



Metodoloxías activas en linguas estranxeiras

O traballo por proxectos en educación secundaria

Tania Souto Herráiz

IES Afonso X O Sabio, Cambre

Índice



- 1) Relación entre a mellora da competencia comunicativa do profesorado e ABP
- 2) Achegamento á Aprendizaxe Baseada en Proxectos na aula de secundaria
- 3) A Aprendizaxe Baseada en Proxectos na aula de linguas estranxeiras
- 4) A avaliación en ABP
- 5) Pasos a seguir para montar un proxecto na aula ou no centro
- 6) Posta en práctica: deseñando proxectos cos meus compañeiros



Relación entre a mellora da competencia comunicativa do profesorado e a Aprendizaxe Baseada en Proxectos

Definición da competencia comunicativa

- Capacidade dunha persoa para comportarse de maneira eficaz e axeitada nunha determinada comunidade de fala.
- Os profesores deben xestionar ben: a linguaxe, as habilidades interpersoais, a escoita e o uso de estratexias pedagóxicas que fomenten a comunicación na aula.
- É dicir: precisa posuír non só coñecementos senón tamén as habilidades necesarias para transmitirlos.



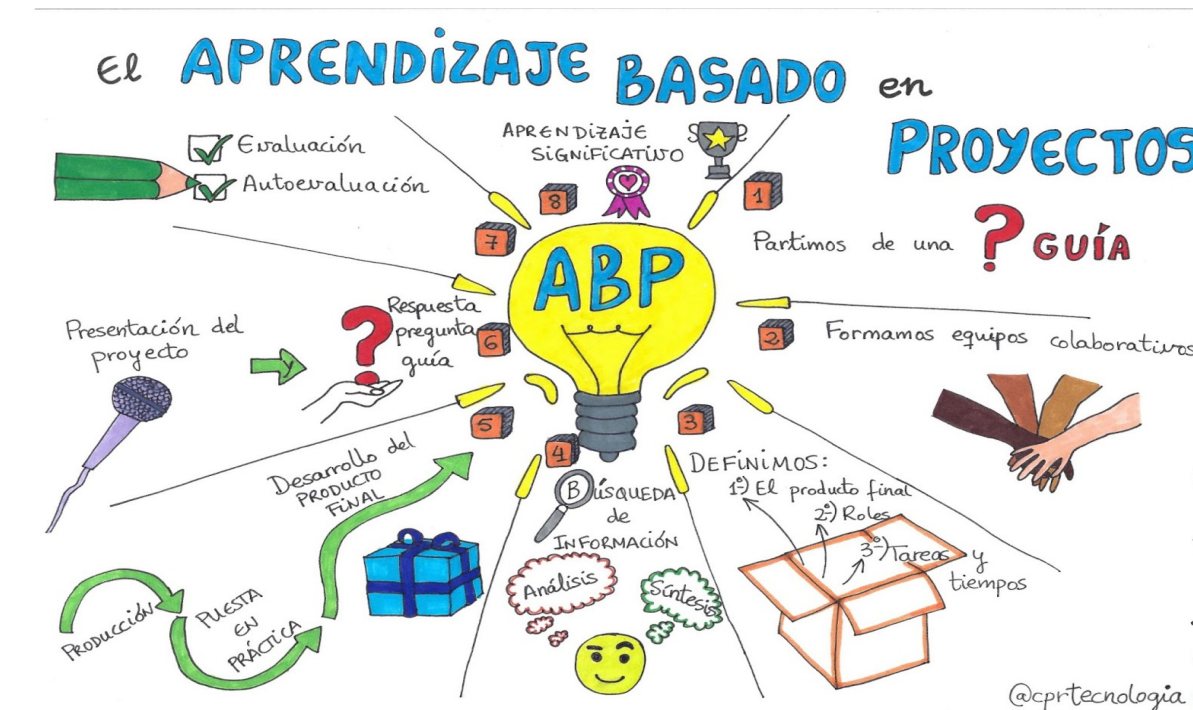
Relación entre a mellora da competencia comunicativa do profesorado e a Aprendizaxe Baseada en Proxectos

Importancia da competencia comunicativa no docente

A adquisición de competencias é clave para os alumnos, logo é imprescindible que os docentes as dominen: *nemo dat quod non habet* (ninguén da o que non ten).

Ter habilidade comunicativa favorece as relacións co alumnado, permitindo crear un clima idóneo para que se produza a aprendizaxe.

Unha boa comunicación pode sementar no alumnado esa faísca de curiosidade que lles leve a progresar no coñecemento de xeito autónomo.



Definición da Aprendizaxe Baseada en Proxectos

Metodoloxía na que o alumnado vai adquirindo **coñecementos** e **competencias** mentres traballa durante un **amplo período de tempo** e investiga para **dar resposta** a unha pregunta, problema ou reto complexo, **relacionado con la vida real** e no que se involucra.

ABP organiza a aprendizaxe a través do **traballo colaborativo** e ao redor de proxectos que levan ao alumnado á **creación dun produto final** que se pode **mostrar**.



Características da Aprendizaxe Baseada en Proxectos

- 1) O **alumnado** é o **protagonista** e dá resposta a un desafío
- 2) O **docente** é **guía** (planifica, reorienta) e **acompaña**
- 3) Combina aprendizaxe **inductivo** (observación→regra) con **aprendizaxe activa**
- 4) A aprendizaxe debe ser significativa e "**memorable**"
- 5) Idealmente, **implica** a todo o centro educativo
- 6) **Conecta** as aulas co **mundo real**
- 7) Permite implicar ao resto da comunidade a través da "**socialización rica**"
- 8) **Integra os elementos curriculares** en proxectos interdisciplinares
- 9) O **produto final** é **tanxible** e pode ser **exposto** ante un público e/o **difundido**



Diferenzas con respecto a outras metodoloxías activas

- 1) **Traballo Baseado en Tarefas**: proceso máis curto, o produto final non ten repercusión, non transversal...
- 2) **Proxectos illados ou traballos**: pódense facer en casa, individuais, non relacionado con mundo real, non achega unha solución, destinado ao profesor, todos replican mesmo modelo, heteroevaluación...
- 3) **Aprendizaxe Baseada en Problemas**: non se centra na creación dun produto nen no desenvolvemento do proxecto
- 4) **Aprendizaxe por investigación**: similar pero non implica forzosamente a elaboración dun produto final

Pasos para montar un proxecto

(integrando o currículo)



- 1) **Introdúcese o tema:** provocar curiosidade, suxerir, sorprender
- 2) Exponse unha **pregunta guía ou reto:** fío_condutor, personalízase
- 3) **Planifícase** o proceso: grupos, roles, normas, currículo, material...
- 4) Establécese unha **temporalización:** prazos definidos pero flexibilidade
- 5) Lévese un **seguimento** do proxecto: supervisar, reconducir, guiar...
- 6) **Preséntase o produto final:** público, difusión, punto de partida...
- 7) **Avalíase** o proceso e os resultados: hetero-, co- e auto- avaliación
- 8) Reflexiónase, analízase e establécense **procesos de mellora**

Fase de planificación e posta en marcha

1) **Introdución ao proxecto:** (inspiración e regras do xogo)

Tema, contexto, finalidade...

