

Nearpod:

mucho más que una presentación interactiva



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Abril 2022

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf80_2020_847-19-134-3

Nearpod: Mucho más que una presentación interactiva

Por Francis Fernández Estarlich para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



La autora de este artículo

Francis Fernández Estarlich, es licenciada y doctora en Biología. Antes de dedicarse a la docencia, ha sido investigadora en Solent University, en Reino Unido, y trabajó en la Consejería de Medio Ambiente de la Junta de Andalucía.

En su labor docente, apuesta por la innovación educativa, el aprendizaje activo y el uso de las aplicaciones digitales educativas en sus clases.

Actualmente trabaja como profesora de Biología y Geología en el IES Odón Betanzos de Mazagón de Huelva y es formadora habitual en el centro de formación del profesorado Bollullos Valverde. Asimismo, es revisora de recursos del proyecto Simbiosis, una red de aprendizaje del profesorado de Biología y Geología, punto de encuentro e intercambio de experiencias educativas.

 @labioloca



Introducción

Este artículo está dedicado a *Nearpod*, una herramienta que permite realizar **presentaciones interactivas** con las que el alumnado puede interactuar, sincrónica (al ritmo que marca el docente) o asincrónicamente (a su ritmo).

La creación de recursos es sencilla, pudiendo aprovecharse presentaciones elaboradas previamente en otras aplicaciones. Con *Nearpod* se pueden integrar actividades y juegos intercalados entre la teoría, en los que el alumnado debe participar, permitiendo al docente realizar un seguimiento cercano de su progreso. Asimismo, sus atractivos recursos y el planteamiento lúdico de la experiencia, incrementa la atención y motivación de los estudiantes.

En definitiva, *Nearpod* es una herramienta motivadora con la que presentar contenidos y evaluar el progreso del alumnado, sin dejar a nadie atrás. Su amplia oferta de formatos de presentación e interacción la convierten en una herramienta apropiada para múltiples niveles educativos y metodologías.



La Herramienta

Nearpod es una aplicación disponible en la red, que no necesita instalación, pero requiere conexión a Internet. Por comodidad y tamaño de pantalla, es deseable utilizar un ordenador para la creación de recursos, pero el alumnado puede utilizar una *tablet* o incluso un móvil para seguir la presentación e interactuar con las actividades.

Es una herramienta gratuita que precisa **registro** del docente, previa a la creación de recursos. Sin embargo, el alumnado no necesita registrarse, pudiendo acceder a las lecciones mediante un código generado de forma automática por la aplicación. Aunque la *interfaz* se encuentra en inglés, esta dificultad se solventa fácilmente activando el traductor del navegador *Google Chrome*. De este modo, todas las opciones aparecen en español, facilitando mucho su uso.

El funcionamiento de la herramienta en el aula es muy intuitivo: el profesor controla el avance de las diapositivas y actividades en los dispositivos del alumnado, mientras expone los contenidos y revisa las aportaciones que los estudiantes realizan cuando se plantea alguna actividad. Ello permite reincidir en los conceptos no entendidos adecuadamente y ofrecer una retroalimentación formativa. Además, las respuestas pueden ser mostradas a todos y todas para su análisis, sin identificar el autor o autora de cada una de ellas. Por tanto, el alumnado participa sin temor a equivocarse y reflexiona sobre los errores cometidos.

Todo el trabajo del alumnado se recoge en un informe o reporte que ofrece una valiosa información sobre el avance individual de cada estudiante.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Como se ha comentado con anterioridad, *Nearpod* es una herramienta, con una versión gratuita, que sirve para crear o reutilizar presentaciones y enriquecerlas con recursos interactivos. Se puede utilizar en el aula; para explicar y realizar un seguimiento del progreso del alumnado, durante el desarrollo de la clase, o compartir con el alumnado para su revisión al ritmo personal.

Además de la versión gratuita, existen varias opciones *Premium* individuales, que incluyen mayor capacidad que la cuenta gratuita (100 MB) y un amplio abanico de actividades y recursos que se mostrarán a continuación. Todas ellas pueden probarse sin pago previo durante el primer mes de inscripción. Asimismo, existe un registro *Premium Plus*, para centros, con integración *LMS* y *LTI* y sin limitación de capacidad.

Dispone de una biblioteca en inglés de presentaciones interactivas, listas para usar, sobre una amplia temática, que pueden ser filtradas por áreas y niveles. Estas pueden utilizarse directamente, o copiarse a la biblioteca personal para ser editadas y adaptadas al grupo con el que van a ser usadas.

A continuación, se detallan todos los pasos a seguir para usar *Nearpod*, desde el registro, al uso del recurso con el alumnado y se enlaza, en el título de cada apartado, un breve videotutorial explicativo.

Registro

Independientemente de cómo enseñes, está en Nearpod

Información en tiempo real sobre la comprensión de los estudiantes a través de lecciones interactivas, videos interactivos, gamificación y actividades, todo en una sola plataforma.

ESTUDIANTES
Únete a una lección
Introduzca el código >

MAESTROS
Regístrate gratis
o Iniciar sesión

ADMINISTRADORES
Descubrir más
o Solicite una cotización

Página de registro de Nearpod (1-Nearpod-registro)

El **registro** se realiza desde la página de inicio de *Nearpod*. Al registrarse en la aplicación, se ofrece un pequeño tutorial sobre las principales utilidades disponibles, que finalmente conduce a la página principal. Desde aquí, se crean nuevos contenidos y se muestra la biblioteca de presentaciones personales.

