

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y EDUCACIÓN INCLUSIVA.

LEGISLACIÓN VIGENTE Y ACTUACIONES ORDINARIAS PREVENTIVAS EN PROBLEMAS DE CONDUCTA.

M^a Mercedes Méndez Fernández

1

Hay que ser como el cactus, decía la abuela

TOMAR AGUA CUANDO HAYA Y GUARDARLA PARA CUANDO FALTE

SABER ADAPTARSE A CUALQUIER TERRENO, TIEMPO Y CIRCUNSTANCIA

SABER USAR LAS ESPINAS PARA DEFENDERSE

SEAN FUERTE Y RESISTIR

Y AÚN ASI, NUNCA OLVIDARSE DE FLORECER

Daniel PAZ
sobre algo leído por ahí

2

LEGISLACIÓN.

- o **Ley General de Educación (1.970).** Contempla la educación de los alumnos con necesidades educativas especiales al mismo tiempo que la del resto del alumnado.
- o **Constitución Española (1.978).** Importantes el *artículo 14* que reconoce, la igualdad de los deficientes ante la Ley. El *artículo 27*, habla del derecho de todos a la educación. Y el *artículo 49* dice: "Los poderes públicos realizarán una política de prevención, tratamiento, rehabilitación e integración de los disminuidos físicos, psíquicos y sensoriales, a los que prestarán la atención especializada que requieran y los ampararán especialmente para el disfrute de los derechos que este título otorga a los ciudadanos".
- o **Ley de Integración Social de los Minusválidos 13/1.982 de 7 de Abril (LISMI).**

Y UN LARGO ETCÉTERA...

3

NUEVA LEGISLACIÓN.

- o **ORDEN EDU/1152/2010, de 3 de agosto**, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León.
- o **ORDEN EDU/865/2009, de 16 de abril**, por la que se regula la evaluación del alumnado con necesidades educativas especiales escolarizado en el segundo ciclo de educación infantil y en las etapas de educación primaria, educación secundaria obligatoria y bachillerato, en la Comunidad de Castilla y León.
- o **Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre**, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social.

4

- o **ORDEN EDU/1603/2009, de 20 de julio**, por la que se establecen los modelos de documentos a utilizar en el proceso de evaluación psicopedagógica y el del dictamen de escolarización.
- o **RESOLUCIÓN de 17 de agosto de 2009**, de la Dirección General de Planificación, Ordenación e Inspección Educativa, por la que se regula el diseño, aplicación, seguimiento y evaluación de las adaptaciones curriculares significativas para el alumnado con necesidades educativas especiales escolarizado en el segundo ciclo de educación infantil, educación primaria y educación secundaria obligatoria en los centros docentes de la Comunidad de Castilla y León.
- o **ACUERDO 29/2017, de 15 de junio**, de la Junta de Castilla y León, por el que se aprueba el II Plan de Atención a la Diversidad en la Educación de Castilla y León 2017- 2022. Plan Marco de atención a la diversidad 2004-2010. (Protocolos)

5

6

CONCEPTOS CLAVES.

1. **INCLUSIÓN** como una superación de la integración.
2. **ALUMNO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO**, que conlleva el hecho de que la deficiencia se evidencia cuando me relaciono con el medio y aparecen las barreras.
3. **BARRERAS AL APRENDIZAJE Y LA PARTICIPACIÓN** como variante de NEE, dando aún más énfasis a la importancia del contexto en el proceso de e/a (art. 71).

7

INTEGRACIÓN vs INCLUSIÓN.

INTEGRACIÓN

Es el proceso mediante el cual, el alumnado con necesidades, es insertado en el sistema educativo regular, a fin de percibir los beneficios de los cuales goza el resto del alumnado. Este proceso incluye transformaciones que tienen que ver con la participación y el acceso. Valora a las personas con discapacidad como un grupo homogéneo, defendiendo sus derechos por encima del resto.

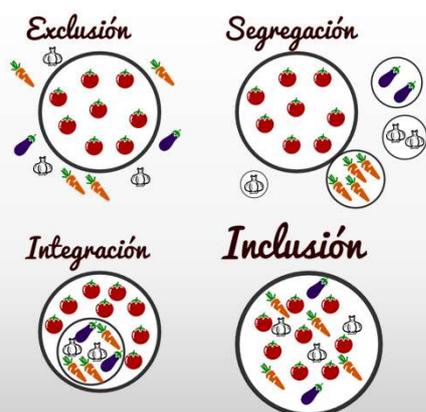
INCLUSIÓN

Es el proceso mediante el cual, todos los individuos de una determinada comunidad aprenden juntos, independientemente de su origen, sus condiciones sociales y/o culturales y capacidades. No sólo respeta el derecho a ser diferentes como algo legítimo sino que valora la existencia de esa diversidad.