Nivel e materias (colaboración entre departamentos?)

Recursos de partida (materiais, dixitais, expertos...)

Destinatarios (alumnos, público, estranxeiros...)

Definir claramente: prazos, modos de entrega, comunicación

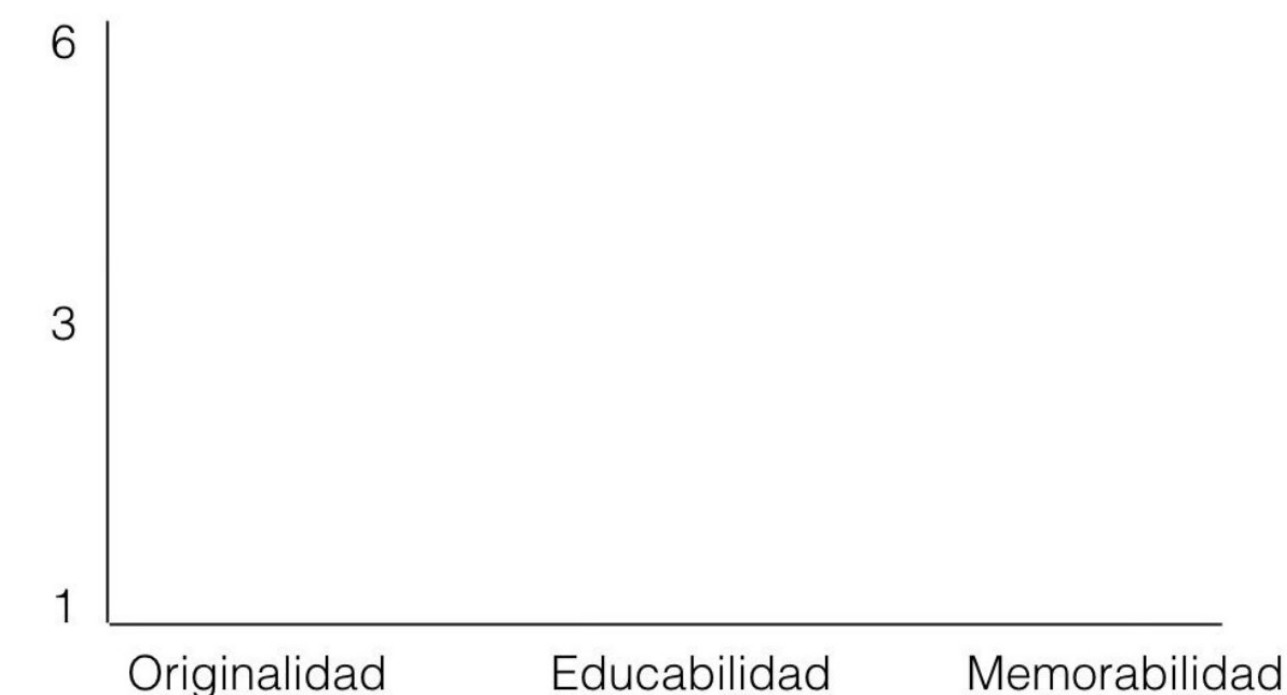
Avaliación: proceso e produto (diarios, portfolios, rúbricas, probas, observación...)

2) **Desafío:** Pregunta guía (problema, pregunta retadora...)



Tomar decisiones conxuntas

3) Decidir **produto final**: propostas, elección e prototipo.



- **Formato** produto: reportaxe, folleto, poster, mural, exposición, evento, manual, recadación...
- **Elixir un** por sub-grupo e/o un para todo o grupo ("folio xiratorio" para traballo colaborativo)
- **Deseñar o "prototipo"** adaptable a produto evolucionado (deseño cara atrás, liña do tempo...)
 - * *Tip: Dar indicacións claras, moi visuais e recordalas con asiduidade*

Traballo colaborativo

4) Ao choio!

a) Pequenos grupos (3-4)

b) Roles (coordinador, secretario, portavoz, reporteiro...)

c) Planificación do traballo do grupo:

- Tarefas previstas e encargados de cada unha
- Normas do grupo (se uno falta, se non traballa...)
- Calendario de realización (cálculo de etapas...)



Fase de investigación

5) Procura da información:

d) Coñecementos previos

e) Círculos de coñecemento*: contorna (familia, amigos...), educadores, expertos, institucións... (mapa conceptual)

f) Fontes de información: primarias, secundarias e terciarias (documentación)

**Socialización rica: dentro do grupo, de entrada no grupo, de saída do equipo.*



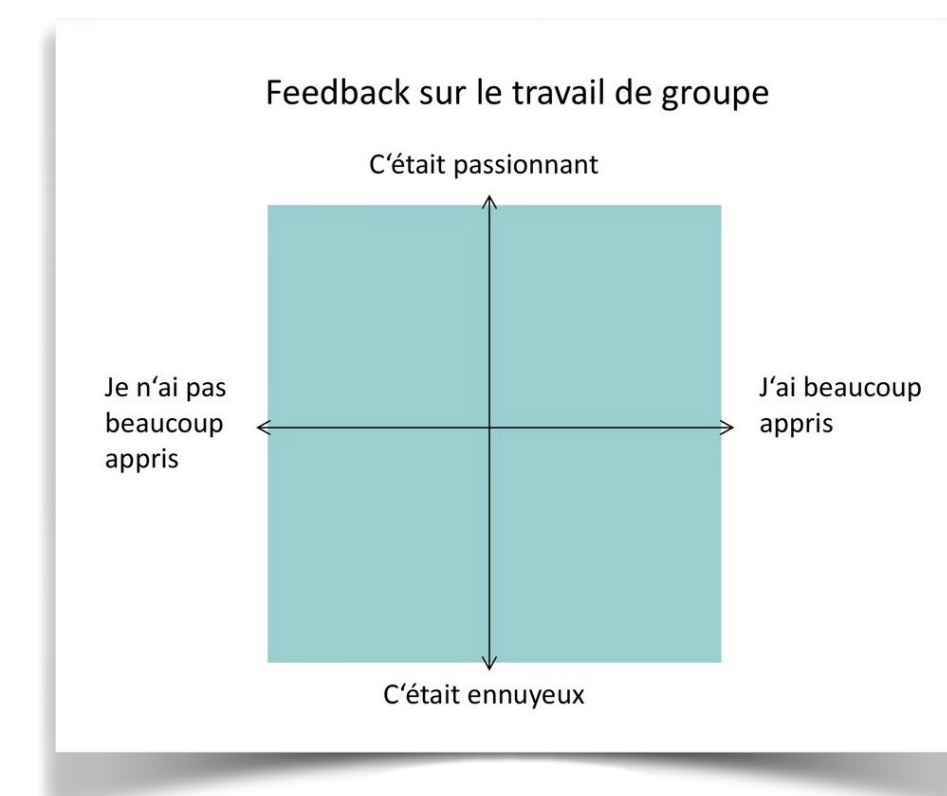
Finalización e repercusión do proxecto

6) Elaboración do **produto final**, presentación pública e **difusión**.



