



# Tipos de **ACTIVIDADES**

*Que puedes realizar en*

educaplay





# educaplay

<https://es.educaplay.com/>

Educaplay, es una plataforma GRATUITA para la creación de actividades educativas multimedia que nos permite crear aplicaciones en línea de diversos tipos con las cuales es posible generar novedosos escenarios evaluativos para reforzar el aprendizaje, de forma individual o colaborativa, estos que pueden ser personalizados para realizar evaluaciones del aprendizaje de tipo diagnóstica, fomativa y también sumativa.





Tipos de actividades Centro de ayuda Introduce tu Game Pin Blog Premium Español

educaplay Actividades Ej.: La revolución francesa... Todas las actividades Crear actividad Inicia sesión

## Actividades Educativas Gratuitas

**Crea una cuenta gratuita**

Empieza a utilizar Educaplay como la herramienta de gamificación más completa

Crea y comparte actividades educativas, agrúpalas en retos, exporta tus recursos y utilízalos en cualquier dispositivo

**Crea actividades**

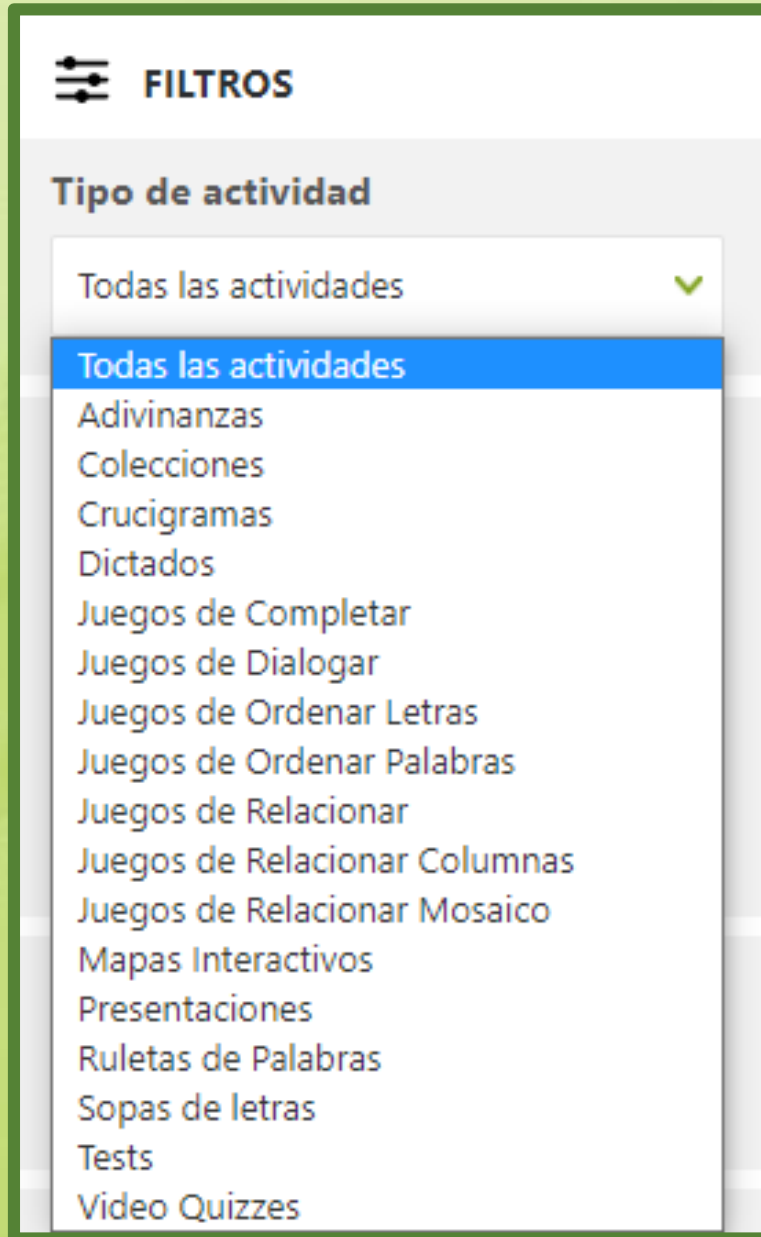
**Juega & aprende**





La plataforma educativa es muy fácil de utilizar, está en español, inglés y francés.