日本人の

8



Una ilustración de Tomates Felices

9

ACNEAE ALUMNO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO.

- Deficiencias visuales.
- Deficiencias auditivas.
- Deficiencias psíquicas.
- Deficiencias físicas (motoras).
- Trastornos graves de conducta.
- Trastornos graves de personalidad.
- Trastornos del Espectro Autista.
- Trastornos de la comunicación y el lenguaje muy significativos.
- Retraso madurativo.
- Otras discapacidades.

10

Y ADEMÁS...

- Alumnos con necesidades de compensación educativa.
- Alumnado con altas capacidades.
- Dificultades de aprendizaje y/o bajo rendimiento.
- Alumnos TDAH.
- Atención domiciliaria.
- Aulas hospitalarias.
- Aulas de conducta...

¿NOS DEJAMOS ALGO?

11

OTROS FACTORES DE DIVERSIDAD...

- Motivación.
- Estilo de aprendizaje.
- Capacidad.
- Ritmo de aprendizaje.
- Edad.
- Personalidad.
- Estrategias de aprendizaje.
- Religión.
- Experiencias.
- Origen económico.
- Ideología.
- Tipo de familia: divorcio, adopción.
- Situación de riesgo, desprotección o maltrato.
- Diversidad sexual y de género.



12

¿CUÁLES SON LAS CAUSAS DE LAS CONDUCTAS PROBLEMÁTICAS?

- a) De carácter personal, como el propio temperamento, los trastornos de la personalidad o la motivación antisocial, el deteriorado autoconcepto personal y la escasa autoestima.
- b) De carácter familiar cuando se dan circunstancias de desestructuración como la separación o el divorcio de los padres, la carencia de afecto entre los miembros de la familia, la sobreprotección, el maltrato.
- c) Las causas sociales también generan conflictividad. La publicidad, la TV, el ambiente juvenil y los valores sociales predominantes que se ofrecen por los medios de comunicación ofrecen -modos de comportamiento- inadecuados para la tolerancia y la convivencia interpersonal.
- d) La realidad escolar tampoco está exenta de su contribución a la conflictividad en las aulas. Las causas educativas que se señalan son:
 - o Desajuste entre los objetivos educativos que persigue la escuela y los logros que persigue el alumno.
 - o La prolongación de la escolaridad obligatoria cuando concurre con una falta de motivación hacia lo académico.
 - o La escasa atención que la dimensión psicoafectiva (educación emocional) ha tenido en el currículo. [Video](#)
 - o La diversa y encontrada disparidad de criterios del profesorado ante la valoración y afrontamiento de comportamientos conflictivos de los alumnos.
 - o La discrepancia con la autoridad o figura del profesor.

19



20

¿CUÁNDO UNA CONDUCTA SE CONVIERTE EN UN PROBLEMA?

- o **Edad:** Todo comportamiento desajustado exige evaluarlo en relación con la norma evolutiva. Algunos comportamientos propios de edades tempranas, tales como el movimiento excesivo, la impulsividad, cierta agresividad... dejan de ser normales en etapas posteriores.
- o **Contexto** en el que se manifiesta. Un comportamiento puede ser ajustado en un contexto y no en otro. Además la valoración del comportamiento de un alumno depende del juicio de las personas que evalúan.
- o **Estabilidad:** Algunos comportamientos adquieren carácter desajustado cuando se producen de forma frecuente y prolongada en el tiempo.
- o **Intensidad:** Es el grado en que se produce una conducta.
- o **Efecto sobre el desarrollo del alumno y su relación con el medio:** El comportamiento puede influir negativamente en mayor o menor medida en desarrollo personal y social del alumno.
- o **Efecto sobre el entorno:** El comportamiento puede influir negativamente en su entorno.

21

Brioso y Sarriá (2003) definen los problemas de comportamiento o trastornos de conducta como:

“Ciertas conductas que afectan a la relación del sujeto con su entorno, interfieren negativamente en su desarrollo, que se constituyen en síntomas pero no se organizan en forma de síndrome, sino que se presentan de forma aislada o en combinaciones muy limitadas; que no son patológicas en sí mismas sino que el carácter patológico viene dado por su exageración, déficit o persistencia más allá de las edades en las que suele cumplir un papel adaptativo”.