Creación

Pantalla general (2-Nearpod-pantalla general)

Desde la pestaña **“Crear”**, se accede a la elaboración de:

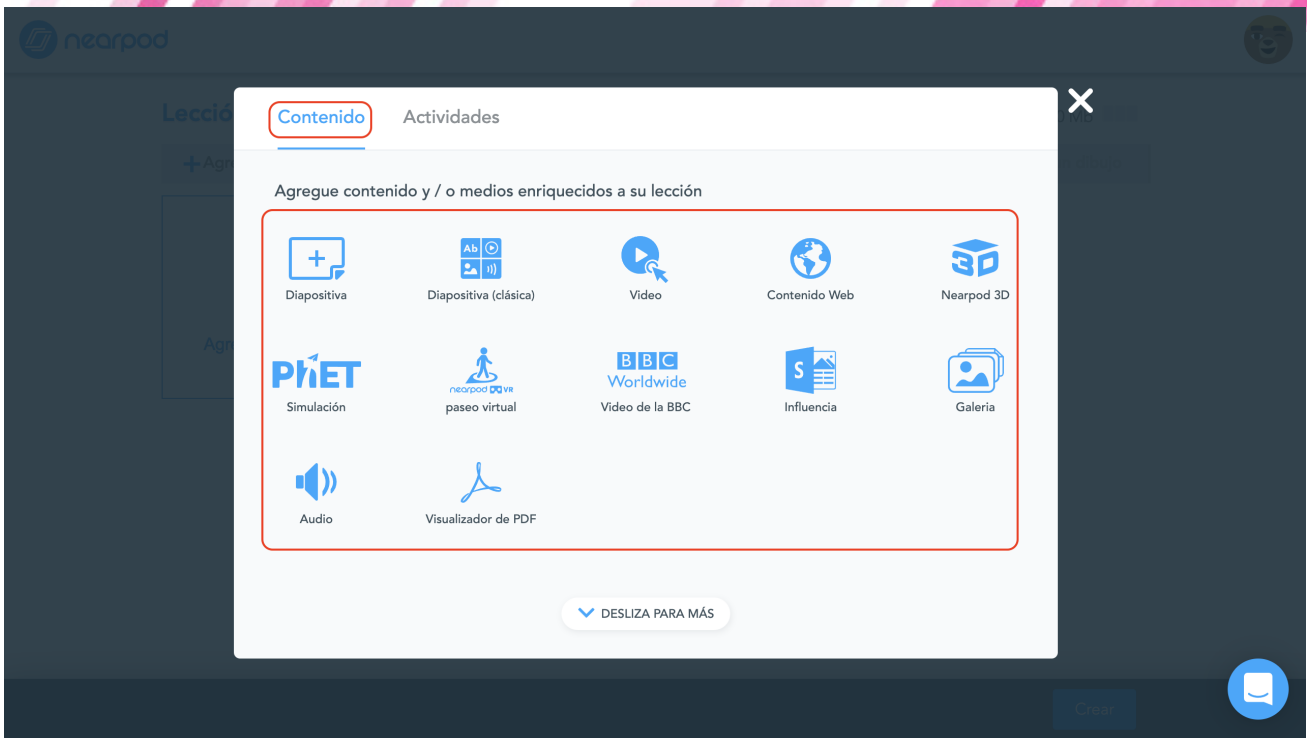
1. Un **“vídeo”** que puede ser recortado y enriquecido con preguntas.
2. Una **“actividad”** que permite la interactividad.
3. Una **“lección”** que incluye todos los anteriores; contenidos en diferentes formatos, multimedia y actividades.

También se ofrece, un acceso directo a **“Presentaciones de Google”**, que puede ser útil para aquellos que prefieren crear las diapositivas de la “lección” desde esta aplicación, en lugar de elaborarlas desde cero en *Nearpod*.

Al crear una **“lección”** se ponen en juego todas las opciones disponibles de la herramienta. Al **“agregar diapositiva”** se muestran todas las posibilidades ofrecidas agrupadas en **“contenidos”** y **“actividades”**. Como resultado, diseñaremos una presentación con diapositivas que muestran **“contenido”** en formato diverso, intercaladas de diapositivas interactivas con **“actividades”**. Estas diapositivas podrán ser arrastradas o movidas en cualquier momento hasta obtener la secuencia deseada. También pueden ser previsualizadas cuando se desee, desde la opción **“vista previa”**.

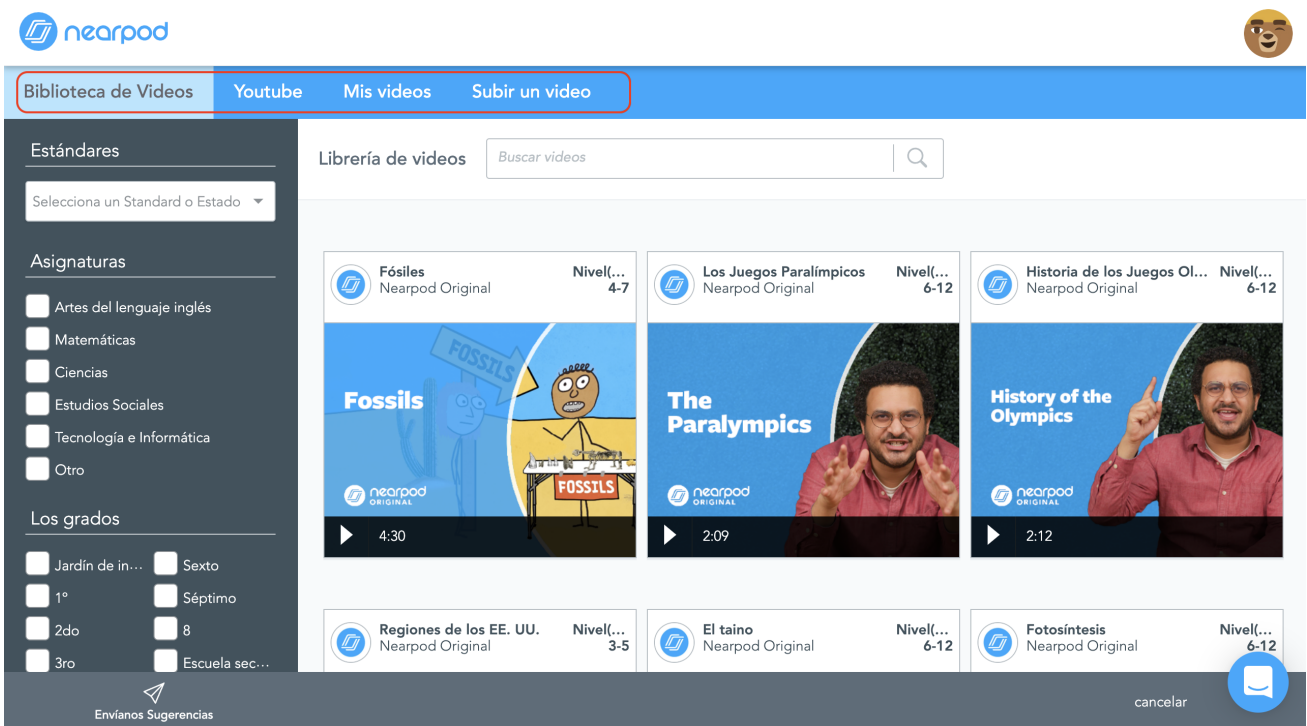
A continuación, se muestran todos los **tipos de diapositivas** que pueden ser creados, dentro de las pestañas **“contenidos”** y **“actividades”**:

1. **“Contenidos”** son las diapositivas en las que se muestran contenidos y/o medios para enriquecer la lección: diapositiva, vídeo, web, imagen 3D, simulaciones, paseo virtual 360°, vídeo de BBC, *sway*, galería de imágenes, audio y visualizador PDF.



Diapositivas de contenidos (3-Nearpod-contenidos)

- “Diapositiva”:** Su uso es muy intuitivo, ya que tiene el aspecto típico de cualquier aplicación para la creación de presentaciones, tipo *Power Point*, o presentaciones de *Google*. Se pueden insertar imágenes, *gifs*, videos, etc. No es preciso buscarlas previamente, al incluir un buscador directo de *Google* desde donde pueden insertarse directamente. También es muy interesante la opción de insertar audio en la diapositiva, que puede ser grabado directamente desde la aplicación.
- “Video”:** Desde esta opción, se pueden subir directamente archivos de videos propios, o buscar videos de *Youtube*, a los que se pueden **“agregar actividades”**, como preguntas abiertas o preguntas de opción múltiple.

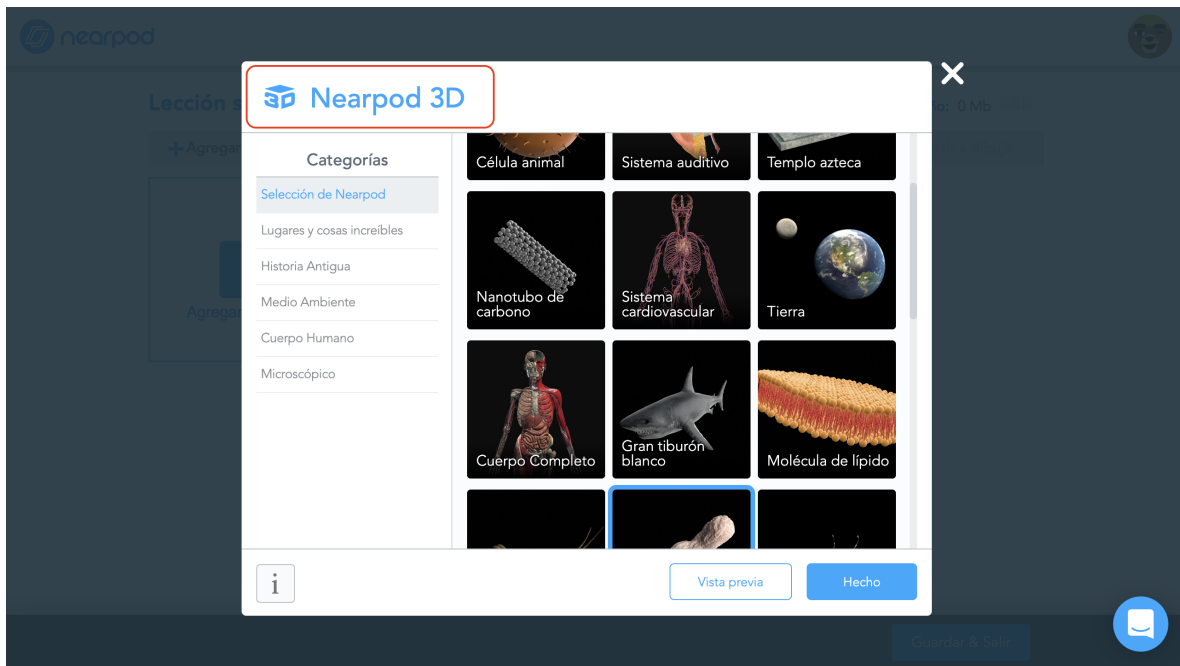


Diapositiva de video (5-Nearpod-video)

Además, los vídeos se pueden recortar y eliminar las partes que no interesen. Asimismo, *Nearpod* ofrece algunos vídeos muy interesantes y variados, pero solo disponibles en inglés

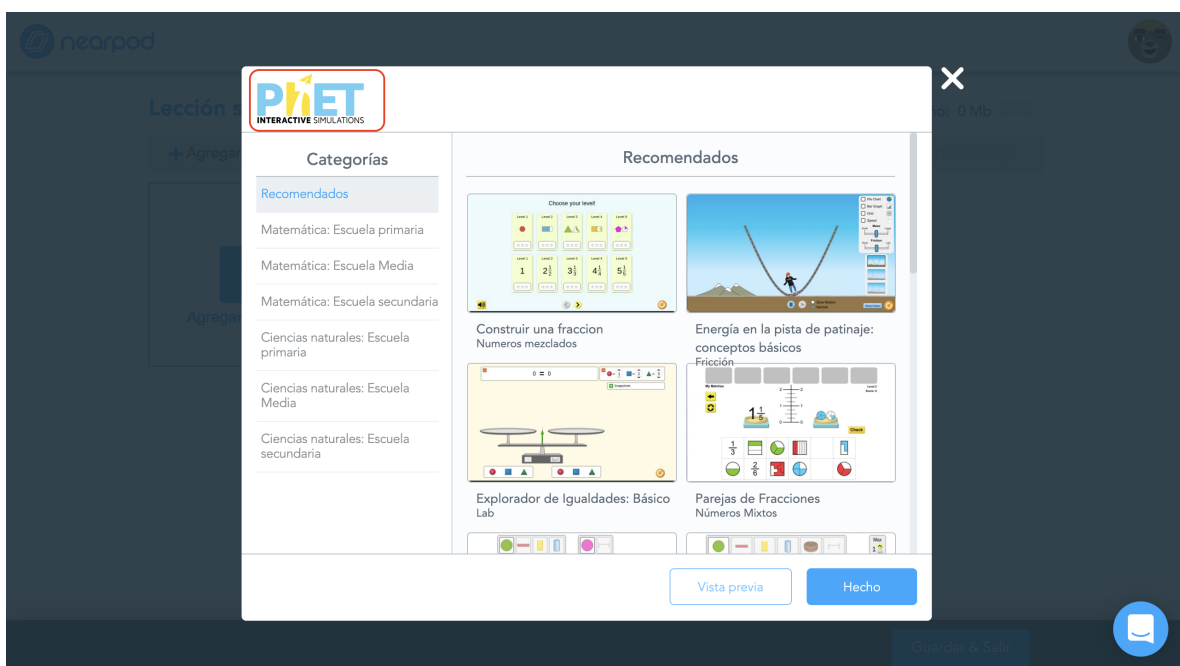
- c. **“Contenido web”**: Simplemente ingresando una URL, se inserta la web en la presentación para su visualización directa desde la misma aplicación.
- d. **“Nearpod 3D”**: Esta es sin duda, una de las opciones que más llama la atención al profesorado y al alumnado, ya que sumerge a los estudiantes en las presentaciones, permitiéndoles rotar, acercar y explorar los objetos que están estudiando.