Educaplay, te permite diseñar diversos tipos de actividades interactivas para cualquier asignatura, nivel escolar, desde primer año de preescolar hasta el último año de bachillerato.





## ^ Preescolar

- Primer grado - Preescolar (8.641)
- Segundo grado - Preescolar (10.552)
- Tercer grado - Preescolar (17.273)

## ^ Educación primaria

- 1º - Educación primaria (22.582)
- 2º - Educación primaria (18.244)
- 3º - Educación primaria (22.382)
- 4º - Educación primaria (23.763)
- 5º - Educación primaria (23.095)
- 6º - Educación primaria (27.825)

## ^ Educación secundaria

- 1º - Educación secundaria (43.841)
- 2º - Educación secundaria (34.841)
- 3º - Educación secundaria (46.945)

Educaplay, ya contiene una serie de ejercicios realizados por toda una comunidad de docentes.

## ^ Bachillerato

- 1º - Bachillerato (95.330)
- 2º - Bachillerato (49.510)
- 3º - Bachillerato (69.485)





## Área de conocimiento

<input type="checkbox"/> Antropología	(29)
<input type="checkbox"/> Arte	(12.365)
<input type="checkbox"/> Biología	(66.417)
<input type="checkbox"/> Ciencias económicas	(2.802)
<input type="checkbox"/> Cultura clásica	(33)
<input type="checkbox"/> Dibujo técnico	(44)
<input type="checkbox"/> Educación de valores	(29.963)
<input type="checkbox"/> Educación emocional	(136)
<input type="checkbox"/> Educación física	(13.463)
<input type="checkbox"/> Filosofía	(14.260)
<input type="checkbox"/> Física	(11.472)
<input type="checkbox"/> Geografía	(21.773)
<input type="checkbox"/> Geología	(1.552)
<input type="checkbox"/> Historia	(45.668)
<input type="checkbox"/> Lengua	(96.025)

<input type="checkbox"/> Lengua extranjera	(23.429)
<input type="checkbox"/> Leyes	(183)
<input type="checkbox"/> Literatura	(11.573)
<input type="checkbox"/> Matemáticas	(49.012)
<input type="checkbox"/> Música	(110)
<input type="checkbox"/> Otros	(1.082)
<input type="checkbox"/> Pedagogía	(557)
<input type="checkbox"/> Psicología	(475)
<input type="checkbox"/> Química	(16.128)
<input type="checkbox"/> Religión	(6.965)
<input type="checkbox"/> Salud	(4.228)
<input type="checkbox"/> Sociología	(28.268)
<input type="checkbox"/> Tecnología	(1.117)
<input type="checkbox"/> Tecnologías de la información y comunicación	(44.292)

En Educaplay, encontrarás miles de contenido de diversas áreas.





## Tipos de actividades



Crucigrama



Sopa de letras



Ruleta de Palabras



Relacionar Mosaico



Test



Relacionar Columnas



Completar



Relacionar



Adivinanza



Video Quiz



Mapa Interactivo



Ordenar Letras



Ordenar Palabras



Presentación



Dictado



Diálogo





## Crucigramas



Los crucigramas de educaplay son autodefinidos multimedia que debes completar haciendo corresponder una letra en cada casilla.

Para completar una palabra debes pulsar con el ratón sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra.

La definición de cada palabra puede venir dada por una de estas 3 formas:

- ✓ Mediante un definición escrita, como es habitual.
- ✓ Mediante un sonido.
- ✓ Mediante una imagen.





## Crucigramas



Existen palabras en horizontal y en vertical, que deben escribirse de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Si te atascas puedes pedir ayuda mediante una pista de letra y si estás muy atascado una pista de palabra, pero cada vez que solicites ayuda se te restará puntuación del resultado de manera proporcional.

Cuando hayas completado el crucigrama pulsa sobre **CORREGIR** y comprobarás tu puntuación o tus fallos en caso de tenerlos.





# Ejemplo de crucigrama

Ofimatica

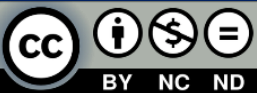
100 PUNTOS

00:07 TIEMPO

1

Pista Letra Pista Palabra

Comprobar





## Sopa de letras



Esta actividad es una sopa de letras en la que pulsando y arrastrando debes encontrar las palabras buscadas.