22

TÉCNICAS DE MODIFICACIÓN DE CONDUCTA.

- o Técnicas de observación.
- o Técnicas de adquisición.
- o Técnicas de extinción.

23

TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN.

CONTEXTO	ANTECEDENTES	CONDUCTA	CONTERGENCIAS	CONSECUENCIAS
Dónde: Cuando: Con Quien:	Qué sucede justo antes de la aparición de la conducta.	Motora: Verbal: Intensidad: 0 1 2 3 4 5 Duración:	Eventos que pasan después de la conducta de interés, la incrementan, decrementan o modifican (del entorno, de otros o de él mismo).	Qué ocurre como resultado directo de la conducta de interés. A corto, medio, largo plazo. Externos. Internos.
Dónde: En su aula Cuando: A la subida del recreo Con Quien: Tutora	La tutora pide a los niños que se sienten para hacer un dictado. Juan no se sienta. Ante nuestra insistencia, Juan comienza a presentar conductas disruptivas.	Motora: Corre por la clase, tira su cuaderno al suelo, ríe compulsivamente. Verbal: Imita a la profesora "¡ahora vamos a hacer un dictado! ¡ahora!" Intensidad: 0 1 2 3 4 5 Duración: 5 minutos	Los niños ríen. La tutora pide a los niños que se sienten y comienza a dictar. Recuerda a los niños que aquellos que tengan menos de 3 faltas podrán dictar los últimos 5 minutos de clase a lo que quieran. La tutora hace una parada antes de terminar la primera frase y les dice a los niños que va a repetirle por si alguno se ha perdido, que si están listos.	Juan sigue manteniendo las conductas reforzadas por sus compañeros. Juan deja de hablar y reír, pero continúa mirando por la clase. Juan se sienta y comienza a escribir. (No es necesario utilizar ningún tipo de castigo o refuerzo negativo etc.)

24

TÉCNICAS DE ADQUISICIÓN.

TÉCNICA	OBJETIVO	CONSISTE EN...	SUCEDE	EJEMPLOS
REFORZAMIENTO POSITIVO	Aumentar la frecuencia de una conducta que existe en el repertorio del sujeto.	Reforzar una conducta administrando una consecuencia positiva.	Incremento de la conducta reforzada.	Dar un caramelo a un niño cuando ha terminado un trabajo... Felicitar a un alumno por ayudar a un compañero...
REFORZAMIENTO NEGATIVO	Aumentar la frecuencia de una conducta que existe en el repertorio del sujeto	Reforzar una conducta con la eliminación del estímulo aversivo que la precede	Incremento de la conducta reforzada	Llegar a la hora a clase para que no me hagan un parte... <i>"expulsar de clase a un alumno que tiene un comportamiento disruptivo para quedarme tranquilo..."</i>

25

TÉCNICAS DE ADQUISICIÓN.

TÉCNICA	OBJETIVO	CONSISTE EN...	SUCEDE	EJEMPLOS
MODELADO	Crear una conducta que no se halla en el repertorio del sujeto o aumentar la frecuencia de una conducta ya existente.	Exponer al alumno a modelos manifestando conductas alternativas a las que en este momento consideramos como disruptivas. Mostrando simultáneamente como dicho comportamiento es recompensado.	Obtención de una conducta nueva e incremento de la aparición de la misma.	Cuando un alumno está trabajando correctamente y le felicitamos por ello delante de un alumno que habitualmente no trabaja.
MOLDEADO	Obtener una conducta que no se halla previamente en el repertorio del sujeto	Reforzar de un modo diferencial una serie de respuestas cada vez mas parecidas a la respuesta final deseada.	Obtención de una conducta nueva.	Un alumno presenta respuestas de ansiedad ante la relación con los demás. Reforzar: -Saludar a los compañeros -Sentarse cerca de otros. -Hacer con los demás en grupo cuando le preguntan. -Cuando hace una conversación.
PREMACK	Incremento de la aparición de una conducta ya presente en el repertorio del sujeto	Utilizar la conducta de alta frecuencia de aparición como recompensa para la conducta de baja frecuencia.	Aumentar la aparición de conductas de baja probabilidad de ocurrencia. Anticipar el premio.	Juan podrá ver la televisión después de hacer una hora de deberes.