La galería ofrecida es limitada, pero especialmente variada en el área de ciencias naturales.



Diapositiva con visor 3D (6-Nearpod-3D)

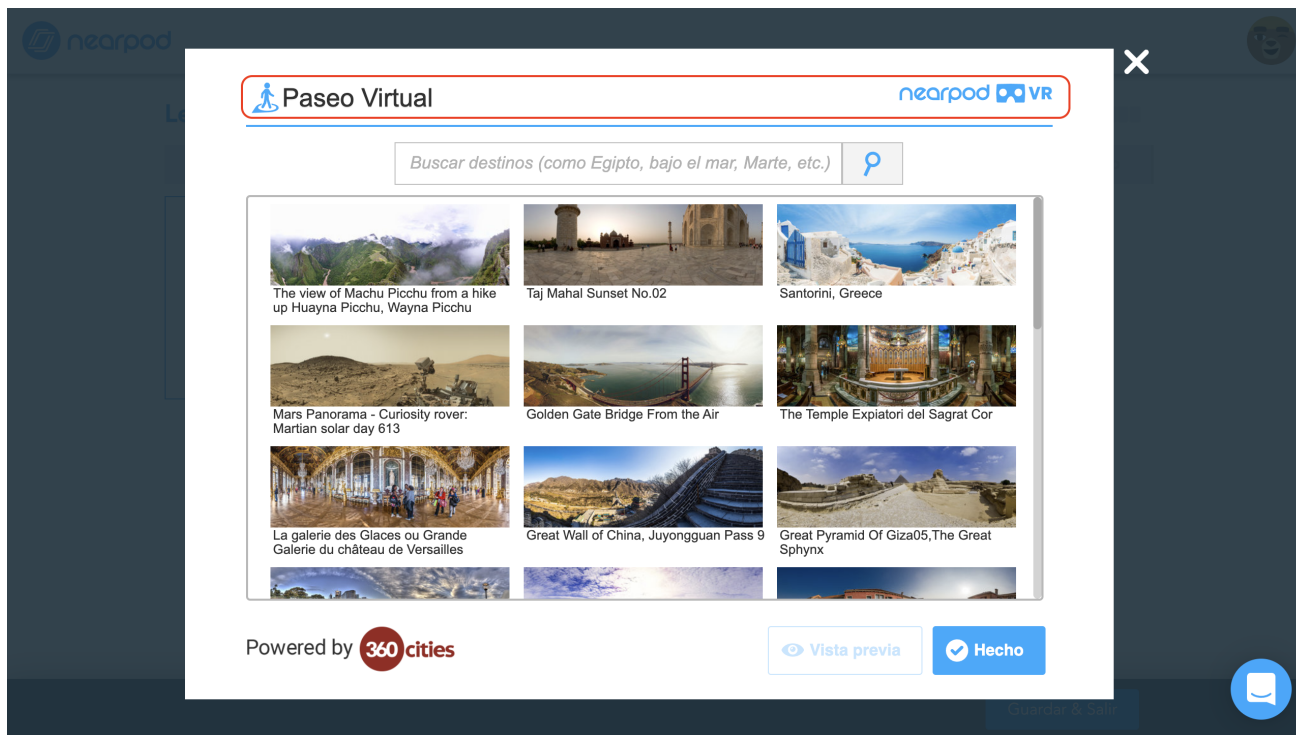
- e. **Simulaciones-“PHET Interactive Simulations”**: Este tipo de diapositiva es muy útil en las áreas de física y química y matemáticas, en primaria y secundaria, porque despliega una variedad de simulaciones.



Diapositiva con simulaciones PHET (7-Nearpod-simulaciones)

Estas pueden ser usadas por el alumno o alumna para realizar experiencias favoreciendo la comprensión y el aprendizaje de procesos a veces complejos.

f. **"Paseo virtual"**: Esta es otra de las opciones que deja al alumnado boquiabierto.