Cuando definimos una sopa de letras introducimos el título y las palabras a buscar, así como las direcciones en las que pueden colocarse las palabras.

Esto es muy interesante para poder ajustar al dificultad de la actividad al público al que nos dirigimos.





## Sopa de letras



También es posible configurar otros parámetros como el tiempo máximo y el tipo de pista que tendremos para resolver la actividad. Es posible configurar las pistas de 3 formas:

- ✓ Sin pistas sobre las palabras a buscar.
- ✓ Solamente se muestra el número de caracteres de cada palabra que buscamos.
- ✓ Se muestran a la derecha las palabras que tenemos que encontrar en la sopa de letras.





# Ejemplo de sopa de letras

Pueblos de La Rioja abandonados

0 PUNTOS

00:39 TIEMPO

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

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_

Mostrar palabra





# Ruleta de palabras



Esta actividad consiste en adivinar una palabra por cada una de las letras del abecedario, a partir de una pista.

La palabra a descubrir empezará por la letra correspondiente o bien, si así se indica, contendrá la letra.

Puedes saltar una letra y pasar a la siguiente pulsando sobre el botón "Saltar", pero debes completarla más adelante.





## Ruleta de palabras



El juego no finalizará hasta que se respondan todas las letras.  
Las pistas que se ofrecen pueden ser de texto, de imagen o de audio.

Se puede configurar el número máximo de errores para superar cada actividad y el tiempo máximo para realizarla.





## Ejemplo de Ruleta de palabras

Banderas de países

0/5 NUM. INTENTOS

100 PUNTOS

00:23 TIEMPO

EMPIEZA POR LA A

Saltar Comprobar





## Relacionar Mosaico



Esta actividad consiste en relacionar parejas de elementos. Ejemplos típicos de esta aplicación pueden ser encontrar antónimos, sinónimos o parejas de cuadro y su pintor correspondiente.

Para relacionar los elementos, se debe pulsar de manera consecutiva sobre dos elementos.

Los elementos de ambas columnas, pueden ser de tipo texto, imágenes o incluso audios.





## Relacionar Mosaico



Existen variaciones de esta actividad, pudiendo configurar los elementos como:

- Elementos visibles: Los elementos están a la vista desde el principio.
- Elementos no visibles: Los elementos están ocultos, y debemos pulsar sobre ellos para que se giren y podamos ir descubriéndolos.
- El tamaño de los elementos puede ser configurado para poder adaptarlo a nuestras necesidades. Los elementos pueden ser pequeños, medianos o grandes.

También se puede configurar el número máximo de intentos para superar cada actividad y el tiempo máximo para realizarla.





# Ejemplo de Relacionar Mosaico

Cuadros y pintores

0/2 NUM. INTENTOS

100 PUNTOS

01:51 TIEMPO RESTANTE

	Da Vinci (La Gioconda)			Miguel Ángel (Juicio Final)	Dalí (La Persistencia de la Memoria)	Velázquez (Los Borrachos)	Velázquez (Las Hilanderas)		
Munch (El Grito)	Velázquez (Las Meninas)		Delacroix (La Libertad...)	Van Gogh (La Noche Estrellada)		Rafael (La Escuela de Atenas)	Monet (Impresión...)	Van Gogh (El Dormitorio...)	
	Velázquez (Venus del Espejo)		Goya (Los Fusilamientos...)	Rembrandt (Lección de Anatomía)		El Bosco (El Jardín de las Delicias)			





## Test



Esta actividad consiste en contestar una serie de preguntas encadenadas secuencialmente. El número de preguntas de cada test se establece al crear la actividad.

Es posible definir un test con un número mayor de preguntas del que se presentan al usuario, de manera que estas preguntas son elegidas aleatoriamente del total.





## Test



Esta característica permite hacer test de forma que el usuario tenga la percepción de estar realizando actividades diferentes.

Cada pregunta puede venir definida por un texto, acompañado de una imagen o un sonido.

Las respuestas pueden establecerse de estos tipos:

De forma escrita.

- ✓ Seleccionando una respuesta de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.
- ✓ Seleccionando múltiples respuestas de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.





## Test



También es posible indicar en cada pregunta si ha de tener una respuesta de forma obligatoria, o por el contrario si es posible dejarla en blanco.

Otra característica interesante de los test es que podemos establecer el porcentaje de aciertos mínimo para que el test se considere superado.