26

TÉCNICAS DE EXTINCIÓN.

TÉCNICA	OBJETIVO	CONSISTE EN...	SUCEDE	EJEMPLOS
EXTINCIÓN	Eliminación de conductas que están mantenidas por unas consecuencias específicas.	Suspender la entrega del reforzamiento que mantiene esa conducta.	Incremento inicial de la conducta y posterior reducción y desaparición.	El alumno empieza a hacer ruidos intentando llamar la atención y se le ignora.
TIEMPO FUERA	Eliminación de conductas que están mantenidas por situaciones reforzantes.	Excluir al sujeto de la situación en la que tiene lugar el refuerzo.	Desaparición de la conducta por eliminación del refuerzo. Mas rápida que la extinción.	Si en el grupo de trabajo el alumno se encuentra reforzado por la atención a conductas disruptivas, sacarlo del grupo de trabajo.
CASTIGO	Eliminación de conductas inadecuadas.	Aplicar estímulos aversivos contingentemente a la conducta que deseamos eliminar.	Desaparición rápida .	Se castiga sin recreo al alumno que ha molestado en clase.

27

TÉCNICAS DE EXTINCIÓN.

TÉCNICA	OBJETIVO	CONSISTE EN...	SUCEDE	EJEMPLOS
REFORZAMIENTO DE RESPUESTAS INCOMPATIBLES	Eliminación de conductas inadecuadas cuando en el repertorio conductual del alumno existen otras conductas adecuadas incompatibles con las primeras.	Reforzar sistemáticamente conductas que no pueden presentarse simultáneamente con la que se desea eliminar. Ignorar la que se desea eliminar.	Reducción y eliminación de conductas inadecuadas e incremento de conductas adecuadas.	Juan suele estar golpeando con el bolígrafo la mesa, e le reforzamos cada vez que le vemos escribiendo.
COSTO DE RESPUESTA	Eliminación de conductas inadecuadas una vez establecido un sistema de reforzamiento a las conductas adecuadas.	Retirar el reforzador positivo que posee el sujeto de forma total o parcial.	Reducción de la conducta inadecuada como consecuencia de la pérdida de reforzamiento.	Pierde parte de la propina si insulta tres veces a su hermana.
SACIEDAD/ SOBRECORRECCIÓN	Eliminación de conductas autorreforzantes para el sujeto o que estén asociadas con sentimientos de ansiedad	Ofrecer un estímulo con tanta abundancia que pierda sus propiedades de reforzador o que llegue a convertirse en un estímulo aversivo o que deje de estar asociado con situaciones ansiógenas.	Reducción y posterior desaparición de la conducta por efectos de extinción, fatiga o por no ir asociada con ansiedad.	Un niño que tiende a romper papeles, se le obliga hacerlo hasta que se sacie sin que pueda realizar otra tarea mas reforzante. Un niño que pinta la mesa, se le hará limpiar la suya y las de todos los compañeros

28

¿CUÁL SERÍA LA TÉCNICA IDEAL?

“LA ECONOMÍA DE FICHAS”



29

GAMIFICACIÓN.

- Una novedad.
- Aprender jugando.
- Juegos educativos.
- Sólo puntos y medallas.
- Trivializar los aprendizajes.
- Aplicable a cualquier situación o problema.
- Fácil de diseñar.

“Es una estrategia que consiste en diseñar estructuras de aprendizaje añadiendo elementos propios del juego (mecánicas, dinámicas, componentes y estética) a contextos y situaciones que NO son juegos, con el objetivo de mejorar la motivación y/o los aprendizajes.”

30

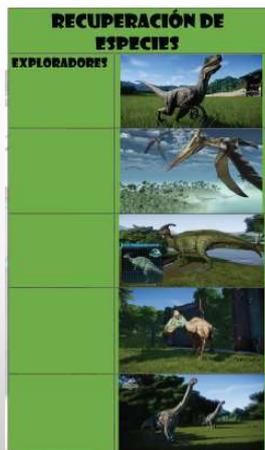
COMPONENTES DE MI PROYECTO DE GAMIFICACIÓN.

- Contextualización: Alumnos, nivel, recursos...
- Objetivos, contenidos, estándares de aprendizaje...
- Temporalización.
- Temática. ★
- Dinámicas: Recompensas, logros, cooperación, altruismo, competición, reconocimiento, expresión, autoexpresión...
- Mecánicas: Puntuación, recolección, clasificaciones, feedback...
- Tareas o actividades (avatar).
- Herramientas. ★
- Componentes: Tablero/Soporte del juego.
- Evaluación.