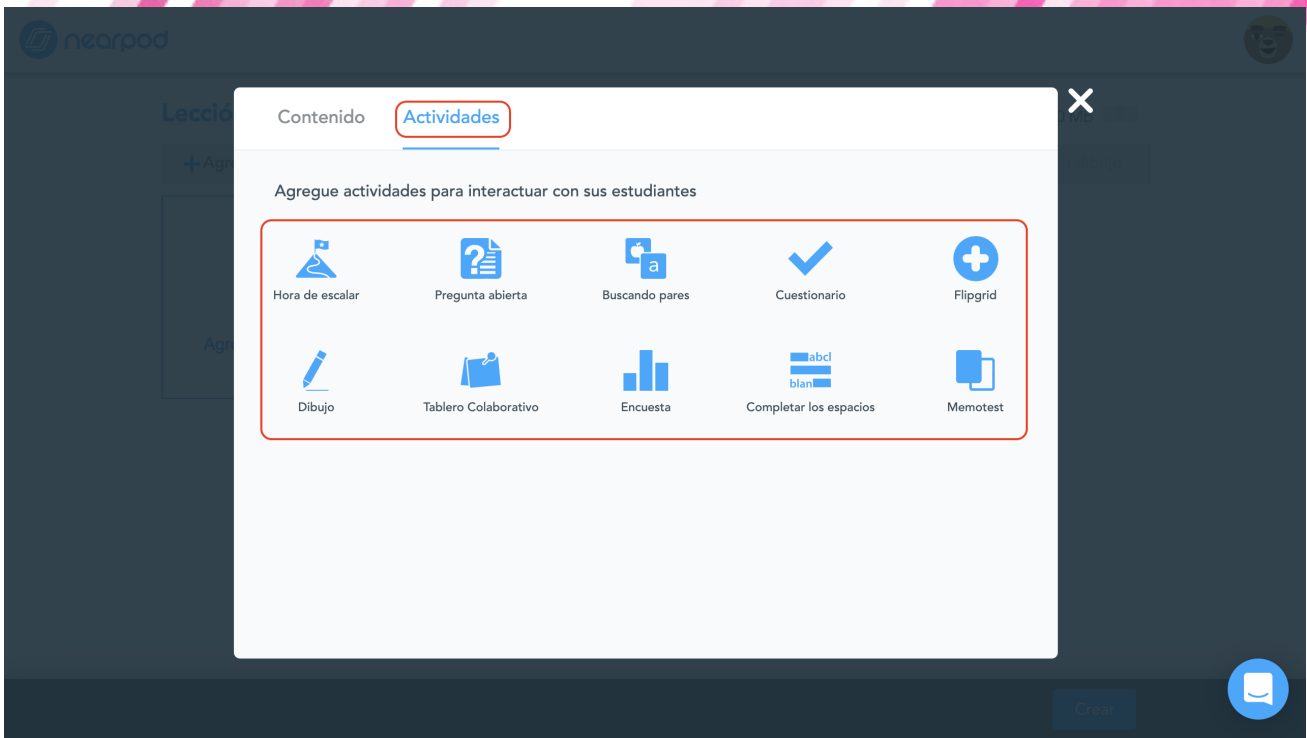
Diapositiva con paseo virtual 360° (8-Nearpod-paseo virtual)

Inserta una foto en 360° por la que es posible desplazarse y ampliar.

- g. **"Vídeo BBC"**: ofrece la posibilidad de incluir breves vídeos de *BBC World* en inglés sobre temáticas educativamente muy interesantes.
- h. **"Sway"**: también puede ser añadidas las atractivas presentaciones *Sway*, de las disponibles en *Nearpod* o propias.
- i. **"Galería"**: agrega imágenes donde el alumnado puede moverse entre una y otra a su ritmo. Como anteriormente, las imágenes pueden buscarse e insertarse directamente desde *Nearpod* durante la creación del recurso.
- j. **"Audio"**: sube un archivo de audio que podrá ser escuchado al llegar a la diapositiva correspondiente, en el ordenador del profesor, o en el del alumnado.
- k. **"Visualizador de PDF"**: agrega un *PDF* que puede ser explorado directamente desde la presentación.
- 2. **"Actividades"** son las diapositivas cuyo objetivo es interactuar con los estudiantes. Pueden ser de los siguientes tipos: Juego *"time to climb"*, *"pregunta abierta"*, *"buscando pares"*, *"cuestionario"*, acceso a *"flipgrid"*, *"dibujo"*, *"tablero colaborativo"*, *"encuesta"*, *"completar espacios"* y *"memotest"*.

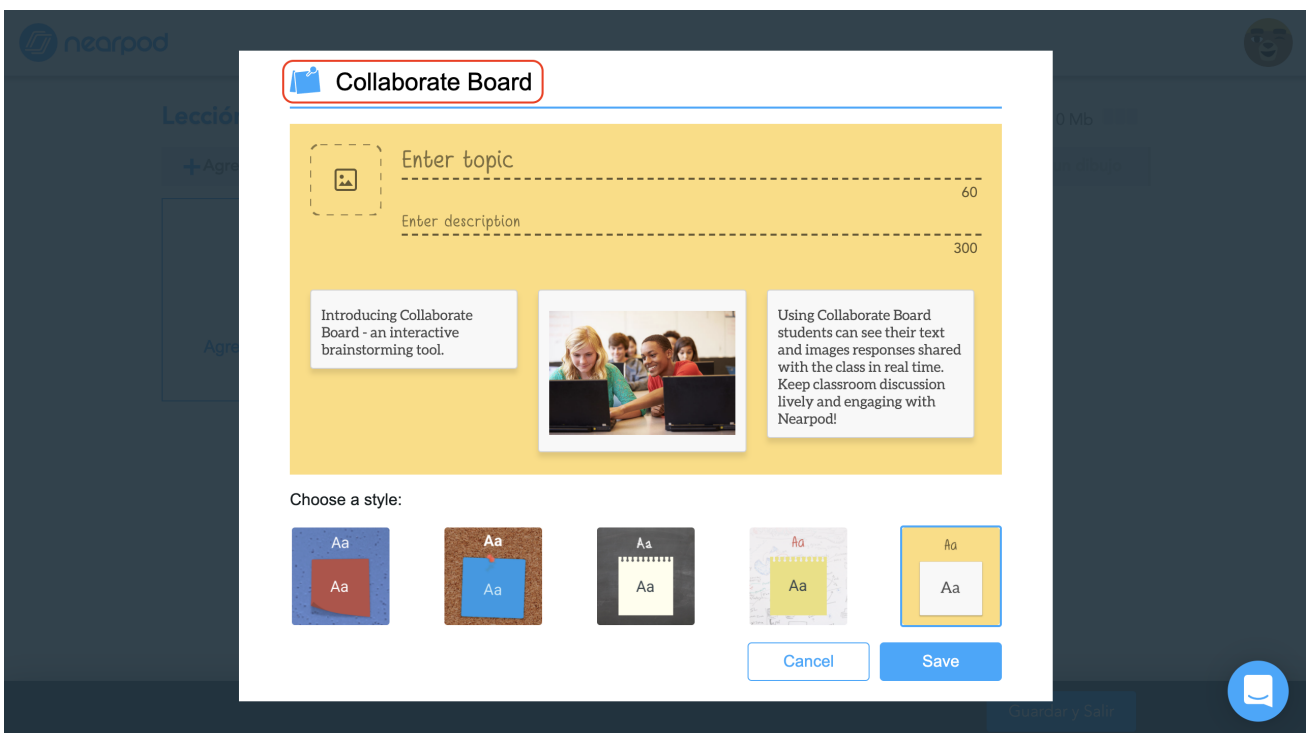
Vamos a analizar cada una de las opciones. Todas ellas pueden ser limitadas en tiempo con un temporizador que permite ser establecido durante la creación de la actividad:

- a. **"Time to climb"**: esta es una de las actividades preferidas del alumnado. Se trata de un cuestionario, con aspecto de juego, en el que cada participante elige un personaje que ascenderá por una ladera al ritmo de sus aciertos.
- b. **"Pregunta abierta"**: inserta una pregunta, con la opción de ser acompañada de imagen, vídeo o audio, que puede ser respondida en forma de texto o audio.



Diapositivas de actividades (4-Nearpod-actividades)

- c. **"Buscando pares"**: empareja imágenes, imagen y texto o solo texto.
- d. **"Cuestionario"**: agrega un cuestionario de múltiple respuesta.
- e. **"Flipgrid"**: importa un "tópico" de *Flipgrid* y graba directamente una respuesta.
- f. **"Dibujo"**: incluye una pregunta, acompañada de material audiovisual, que debe ser respondida con un dibujo, sobre una imagen insertada o un fondo blanco. Resulta útil para señalar partes, o identificar lugares en un mapa.
- g. **"Tablero colaborativo"**: crea una "pizarra" virtual, donde el alumnado puede escribir, ver e interactuar con las publicaciones de sus compañeros y compañeras, acompañadas de imágenes.



Diapositiva de tablero colaborativo (9-Nearpod-tablero colaborativo)

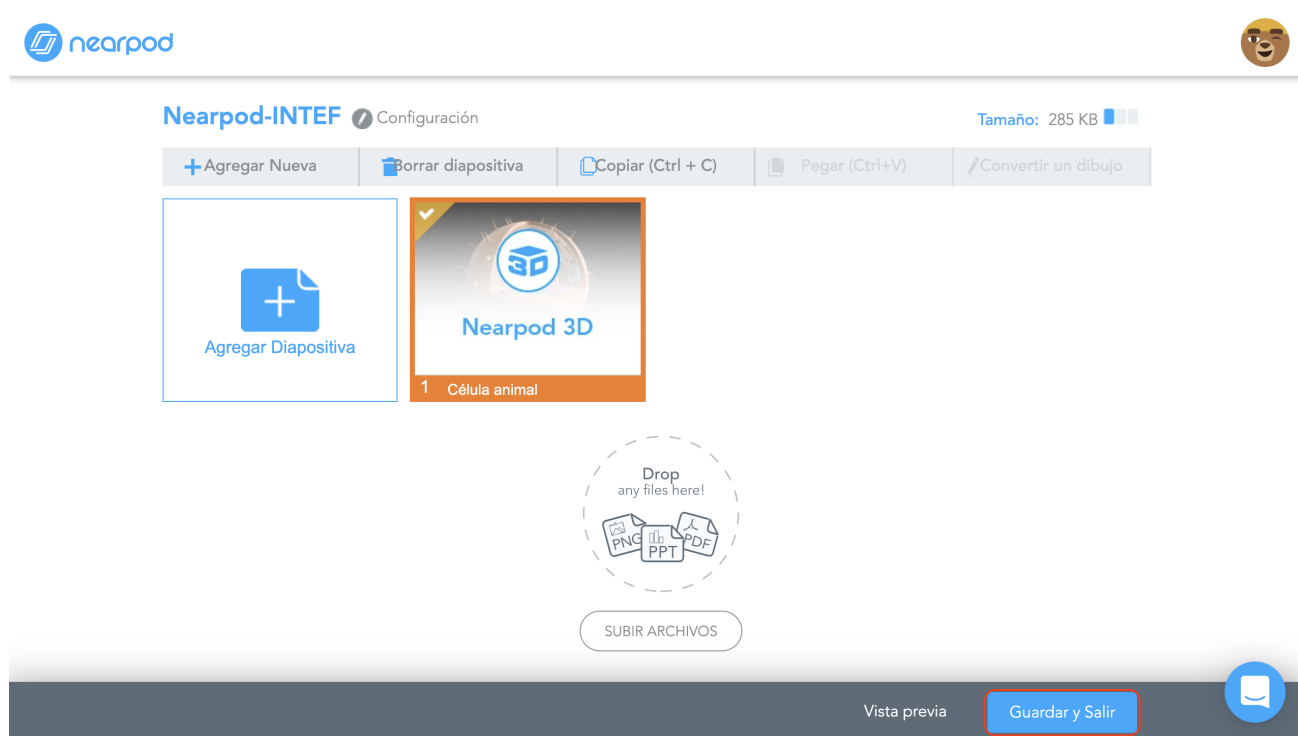
Es una estupenda opción para detectar ideas previas, o reflexionar al final de la clase sobre lo aprendido. **“Encuesta”**: ofrece la opción de votar o realizar una encuesta seleccionando una o más opciones.

h. **“Completar espacios”**: inserta un texto con espacios en blanco para completar.

i. **“Memotest”**: Evalúa la memoria enlazando elementos.

Finalizar

Es fundamental antes de usar el recurso, **“guardar y salir”** y poner un **“título”** a la presentación para que pueda ser mostrada a los estudiantes en el momento adecuado.