El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestran en la parte superior, pudiendo añadir un sonido para completar el enunciado.





## Ejemplo de Test

La Revolución Francesa

100 PUNTOS

00:07 TIEMPO

La Revolución Francesa

Napoleón Bonaparte sustituyó a la Revolución mediante:

- Un golpe de estado al retornar de la campaña de Egipto (era un general al servicio de la Revolución)
- Unas elecciones anticipadas por el desalojo de la Convención
- Aclamación popular por su figura, gobernador de París en ese momento
- Casualidad: el partido en la oposición buscaba una figura a la que ensalzar y se encontró en el momento y lugar adecuados

Anterior 1/15 Siguiente





# Relacionar columnas



Esta actividad consiste en unir los elementos de dos columnas.

Un ejemplo típico de aplicación consiste en dos columnas de sinónimos que debemos relacionar.

Para unir los elementos, se debe pulsar de manera consecutiva sobre un elemento de la primera columna y otro de la segunda.





## Relacionar columnas



Los elementos de ambas columnas, pueden ser de tipo texto, imágenes o incluso audios.

También se puede configurar el número máximo de intentos para superar cada actividad y el tiempo máximo para realizarla.











# Ejemplo de Relacionar columnas

¿Sabes reconocer los animales?

0/12 NUM. INTENTOS

100 PUNTOS

00:25 TIEMPO

Conejo		Mono
		
Gato		Vaca
		Caballo
Perro		
		





## Completar



La actividad de completar consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente habremos eliminado.

Existen 2 métodos de completar los huecos:

- ✓ Pulsando sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada. Si te equivocas debes pulsar sobre la palabra incorrecta en la frase.
- ✓ Escribiendo en cada hueco la palabra mediante el teclado.





## Completar



La actividad de completar en ocasiones será muy sencilla ya que solamente debemos completar algún hueco. En otras ocasiones puede resultar mucho mas compleja y entretenida al tener que ordenar completamente una frase en la que nos dan las palabras sueltas debiendo formarlas de manera completa.

Esta actividad es muy utilizada para cursos de idiomas y para clases infantiles.

También es interesante para afianzar ideas y definiciones en contextos más serios, donde debemos formar completamente la frase.





# Ejemplo de Completar

Aparato respiratorio

NUM. INTENTOS: 0/2

PUNTOS: 100

TIEMPO: 00:05

El aparato  del hombre es el encargado de ingresar el  al cuerpo y sacar el dióxido de carbono mediante dos movimientos: la inspiración y la . Luego, el  se combinará con los  para transformarse en  mediante un proceso llamado .

Palabras para completar los espacios

espiración oxidación respiratorio

aire nutrientes oxígeno energía

Comprobar





## Relacionar



Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas correctamente.

Un ejemplo típico de aplicación consiste en encontrar parejas de palabras, como sinónimos, antónimos etc...

Para clasificar las palabras se debe pulsar de manera consecutiva sobre los términos relacionados.





## Relacionar



Existen variaciones de esta actividad en la que debes encontrar todos los términos de un grupo, como por ejemplo, todos los animales que son mamíferos, todos los que son aves, etc.

También se puede configurar el número máximo de intentos para superar cada actividad.

Otra variante de la actividad consiste en que solamente tengamos que encontrar una única familia de términos en lugar de todos ellos.





# Ejemplo de Relacionnar

prueba de antónimos

0/2 NUM. INTENTOS

100 PUNTOS

00:25 TIEMPO

Rápido	transparente	abajo	Lento
feo	negro	guapo	blanco
arriba	feliz	útil	alegría
tristeza	inútil	infeliz	opaco





## Adivinanza



Las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando.

Cada vez que pides una pista la puntuación que obtendrás disminuye, por lo que debes intentar adivinar la palabra con el mínimo número de pistas.





## Adivinanza



Pero cuidado, porque cada adivinanza tiene un número máximo de intentos que no debes superar.

Las pistas que se ofrecen pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según vamos pidiendo pistas va completándose y mostrándose con más claridad.

Como ves, las adivinanzas de educaplay son pequeños juegos en los que el participante repasa conceptos mediante definiciones, sonidos e imágenes.