31



32



33

HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN.

- Kahoot
- Plickers.
- Socrative.
- Quizizz.
- Flippity (memory, sopa de letras, crucigramas, concursos, ahorcados...)
- Testeando (trivial)
- Cerebriti (Juegos+crear juegos) Educaplay en España.
- Toovari (deberes/menús)
- Brainscape y Quizlet (crear flashcards)
- Classdojo.
- Minecraft (Classdojo+misiones cooperativas)
- ClassCraft (Rol)
- Habitica (motivación, hábitos) y ChoreMonster para tareas de casa.
- Duolingo (otras lenguas)
- Codecombat (Rol+programación)
- Typing.com (mecanografía)
- Ribbon Hero 2 (Office 2007 y 2010)
- Chemcaper (Química)
- Knowre (matemáticas) 2º ciclo de secundaria.

34

EJEMPLOS DE GAMIFICACIÓN.

SECUNDARIA:

- **ZOMBIOLÓGIA:** Biología y Geología para sobrevivir a un Apocalipsis Zombie. Proyecto finalista en los GWA15. Completísimo proyecto de Santiago Vallejo (@Santiago810) al que se han ido uniendo un montón de profes. Un ejemplo de lo que sería una estructura gamificada perfecta. Si vais a dejar sin visitar alguno de los ejemplos... QUE NO SEA ESTE. En castellano.
- **CORPORACRACY:** Original idea de José Luis Redondo Prieto (@Jlred1978) para la clase de sociales. Una historia muy interesante, muy bien contada, y un proyecto súper-completo. En castellano.
- **MAINDALA:** El proyecto para este curso de José Luis Redondo, en el que se busca desarrollar la mente y las emociones. Muy trabajado. Aspecto espectacular y buenisima narrativa. [En este enlace nos lo presenta Jose Luis.](#)
- **CLASH OF CLANS:** Proyecto Interdisciplinar (4 asignaturas de primero de la ESO) de Javier Espinosa, Jaione Pozuelo y Carlos Mata. (Premio Nacional de Educación 2015). Espectacular. Merece la pena verlo. Partes en inglés y partes en español.
- **EARTH:ODIUS:** Experiencia gamificada de Javier Espinosa (@javiesping) para 1º de la ESO en la asignatura de Science. Está en inglés y su estructura es muy clara.
- **THE HOSPITAL:** Genial Wix de Javier Espinosa para la clase de Biología de 3º de la ESO.
- **CENCIA GRIEGA:** Excelente gamificación de Jaione Pozuelo (@JaioneP) para trabajar el método científico en filosofía. En español.
- **SPACE EXPLORERS:** Otro proyecto de Jaione Pozuelo sobre ciencia en secundaria. La narrativa es espacial. En Inglés.
- **JOC DE TRONS:** Ciencias sociales de 2º de la ESO de Ignacio Maté Puig (@nato1d10). En catalán. Buen diseño y buena ludificación. La narrativa está basada en los libros de George R.R. Martin.
- **ETAR EXPRESS:** Proyecto de lengua y literatura de secundaria de Manuela Fernández (@ManoliFM). En la web se pueden ver todos los elementos que ha incorporado y [aquí Manuela nos habla de su experiencia.](#)