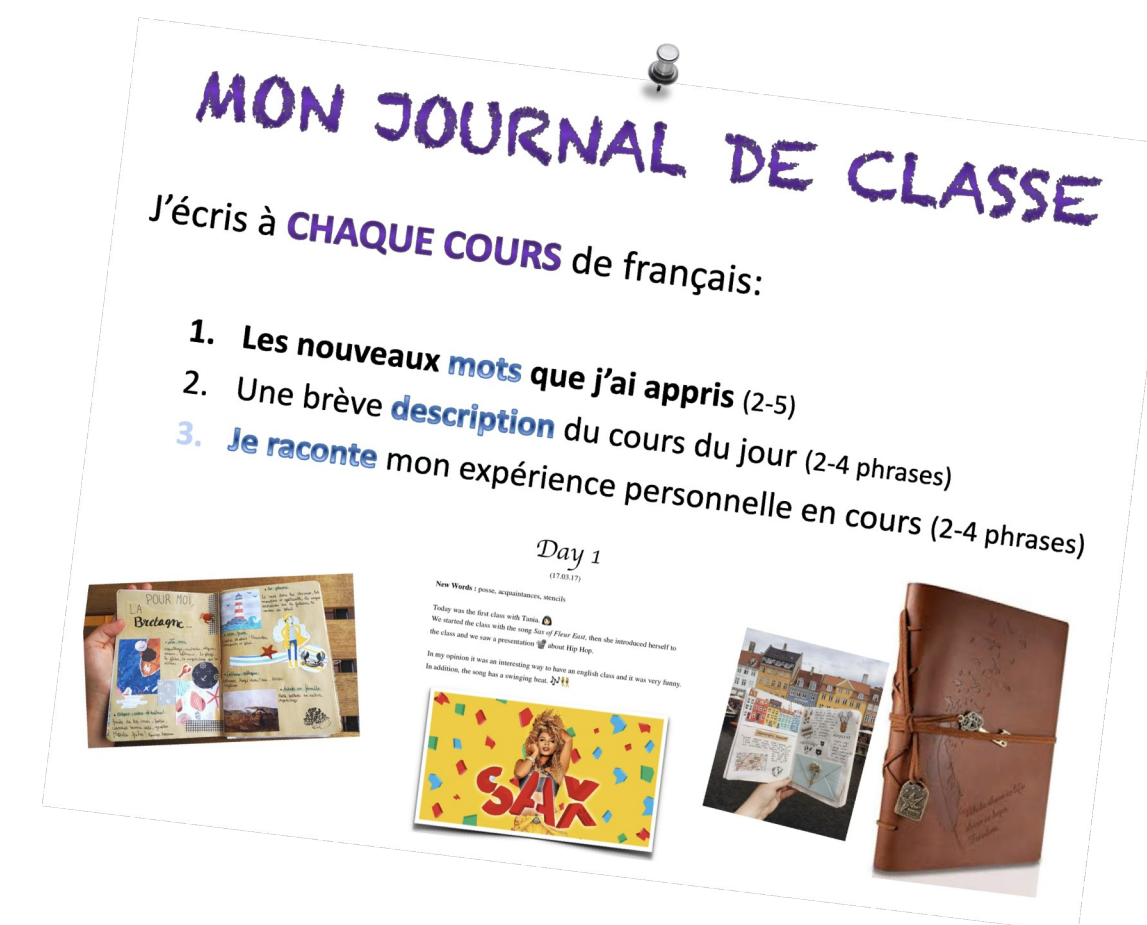
7) **Resposta colectiva** ao reto de partida e **reflexión** sobre que aprendemos.

8) **Avaliación** do proceso e do produto.



*"Se vas emprender viaxe cara a Ítaca, pide que o teu **camiño** sexa longo, rico en experiencias, en coñecemento..." (Konstantino Kafavis)*

A avaliación en ABP



- Avaliar o proxecto non impide **avaliar os pasos intermedios** de forma máis clásica (**intercalar**)
- Organizar a **recollida de evidencias** (portfolio, padlet...): borradores, mapas conceptuais etc
- A **avaliación formativa** permítenos comprobar e reconducir: fixar fitos
- **Fitos**: presentacións, entrega de tarefas, diario... (Vanse cumprindo os obxectivos...?)
- **Rúbricas detalladas** que inclúan elementos como creatividade, traballo en equipo, presentación...
- **Informar** con asiduidade **ao alumnado** dos aspectos que teñen que ir mellorando

Ejemplo rúbrica evaluación ABP

Conecta13
Cuestionario de Valoración de Proyectos

Marca la columna que mejor refleje tu opinión acerca del proyecto que analizas entre el 4 (muy evidente) y el 1 (poco evidente). El valor 0 se utiliza cuando el criterio no se puede aplicar o no es evidente. Puedes añadir comentarios al final de cada bloque.



	muy evidente	bastante evidente	evidente	poco evidente	No evidente
I. Preparación del proyecto	4	3	2	1	0
1. Los objetivos de aprendizaje están claramente definidos.					
2. Los objetivos y contenidos encajan en los currículos oficiales.					
3. Los contenidos son apropiados para la edad y el nivel educativo de los estudiantes.					
4. El proyecto es el resultado de la integración de objetivos, contenidos y criterios de evaluación de diferentes materias o áreas de conocimiento.					
5. Se describe el producto final del proyecto, que está relacionado con los objetivos, los contenidos y los criterios de evaluación.					
6. Se observa una clara relación entre las actividades a desarrollar en el proyecto y el desarrollo de las competencias básicas de los estudiantes.					
7. Se plantean actividades significativas para diversas capacidades, distintos niveles y estilos de aprendizaje.					
8. Se han definido indicadores de éxito del proyecto para la evaluación.					
Comentarios:					
II. Análisis del proyecto					
1) Conocimientos previos	4	3	2	1	0
9. Los nuevos conocimientos se vinculan a experiencias previas de los estudiantes y a su propio contexto vital.					
10. Se establecen relaciones entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos.					
2) Descripción del proyecto	4	3	2	1	0
11. Se explican con claridad los objetivos que se persiguen con el desarrollo del proyecto.					
12. Se detallan todos los pasos a seguir y la secuencia temporal es detallada, coherente y factible.					
13. Los plazos están claramente marcados y son razonables en relación con el tiempo de trabajo disponible para el estudiante.					
14. Se explica cómo se realizará la exposición o presentación del producto final de la tarea.					
Comentarios:					

Este cuestionario ha sido realizado por Fernando Trujillo Sáez para Conecta13 y está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 http://conecta13

