técnicas y recursos básicos de las distintas formas de representación y expresión para familiarizarse con la salud bucodental.
- * Utilizar el lenguaje verbal de forma cada vez más adecuada, adquiriendo un vocabulario básico sobre el tema que permita una mejor comunicación de los alumnos.

CONTENIDOS:

(EXPRESIÓN CORPORAL)

Conceptos	Procedimientos	Actitudes
* Formas de comunicación corporal: gestos, miradas, sonrisas, sonidos,...	* Experimentación de los recursos expresivos de la boca (mímicas, ruidos,...), individualmente y en grupo. * Interpretación de personajes: dentista, enfermero,...	* Interés e iniciativa para participar en representaciones.

(EXPRESIÓN PLÁSTICA)

Conceptos	Procedimientos	Actitudes
<p>* Gráficos del tema: instrumentos de dentista, utensilios para la higiene de la boca,...</p>	<p>* Descripción e interpretación de imágenes referidas a publicidad de alimentos cariógenos en distintos medios.</p> <p>* Uso de diversos materiales para la realización de fichas relacionadas con el tema.</p>	<p>* Interés y disfrute de la exploración de diversos materiales plásticos.</p>