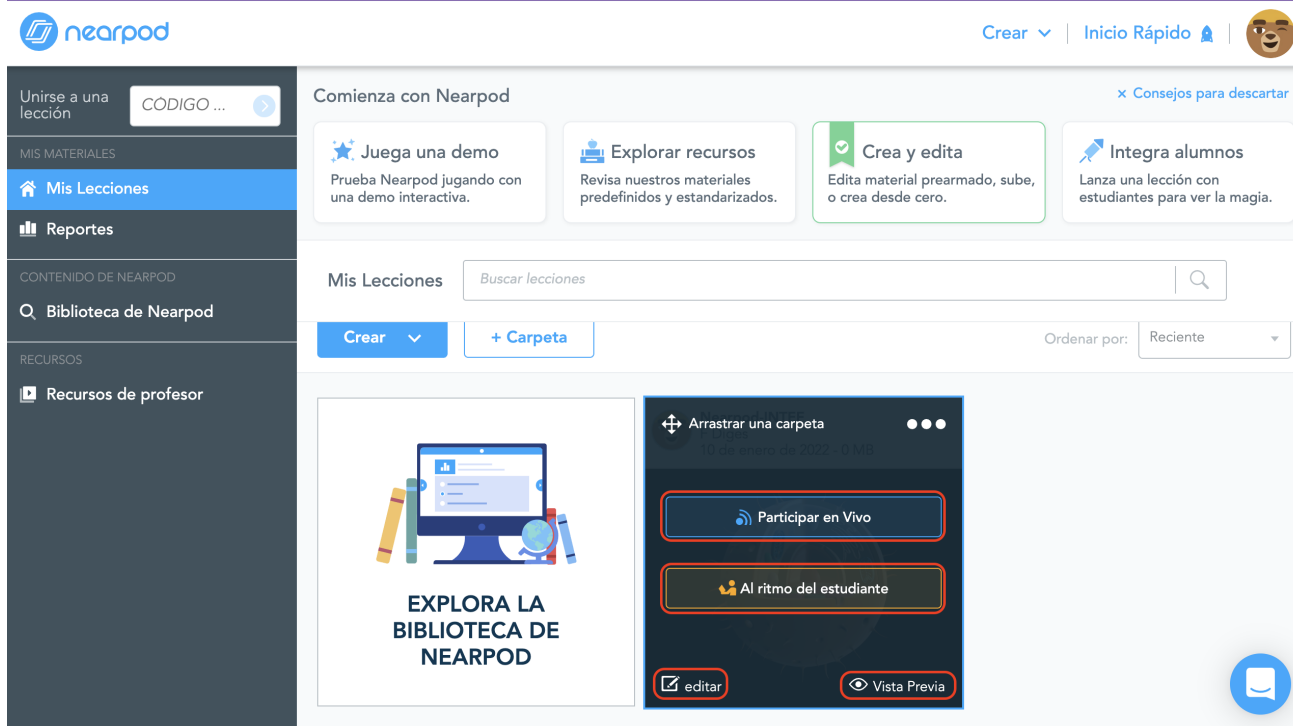
The screenshot shows the Nearpod interface. At the top left is the Nearpod logo. The main area displays a presentation slide titled "Nearpod 3D" with a sub-slide "1 Célula animal". A toolbar at the top includes options like "Agregar Nueva", "Borrar diapositiva", "Copiar (Ctrl + C)", "Pegar (Ctrl+V)", and "Convertir un dibujo". A "Drop any files here!" area with "SUBIR ARCHIVOS" is visible. At the bottom right, there is a "Vista previa" button and a "Guardar y Salir" button, which is highlighted with a red box.

Pestaña para guardar y salir (10-Nearpod-guardar y salir)

Uso de lecciones

En el momento de uso del recurso, tras iniciar sesión, se selecciona **“mis lecciones”** donde aparece nuestra librería de recursos y colocando el ratón encima aparecen **todas las opciones** disponibles:

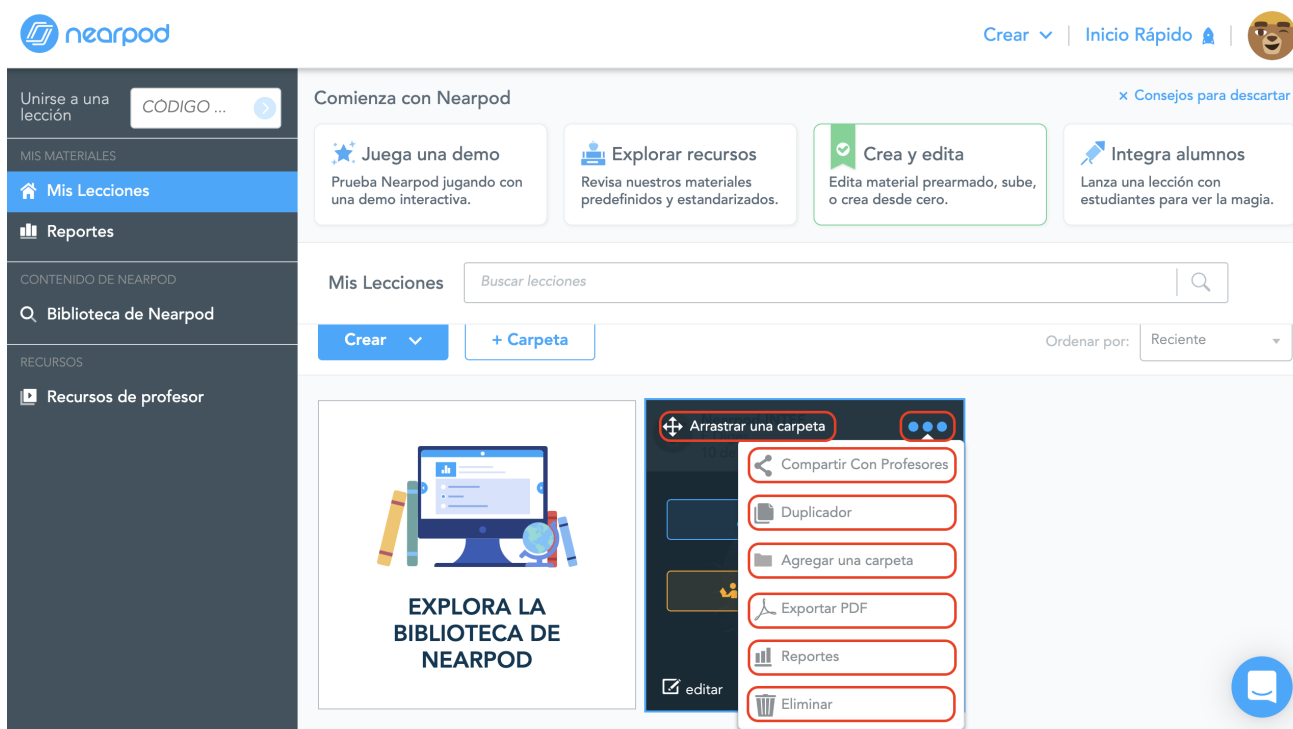
- ▶ **“Editar”** abre la ventana de edición.
- ▶ **“Vista previa”** muestra una **previsualización** de la presentación con la vista del alumnado.
- ▶ **“Participar en vivo”** inicia la presentación y genera un código para la sesión que el alumnado deberá usar para unirse, incluyendo su nombre, sin necesidad de registrarse. Desde la misma ventana de Nearpod donde aparece el código, se puede compartir el enlace de acceso a través de email, [Google Classroom](#), [Microsoft Teams](#), etc. En caso de trabajar de forma virtual, incluye la opción de crear una videoconferencia en [Zoom](#).
- ▶ **“Student paced”-“al ritmo del estudiante”** también genera un código, pero en este caso será válido por el plazo de tiempo que se determine, para que el alumnado se una a la presentación de forma asincrónica.