3) Reto cognitivo y sociocultural	4	3	2	1	0
15. Se requiere que los estudiantes resuelvan un problema de complejidad adecuada a su edad y nivel con los apoyos necesarios para ello.					
16. Se requiere que los estudiantes encuentren información y valoren su idoneidad para resolver el proyecto.					
17. Se requiere que los estudiantes realicen conexiones entre diversas fuentes de información para la resolución del proyecto.					
18. Se requiere que los estudiantes realicen actividades en su entorno para la resolución del proyecto.					
19. Se requiere que agentes diferentes al docente aporten su conocimiento o experiencia para la resolución del proyecto.					
4) Estrategias de aprendizaje	4	3	2	1	0
20. Se dan oportunidades suficientes para que los estudiantes usen diferentes estrategias de aprendizaje (organizadores gráficos, esquemas, resúmenes,...).					
21. Se usan técnicas de andamiaje para ayudar y apoyar a los estudiantes (modelaje, visualización, experimentación, demostraciones, gestualidad,...).					
22. Se utiliza una variedad de técnicas para aclarar los conceptos (ejemplos, material audiovisual, analogías,...).					
23. Se utilizan materiales suficientes para hacer el proyecto comprensible y significativo.					
5) Trabajo cooperativo	4	3	2	1	0
24. El proyecto tiene una estructura cooperativa.					
25. Se procura la interdependencia y la responsabilidad individual dentro del proyecto.					
26. Se dan frecuentes oportunidades para la interacción y la discusión.					
27. Se proporcionan roles a los estudiantes.					
6) Socialización rica	4	3	2	1	0
28. Se ofrecen oportunidades para que el estudiante realice actividades en su entorno (toma de muestras, entrevistas, reportajes fotográficos,...).					
29. Se ofrecen oportunidades para que agentes externos participen en el desarrollo del proyecto aportando sus conocimientos o experiencia.					
30. Se usan las TIC como medio para abrir el proyecto al entorno o para permitir que agentes externos colaboren en el desarrollo de la tarea.					
III. Revisión y Evaluación	4	3	2	1	0
31. Se incluyen elementos de auto-evaluación.					
32. Se hace una revisión completa de los conocimientos fundamentales en el desarrollo del proyecto.					
33. Se proporciona regularmente una respuesta acerca de la producción de los estudiantes.					
34. Se contemplan momentos de evaluación formativa en los cuales el estudiante puede hacer cambios a partir del feedback recibido.					
35. Se utiliza una variedad de estrategias de evaluación a lo largo de la tarea (diario de aprendizaje, portafolio, observación, pruebas escritas u orales,...).					
Comentarios:					

Este cuestionario ha sido realizado por Fernando Trujillo Sáez para Conecta13 y está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 http://conecta13



Adaptar, simplificar e crear rúbricas propias

Echelle d'évaluation d'expression théâtrale en cours de FLE

GROUPE :
CHANSON:

TABEAU N°

Élève évalué:

Évaluateur:

	1 : très difficilement	2 : difficilement	3 : assez facilement	4 : facilement	5 : très facilement
Mon camarade...					
EXPRESSION VERBALE					
Utilisation de la langue française:					
1. Parle le français correctement					
2. S'exprime avec fluidité					
Utilisation expressive de la voix :					
3. Parle assez fort (volume)					
4. Articule bien					
5. Prononce bien					
6. A une bonne intonation					
7. Je le comprends bien					
EXPRESSION NON VERBALE					
8. Utilise des gestes expressifs (visage et corps)					
9. Son langage corporel est cohérent avec le texte					
ATTITUDE					
10. Semble concentré					

Final mark

Diary	70%	
Project	30%	
Total	100%	

Total* :

(qualification sur 50, à multiplier par 0,2 pour équivalence sur 10)

ent rubric

		comments	maximum	points
10%	1. Spelling	Student devotes sufficient time and effort to the writing process	Maximum 5 points	
10%	2. Creativity	The diary contains a few creative details that contribute to the reader's enjoyment.	Maximum 1 point	
10%	3. Requirements: six sessions, new words, description and personal opinion. Assignment handed on time	The diary includes 6 entries with all the requirements	Maximum 1 point	

Project's assessment

10%	1. Participation	Maximum 1 point	
10%	2. Group's final product	Maximum 1 point	
10%	3. Member's responsibility	Maximum 1 point	

Outstanding at



Grille d'évaluation Production Orale Présentation en groupe

Sujet présentation :

Noms et prénoms des élèves:

.....
.....
.....

EVALUATION GROUPE :

Durée : 5 mn. minimum

CRITÈRES D'EVALUATION	BAREME	Très Réussi 1	Réussi 0,5 p	Pas réussi 0 p
EXPOSÉ	Les diapos : équilibre image et contenu			
	Présentation : ils présentent tous les items de l'exposé			
	Maîtrise du sujet (tous les items) par tous les élèves			
	Bonne répartition du temps de parole			
	Coordination entre les membres du groupe			
	Attitude (enthousiasme, calme, stressé, trop décontracté, souriant,...)			
FORME	Expression orale			
	Originalité de la présentation, attrait			
ORAL	Fluidité, prononciation			
	Vocabulaire et structures			

	Très réussi	2 Plutôt réu...	1,5 Réussi	1 Pas vraim...	0,5 Pas du to...	0
Planification Établir des tâches Distribution des rôles Hiérarchisation objectifs Plan stratégique Séquences / timing Script discours Ressources						
Travail collabora Image/contenu Cohésion/ cohérence Respect consigne Répartition temps parole Coordination membres						
	Sobresainte	10	Notable	7	Suficiente	5 Insuficiente 3
Communication Stratégies communication Attitude Créativité	Contenido ¿El contenido de la presentación ha sido adecuado a la temática y el público?	Se ha profundizado en los temas	Se han cubierto diferentes temas	Ideas correctas pero incompletas	Ideas simplistas	
Compréhensible Prononciation Aisance intonation	Estructura ¿La presentación estaba estructurada de forma que facilitaba la comprensión?	Las diferentes secciones se han planificado para hacer una presentación global	Se ha intentando relacionar las diferentes explicaciones	Secuencia correcta pero las secciones aparecen aisladas	Mal estructurado y difícil de entender	
Structures et vo... Maîtrise structures unité Expression fluide	Organización ¿El equipo ha organizado bien la jornada y la forma de exponer el contenido?	Tono de voz apropiado y lenguaje preciso. Se ha hecho participar al público	Fluida. El público sigue con interés.	Clara y entendedora en general	Poco clara. Difícil de seguir	
	Materiales ¿Los materiales usados ayudaban y eran propicios para la presentación?	Muy interesantes y atractivos. Han sido un excelente soporte	Adecuados, han ayudado a entender conceptos	Adecuados, aunque no los han sabido aprovechar	Pocos y nada acertados	
	Equipo ¿Cómo ha trabajado el equipo? ¿Se les ve cohesionados y bien coordinados?	La presentación muestra planificación y trabajo de grupo	Todos los miembros muestran conocer la presentación global	La presentación muestra cierta planificación	Demasiado individualista	



