UBHER ZÁRATE
Informática Primaria

Actividad

UBICA LAS FIGURAS DENTRO DE CADA CASILLA TENIENDO EN CUENTA LA PRIMERA LETRA DE SU NOMBRE.

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	Y	Z



SELECCIONA LA FIGURA CUYO NOMBRE EMPIECE CON CADA VOCAL

A					
E					
I					
O					
U					