# Ejemplo de Adivinanza

The screenshot shows a game interface for 'Adivina el pajarito'. At the top, it displays '1/2' (NUM. INTENTOS), '100' (PUNTOS), and '00:39' (TIEMPO). The main area features a blurred image of a bird. To the right, there is a 'Pedir Pista' button and a grid of four empty boxes, with the first box containing a green clover icon with the number '1'. Below the image, a text box contains the clue 'Es un pajarito muy pequeño'. A search bar below that contains the word 'colibrí'. At the bottom center, there is a 'Comprobar' button.





## Video Quiz



Los contenidos educativos que existen hoy en día en la red son infinitos, concretamente Youtube cuenta con un número muy elevado de vídeos con una calidad didáctica extraordinaria.

Con esta actividad, vamos a dar un añadido a dichos contenidos, ofreciendo la posibilidad de intercalar preguntas sobre los vídeos.





## Video Quiz



La estructura de la actividad, estará definida por secuencias que estarán formadas por un vídeo, o parte de él, y una pregunta que se realizará al final de dicha secuencia.

Para definir las secuencias, deberemos pasar por tres fases:

- ✓ Elección del vídeo: Podemos utilizar el buscador, o si la conocemos, insertar directamente la URL del mismo.
- ✓ Elección de la secuencia sobre la que se realizará la pregunta.
- ✓ Definición de la pregunta.





## Video Quiz



Cada pregunta vendrá definida por un enunciado, y las respuestas pueden definirse de los siguientes tipos: De forma escrita, o escrita más amplia.

- Seleccionando una respuesta de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.
- Seleccionando múltiples respuestas de entre varias opciones. Estas opciones pueden venir definidas mediante texto e imágenes.





## Video Quiz



En todas ellas, podemos añadir de manera opcional un "feedback". Este, será mostrado una vez sea corregida la pregunta, a modo de explicación o aclaración.

Las secuencias que se vayan creando, aparecerán de manera consecutiva en la parte inferior mientras estemos editando la actividad, y tendremos la posibilidad de reordenarlas.





# Ejemplo de Video Quiz

El lenguaje no verbal

0 PUNTOS

00:09 TIEMPO

VANG

1 00:27 2 01:15 3 01:42 4 02:02 5 02:43 6 03:12 7 03:38





## Mapa interactivo

Esta actividad consiste en definir sobre una imagen que subimos (fotografía, mapa, esquema, etc.) una serie de puntos que tendremos que identificar con su nombre.

Así, por ejemplo, podemos identificar los nombres de los ríos sobre un mapa, los huesos del cuerpo humano sobre un esqueleto, etc.