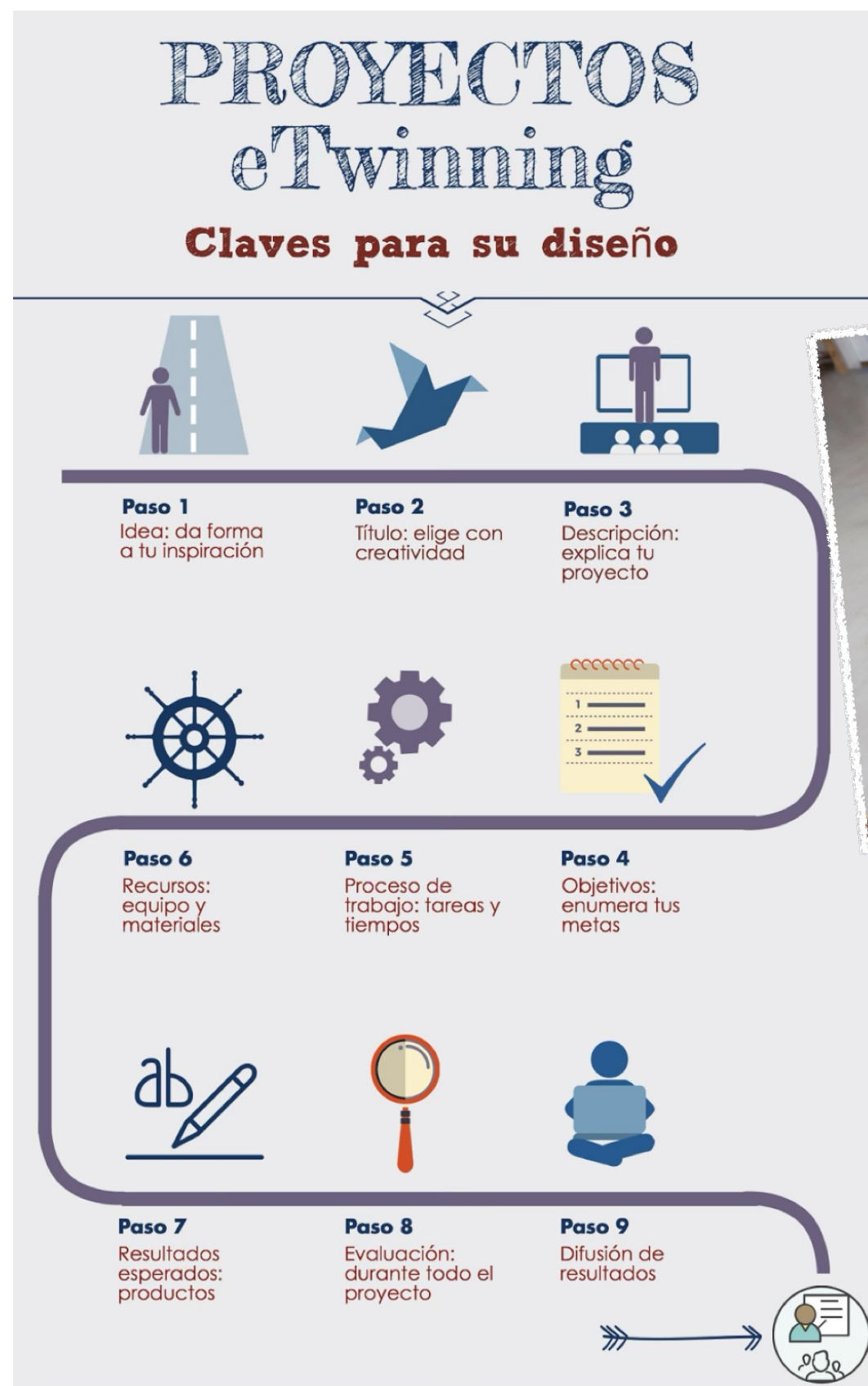
Additio

ABP na aula de lingua estranxeira

Comezar con pequenos proxectos ou Aprendizaxe Baseado en Tarefas.

Os intercambios culturais, movilidades Erasmus+ ou os proxectos virtuais son idóneos.

O ideal sería colaborar con outros departamentos.



Exemplos de proxectos levados a cabo na miña aula de lingua estranxeira



Proxecto ao redor do Hip-Hop con espectáculo final

Proxectos temáticos con intercambios presenciais e virtuais (reportaxes, diarios...)

Pequenos proxectos baseados no storytelling (contacontos, Kamishibai...), teatro, cidadanía activa...