35

- **VINCIRE:** Proyecto gamificado de Juan Carlos García (@RincondeWamba) y Monte Martín (@Negrevernís) destinado a alumnos de Sociales, Geografía e Historia de 2º de ESO, que aborda los inicios del Renacimiento y la figura de Leonardo da Vinci. En español. Merece mucho la pena.
- **CREDISNE IN UNUM DEUM?:** Ejemplo de gamificación en el área de Religión de Montse Martín.
- **CREATIONS, THE AGENCY:** Gamificación de una tarea de diseño gráfico de Marta Serrano. Como no podía ser de otra forma, el diseño de la web es estupendo. Es una gamificación sencilla pero muy bien preparada.
- **THE LAND OF ADVENTURE:** Bonito proyecto de Física y Química de Mariana García para secundaria. En inglés.
- **EVOLUTION QUEST:** Otro interesante proyecto de la misma autora.
- **STARSHIP ADVENTURES 8:** Otra gamificación de Mariana García. En este caso sobre Química en una nave espacial. En Inglés.
- **EVENTYR - Enni:** Una de dragones y vikingos de Mariana García. La dinámica del juego consiste, una vez más, en ir superando desafíos para ir mejorando tu dragón. En inglés.
- **ZOMBPOCALYPSE:** Gamificación en inglés de Richard Bader para secundaria. Su aspecto gráfico y narrativa son buenisimos.
- **ROBOT WARS:** Genial web de Doug Purdy (Profesor de instituto americano) con una gamificación sobre programación y robótica.
- **ZOMBIE INVASION:** Aquí tenéis otra gamificación del mismo autor para tomar ideas. ¡Otra de zombies!
- **CONQUER WORLD LANGUAGES:** Gamificación del aprendizaje de varios idiomas (francés, alemán, latín y español). En inglés.
- **WAR EXPLORE:** Gamificación de la clase de Historia de Mary Howard. Para secundaria. Impresionante. En inglés.
- **ZOMBIE BASED LEARNING:** Para escapar de un Apocalipsis Mundial, la única manera de huir de los zombies es conocer perfectamente la geografía de la zona. En inglés.
- **SICKO:** De la Escuela de Medicina de la Universidad de Stanford (EEUU), es un juego web de simulación en el que los estudiantes se hacen cargo de pacientes virtuales y deben tomar decisiones sobre ellos.
- **THE NINJA DOJO:** Aprende a utilizar alguna de las herramientas de Google de manera gamificada a base de vídeos, formularios y badges. Divertido proyecto de la academia Wesley. [Aquí tienes una plantilla de Google Sites para crear una página similar.](#)

36

PRIMARIA:

- **CAZADORES DE MONSTRUOS:** Genial y completa gamificación de Manu Sánchez (@manuparadas) basada en su estupendo juego de mesa Monster Kit para el primer ciclo de Primaria.
- **ESCAPE ROOM:** Bonita gamificación de Antonio Méndez (@AMendezHBT) y Daniel Rodríguez (@DanyHumanitas) basada en las famosas "escape rooms" para el área de matemáticas en quinto de primaria. Algo muy sencillo pero con un magnífico resultado. [Aquí puedes ver sus impresiones.](#)
- **TRIP TO CLASS:** Gamificación para primaria basada en el mundo de ClassDojo. Sencilla pero bien planteada. En castellano.
- **SALVA EN LAS NUBES:** Gamificación para primaria basada en Clash of Clans. Creada por Salvador Carrión para sus alumnos de 5º y 6º.
- **LA CLASE DE LOS HÉROES:** Gamificación creada por Mª Angeles Ato y Juan Fernández (@FernandezGalera) para trabajar valores en primaria, basada en ClassDojo. En castellano.
- **ALDOVEA SPACE BATTLE:** Sencillo pero bonito proyecto de gamificación para la tutoría de 2º de Primaria.
- **WORLD PEACE GAME:** Juego sobre la Paz Mundial basándose en una simulación política que invita a los estudiantes a explorar un mundo no muy diferente del que leemos en los periódicos.

INFANTIL:

- **MI VIDA DE FARAÓN:** Ejemplo de gamificación en Infantil. Muy sencillo y muy bien presentado. En castellano. Merece la pena verlo.

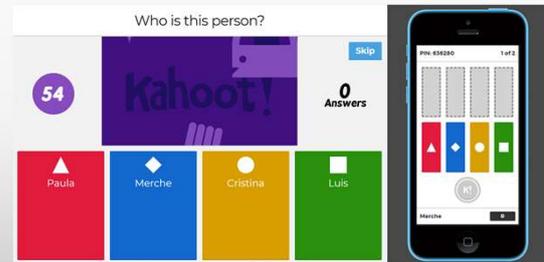
Muchas más (ordenadas por niveles y asignaturas) en la genial [wiki de Gamificatuaua](https://sites.google.com/site/gamificatuaua/): <https://sites.google.com/site/gamificatuaua/>, en la que también podéis encontrar materiales para descargar, enlaces y mucho más. Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

37

EVALUACIÓN DE LA SESIÓNWWW.KAHOOT.IT

INTRODUCE EL PIN: LO VERÁS EN PANTALLA

INTRODUCE TU NOMBRE: EL QUE TU QUIERAS SEGUIDO DE TU NÚMERO DE LISTA



38

**Muchas
Gracias**

39