## Mapa interactivo



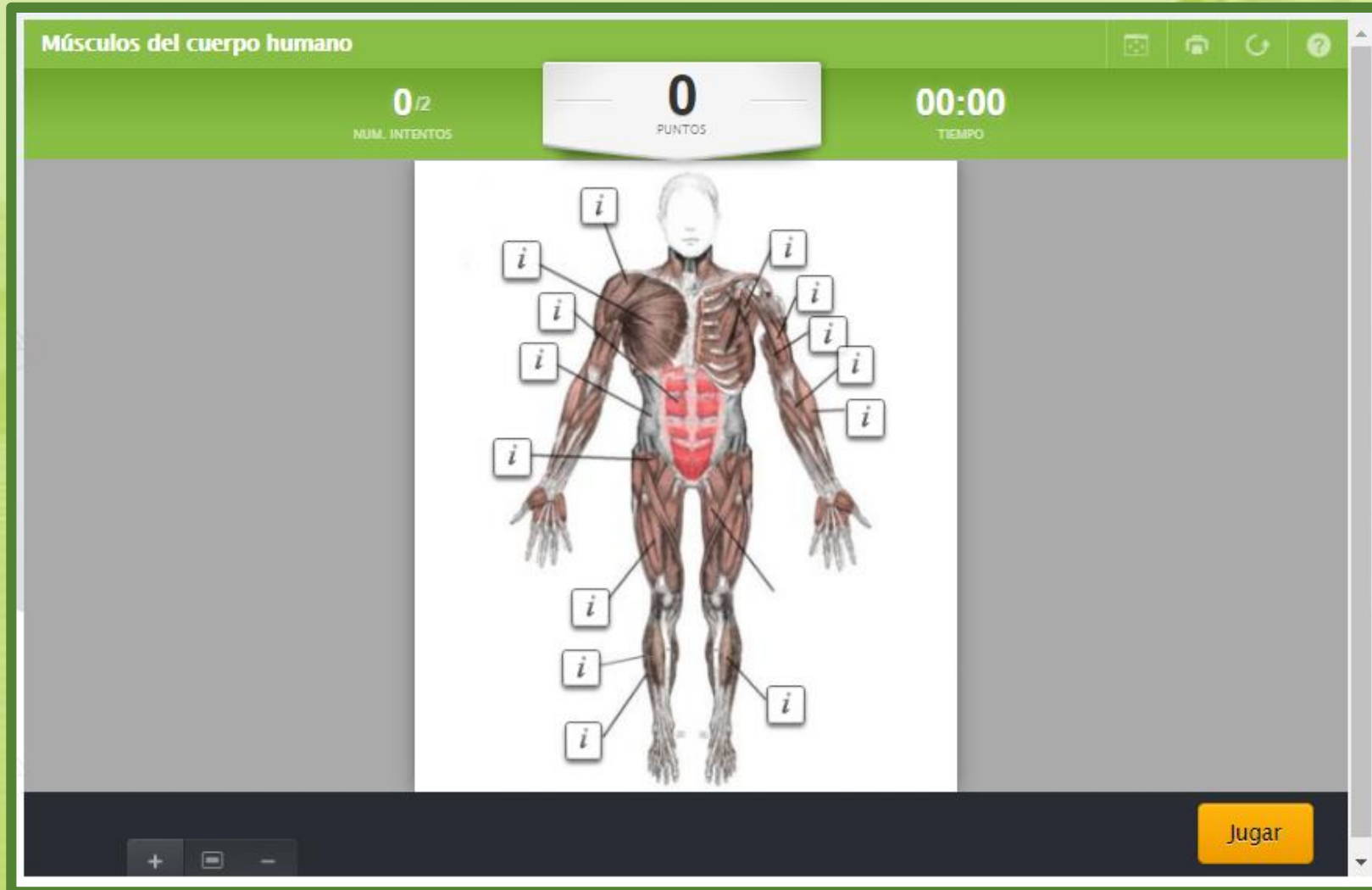
Podemos configurar la actividad para que esta pueda ser resuelta de 2 formas diferentes:

- ✓ La opción más sencilla es haciendo click. En este modo debemos pulsar con el ratón sobre las áreas que nos indican en la parte superior.
- ✓ La otra posibilidad es escribir. Debemos pulsar sobre cada punto y a continuación escribir el nombre de la zona sobre la que hemos pulsado.





# Ejemplo de mapa interactivo





## Ordenar letras



Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase. Existen varias formas de ordenar las letras:

- ✓ Escribiendo con el teclado la palabra completa.
- ✓ Pulsando sobre las letras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.





## Ordenar letras



- ✓ Pulsando y arrastrando cada letra a su lugar de destino. Es un método visual pero más lento que el anterior.
- ✓ El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestran en la parte superior. También se puede facilitar una pista mediante sonido.





# Ejemplo de ordenar letras

Elementos de astronomía

0/1  
NUM. INTENTOS

100  
PUNTOS

00:06  
TIEMPO



El objeto visible a simple vista más alejado de la Tierra es la galaxia de...

▶

Forma la palabra con estas letras

D A D A E N Ó M R

□ □ □ □ □ □ □ □

Comprobar





## Ordenar palabras



Esta actividad consiste en ordenar las palabras que se nos presentan desordenadas, para formar una frase o párrafo. Existen varias formas de ordenar las palabras:

- ✓ Escribiendo con el teclado la frase completa. Aunque resulta más incómodo es interesante cuando se trata de practicar con la ortografía de las palabras, sobre todo en el aprendizaje de idiomas.





## Ordenar palabras



- ✓ Pulsando sobre las palabras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.
- ✓ Pulsando y arrastrando cada palabra a su lugar de destino. Es un método visual pero resulta más lento que el anterior.
- ✓ El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestran en la parte superior. También se puede facilitar una pista mediante sonido.





# Ejemplo de ordenar palabras

Citas famosas

0/1 NUM. INTENTOS

100 PUNTOS

00:07 TIEMPO

La esperanza

▶

Forma la frase con estas palabras

a no sola Si ayuda tener habré vivido esperanza, vano. una a en persona

Comprobar





## Presentación



Las presentaciones de educaplay sirven para recopilar y mostrar contenido a los usuarios de una forma organizada, pedagógica y visualmente atractiva.