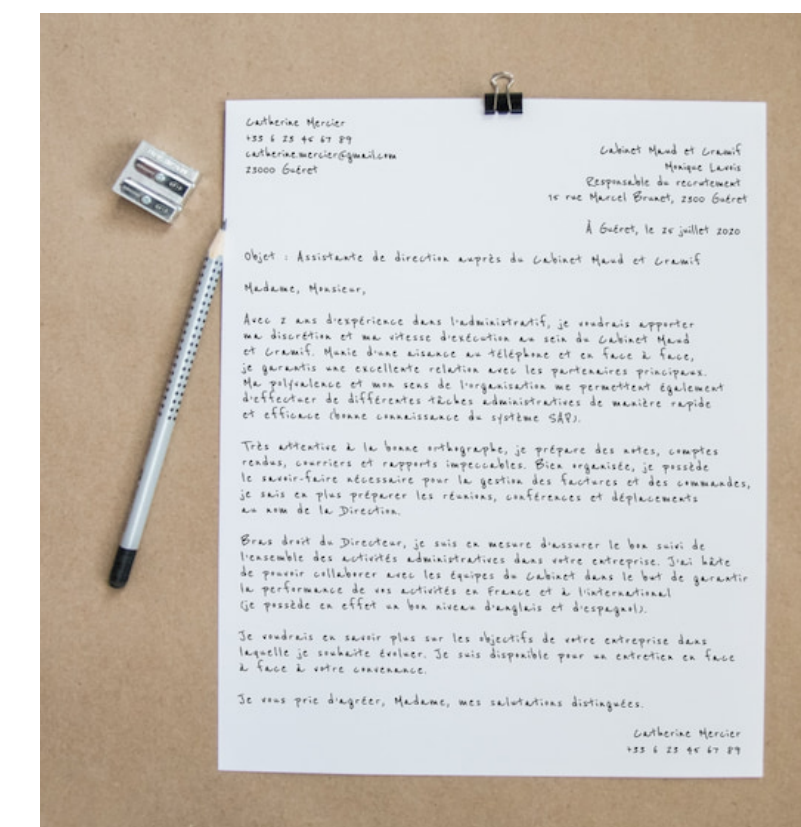
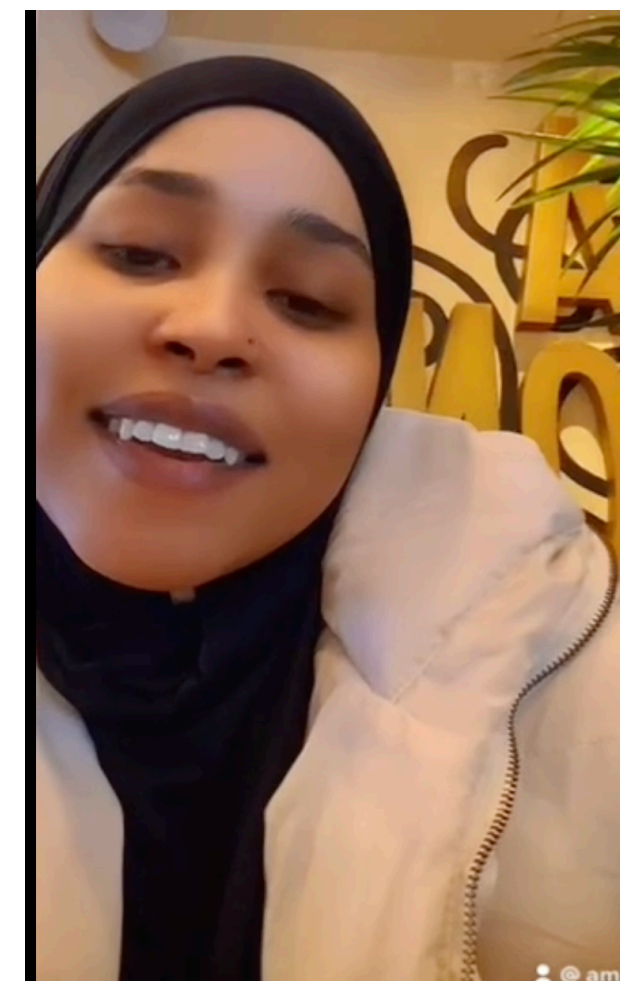
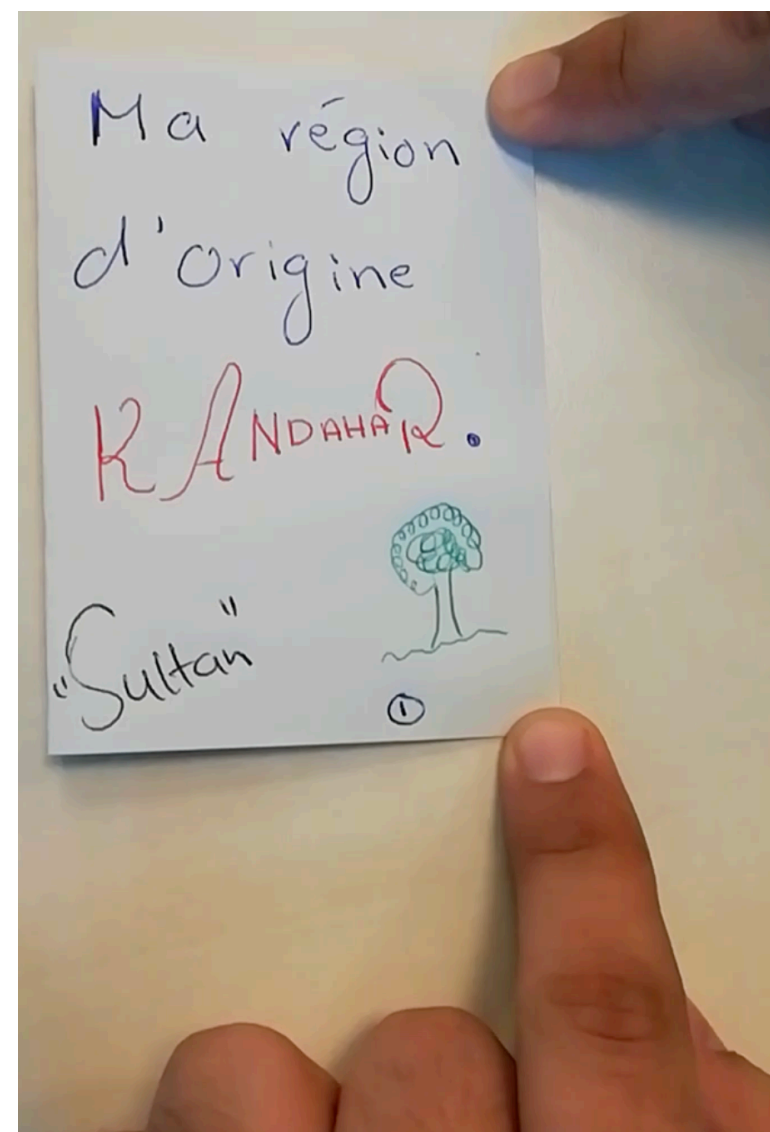
Exemplos de proxectos que se poden levar a cabo a nivel de centro

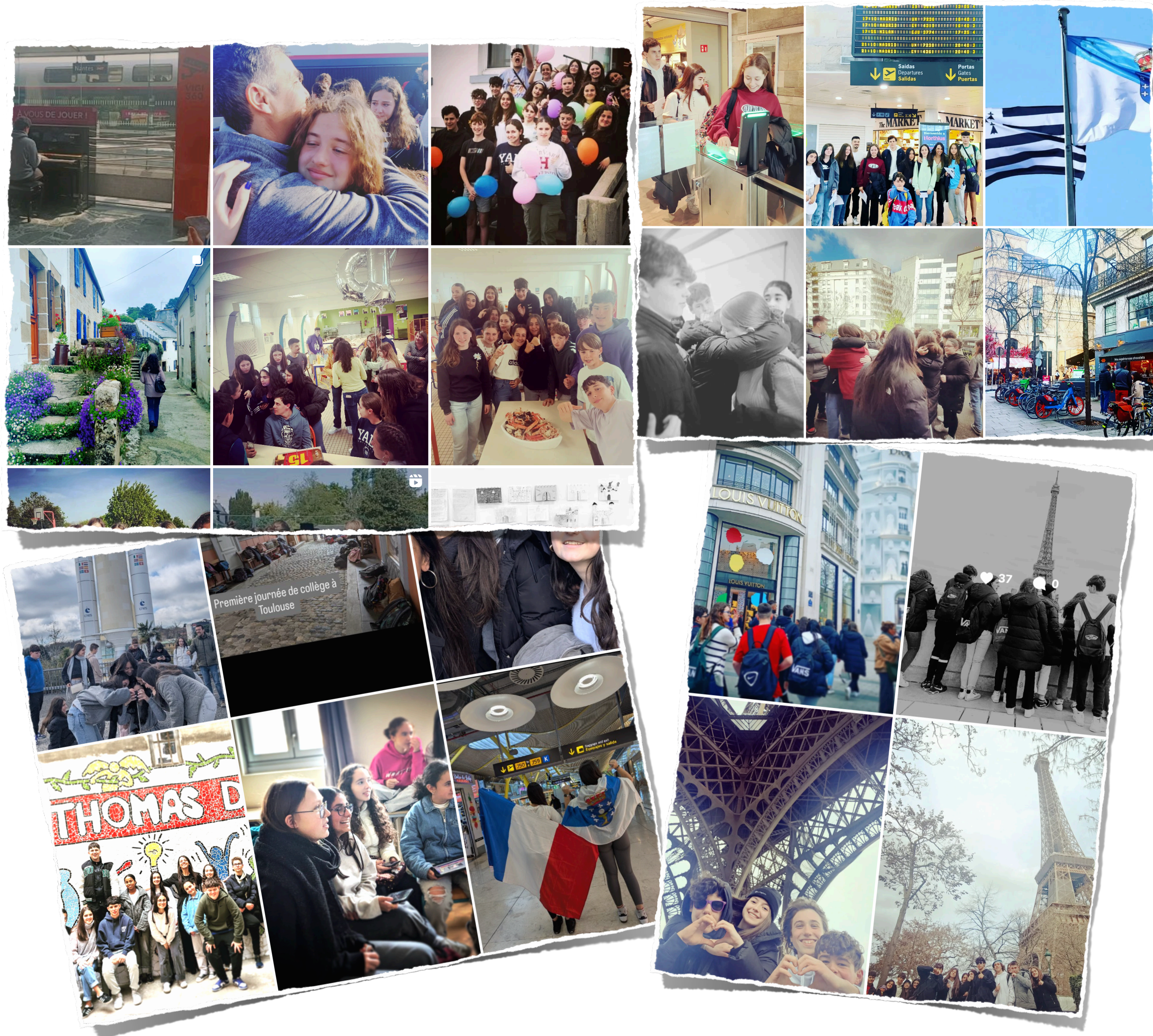
- Poñerse en contacto con ONGs da contorna para dar solución a un **problema local**
- Crear un **espectáculo** interdisciplinar e ocuparse de decorados, son, guións, montaxe...
- Planificar, montar e xestionar unha feira, un **evento**, un simposio...
- Crear unha marca de produtos para recadar fondos (xabóns, camisetas, aceites esenciais...)
- Crear **contacontos** a partir dunha temática relacionada co currículo e ir contalos a unha escola infantil
- Crear unha **campaña** para a inclusión ou contra o acoso escolar en distintos formatos e difundila
- Facer un **documental** sobre os problemas dos adolescentes no seu día a día e propor solucións
- Gravar vídeos nunha **canle de Youtube** para que os alumnos axuden aos compañeiros cos exames
- Deseñar e **construír un novo espazo físico** para os alumnos no instituto
- Montar un **horto** no centro e colaborar cunha asociación para doar os produtos a persoas sen recursos

PROXECTOS AO REDOR DE INTERCAMBIOS CULTURAIS

Presenciais,
virtuais e
epistolares

- **Échange virtuel:** écrire une lettre personnelle à son correspondant après visionnage capsules présentation eTwinning
- **Échange présentiel:** on double nos reportages sur La Corogne pour réception (pre)





Fío
conductor,
movilidades,
repercusión
en toda a
comunidade
educativa e
difusión

Non sei por onde empezar...

... Que tal se probamos co currículo?

Exemplo LOMLOE 3º ESO: collemos un **criterio de avaliación**

COMPETENCIA ESPECÍFICA:

6. Valorar críticamente e adecuarse á diversidade lingüística, cultural e artística (...) para actuar de forma empática e respectuosa en situacións interculturais.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN:

6.1. Actuar en situacións interculturais rexeitando calquera tipo de discriminación, prexuízo e estereotipo en contextos comunicativos cotiáns e propoñendo vías de solución a aqueles factores socioculturais que dificulten a comunicación.

Exemplo de proxecto sinxelo inspirado nese criterio:

1. Pregunta guía: "Son certos os estereotipos sobre o noso país?"
2. Que sabemos e que queremos saber: debate, escritura creativa...
3. Pesquisas e demostración: entrevistas a estranxeiros, convidados... (tarefas intermedias)
4. Dar a coñecer as conclusións: obra de teatro, reportaxe, curta...(produto final, presentación e difusión)

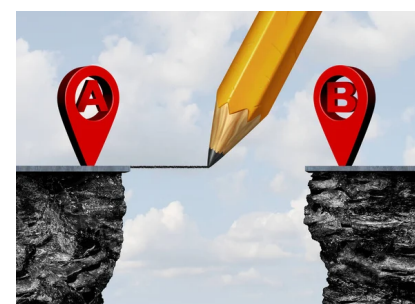
Exemplo de deseño cara atrás: produto final para intercambio cultural

● Produto: Manual sobre os nosos costumes (vídeo)

● Calculamos número de sesións previas necesarias:

-  Día 15: envío ao centro socio (Twinspace, Drive...)
- Día 14: edición final de vídeos e envío a profesora.
- Día 13: texto corrixido, fotos, subtítulos feitos, locucións gravadas...
- Día 12: redacción de textos (subtítulos, dobraxe)
- Día 10 e 11: gravación de reportaxes (localizacións)
- Día 9: guións, localizacións e planning gravación.
- Día 8: síntese da información para guión (colaborar)
- Día 7: clase sobre os textos descritivos.

- Día 6: posta en común nos grupos do material (textos, imaxes...) e selección.
- Día 5: traballamos nos computadores para completar a documentación
- Día 4: saímos a facer entrevistas (filmar, completar estatísticas, redactar...)
- Día 3: convidamos a un "experto" (presencial ou videoconferencia. P. ex.: galego que vive alí).
- Día 2: formamos grupos, decidimos subtema, organizamos traballo, distribuimos tarefas, cada un empeza investigar...
- Día 1: introducimos proxecto. Xuntos: pregunta guía, produto final, coñecementos previos, que queremos indagar, como conseguir material...



Deseñamos un prototipo de proxecto

1. Título do proxecto
2. Pregunta guía, reto ou problema.
3. Idades do alumnado.
4. Tipo de centro e departamentos /socios implicados.
5. Relación co currículo.
6. Configuración dos grupos de traballo e roles.
7. Tempo necesario (aproximando)
8. Fontes de información, expertos invitados, saídas.
9. Produto final, presentación e difusión.
10. Avaliación (formativa e sumativa).

CANVAS PARA EL **DISEÑO DE PROYECTOS**

COMPETENCIAS



¿Qué competencias desarrollaremos en el proyecto?

REFERENCIA CURRICULAR



¿Qué saberes básicos (contenidos) y criterios de evaluación (indicadores de evaluación) estarán incluidos en el proyecto?

EVALUACIÓN



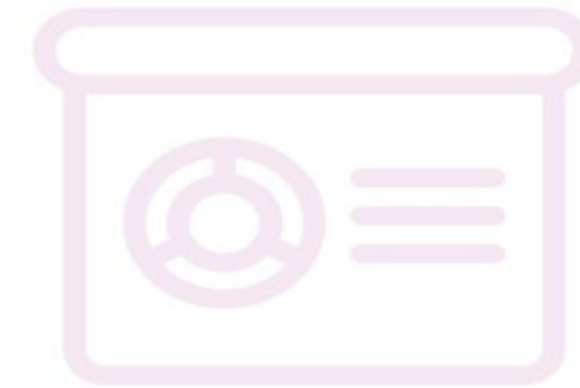
¿Qué estrategias y herramientas de evaluación usaremos?

DESAFÍO



Pregunta, problema o reto que impulsa y conduce el proyecto. Contempla posibles alternativas.