En internet existe mucho contenido, pero para mejorar su valor educativo este debe ser seleccionado y debidamente presentado a los alumnos.





## Presentación



Las presentaciones se organizan en una secuencia de diapositivas que pueden visualizarse de forma secuencial utilizando el menú superior de la actividad, o de forma directa, utilizando el menú inferior.

A partir de formatos prediseñados podrás, de forma muy sencilla, crear diapositivas utilizando textos, imágenes, audios y vídeos de Youtube, así como combinaciones de estos elementos.






# Ejemplo de presentación

Mirlo acuático  
Descripción y características

**Descripción y características:**

Su plumaje es pardo oscuro con pecho blanco. Párpado blanco muy visible cuando parpadea.

**Tamaño:** unos 18 cm de altura y 30 de envergadura. No hay diferenciación sexual. Se sumerge en un promedio de 3 segundos. Su sangre puede portar más oxígeno que la de otros passeriformes, lo que les permite permanecer bajo el agua hasta 30 segundos, aunque por norma general no excede de los 10 o 20 segundos. Sus adaptaciones le permite sumergirse y caminar por el fondo del río para alimentarse de insectos, ayudándose con un pequeño aleteo si la corriente es fuerte. Encuentra los insectos volteando los guijarros del lecho del río.



3 / 7





## Dictado



Esta actividad es un dictado, y por tanto, consiste en escribir exactamente el texto que nos dictan.

Es importante detallar, a la hora de dictar, los signos de puntuación tales como comas, puntos, signos de interrogación, etc. para que la corrección sea exacta y no haya problemas.





## Dictado



Cuando definimos el dictado introducimos el título y los parámetros que configuran la corrección:

- ✓ Sensible a mayúsculas.
- ✓ Sensible a acentos.
- ✓ Sensible a saltos de línea.

Número de intentos. Este es el número de veces que podemos pedir la corrección del dictado. Si superamos este límite la actividad se bloquea y se considera no superada.





## Dictado



Número de fallos permitidos. Este es el número máximo de faltas que se permiten en el dictado. Por encima de este valor debemos revisar el texto y pulsar de nuevo en corregir.

Tiempo entre audios. Este es el tiempo en segundos de pausa entre una frase y la siguiente.





## Dictado



Límite de tiempo. Como en cualquier otra actividad podemos establecer un tiempo máximo para la realización de esta actividad. Si no se establece esta propiedad se considera que no hay límite de tiempo.

Una vez configurados estos aspectos se redactan correctamente las frases de nuestro dictado.

Finalmente se graba la redacción de las frases, frase a frase para poder repetir si se desea alguna de ellas.





## Ejemplo de Dictado

Escribe este dictado

100 PUNTOS

00:11 TIEMPO

Tu respuesta

Comprobar





# Diálogo



Esta actividad consiste en escuchar y leer un diálogo entre dos o más personajes.

También permiten anular el audio de uno o varios personajes para que el usuario pueda asumir el rol de dicho personaje.





## Diálogo



Disponen de dos modos de reproducción: reproducción continua, y reproducción frase a frase donde el usuario dosifica la reproducción del diálogo y las pausas entre frases.

Al crear un diálogo podrás configurar tanto los personajes, como el diálogo entre estos, así como grabar el audio correspondiente a cada parte del diálogo.





## Ejemplo de Diálogo

Una noche en la ópera (escena)

100 PUNTOS

00:10 TIEMPO

Comenzar Frase a Frase

Comenzar Reproducir todo

Camarero  
¿Todavía no ha llegado el señor?

Señora Claypool  
No, todavía no.

Camarero  
¡Me temo que la cena va a echarse a perder!

Señora Claypool  
¡Qué importa que se eche a perder! Es tarde ya para cenar...

Señora Claypool





Tipos de ACTIVIDADES que puedes realizar en EDUCAPLAY por [Alma Galeana](#) se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](#).

Basada en una obra en <https://es.educaplay.com/>.



Los tiempos de Pandemia, vinieron a acelerar a pasos agigantados lo que se veía venir en unos años, no podemos regresar a lo de antes, es momento de EVOLUCIONAR nuestra forma de enseñar y como sociedad tenemos que ayudarnos unos a otros.

**Alma Galeana**

**Junio 2021**