PRODUCTO FINAL



*¿Qué queremos conseguir?
¿Qué producto final queremos crear?*

FASES / TAREAS / HITOS DEL PROYECTO



*¿Qué pasos y acciones realizaremos para afrontar el desafío y crear el producto final?
¿Cuál es la línea de tiempo del proyecto?*

DIFUSIÓN



*¿Cómo difundiremos nuestro proyecto?
¿Cuál será la audiencia?
¿Cómo será la presentación final del proyecto?*

RECURSOS HUMANOS Y COLABORACIONES EXTERNAS



*¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, otros profesionales, otros agentes educativos...?
¿Estableceremos colaboración con otros cursos, centros, empresas?*

RECURSOS MATERIALES Y TECNOLÓGICOS



*¿Qué otros materiales son necesarios?
¿Necesitaremos algún tipo de instalación específica?
¿Qué herramientas TIC (Apps, servicios web...) usaremos?
¿Podemos vincularlas con las tareas?
¿Hemos organizado todo: equipamiento, material, transportes, visitas, eventos?*

AGRUPAMIENTOS / ORGANIZACIÓN



*¿Cómo agruparemos a los estudiantes?
¿Cómo organizaremos el aula?*

El aprendizaje basado en proyectos

El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entran en juego el intercambio de ideas, la creatividad y la colaboración.

- 1**
Punto de partida 
- Tema principal
 - Pregunta inicial (*driving question*)
 - Qué sabemos (detección de ideas previas)

- 2**
Formación de equipos colaborativos
- 

- 3**
Definición del reto final (con TIC) 
- "Producto" a desarrollar
 - Qué hay que saber (objetivos de aprendizaje)



- 4**
Organización y planificación 
- Asignación de roles
 - Definición de tareas y tiempos

- 9**
Respuesta colectiva a la pregunta inicial 
- Reflexión sobre la experiencia
 - Uso de sistemas de mensajería instantánea

- 10**
Evaluación y autoevaluación
- 

Aprendizaje significativo



Intercambio de ideas



Colaboración 

- 8**
Presentación del proyecto 
- Preparar la presentación
 - Defensa pública
 - Revisión con expertos

- 7**
Taller / Producción 
- Aplicación de los nuevos conocimientos
 - Puesta en práctica de las competencias básicas
 - Desarrollo y ejecución del producto final

Creatividad



- 6**
Análisis y síntesis 
- Puesta en común, compartir información
 - Contraste de ideas, debate
 - Resolución de problemas
 - Toma de decisiones

- 5**
Búsqueda y recopilación de información 
- Revisión de los objetivos
 - Recuperación de los conocimientos previos
 - Introducción de nuevos conceptos
 - Búsqueda de nueva información

Motivar en secundaria a través de proxectos

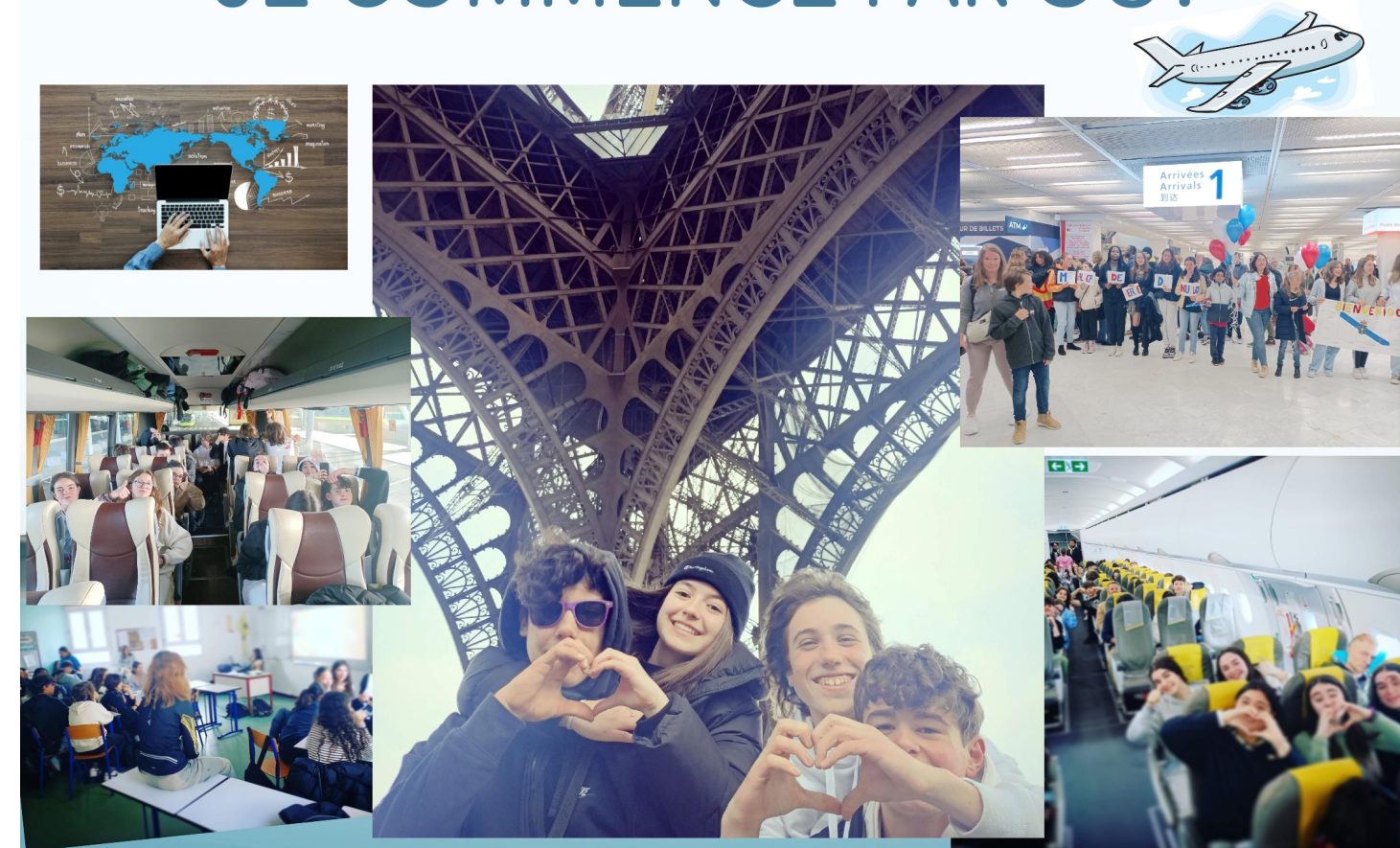
(vídeos dalgúns dos meus proxectos)



<https://youtube.com/watch?v=K1A94-fLGT4>

<https://youtu.be/K1A94-fLGT4>

OUVERTURE À L'INTERNATIONAL...
JE COMMENCE PAR OÙ?



https://youtu.be/_WN6LRmt0vY

Moitas grazas
pola vosa
atención



tania.souto.herraiz@edu.xunta.gal