Opciones de uso (11-Nearpod-mis lecciones)

Como en su uso anterior, se puede compartir el enlace de acceso a través de diferentes plataformas.

- ▶ **“Arrastrar a carpeta”** para mantener todas las presentaciones organizadas por niveles o temáticas.
- ▶ Icono **“tres puntitos horizontales”** para:
 - ▶ **“compartir con profesores”**, en formato reutilizable o no, a través de email, redes sociales, enlace, insertar, etc.
 - ▶ **“duplicar”** hace una copia.
 - ▶ **“reportes”** conduce a un archivo PDF con un informe pormenorizado de la actividad de cada alumno o alumna tras una sesión, etc.

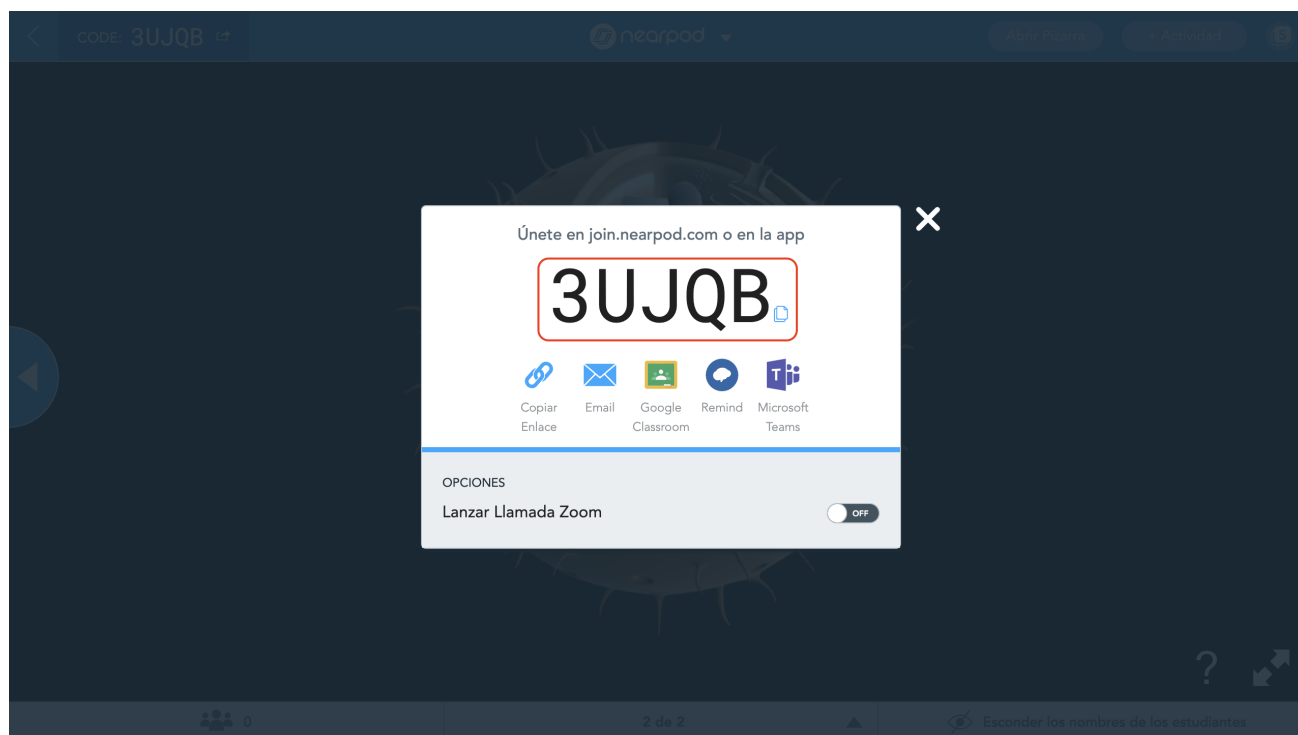


Más opciones disponibles (12-Nearpod-tres puntitos)

Sesión en vivo

Para usar *Nearpod* en vivo, se requiere un dispositivo por estudiante y un ordenador o *tablet* para el docente. Se puede usar un proyector o pantalla digital, para mostrar la visión del profesorado al alumnado, aunque no es imprescindible ya que cada estudiante puede ver contenidos y juegos en su dispositivo, y el profesorado puede compartir con ellos las respuestas del alumnado de forma anónima.

Como se ha indicado anteriormente, para iniciar el uso del recurso en clase, tras **iniciar sesión**, y acceder a **“mis lecciones”** se coloca el ratón sobre la presentación que se quiera usar y se selecciona **“Participar en vivo”**. La aplicación muestra a continuación una ventana donde aparece el código que el alumnado debe usar para unirse a la sesión.



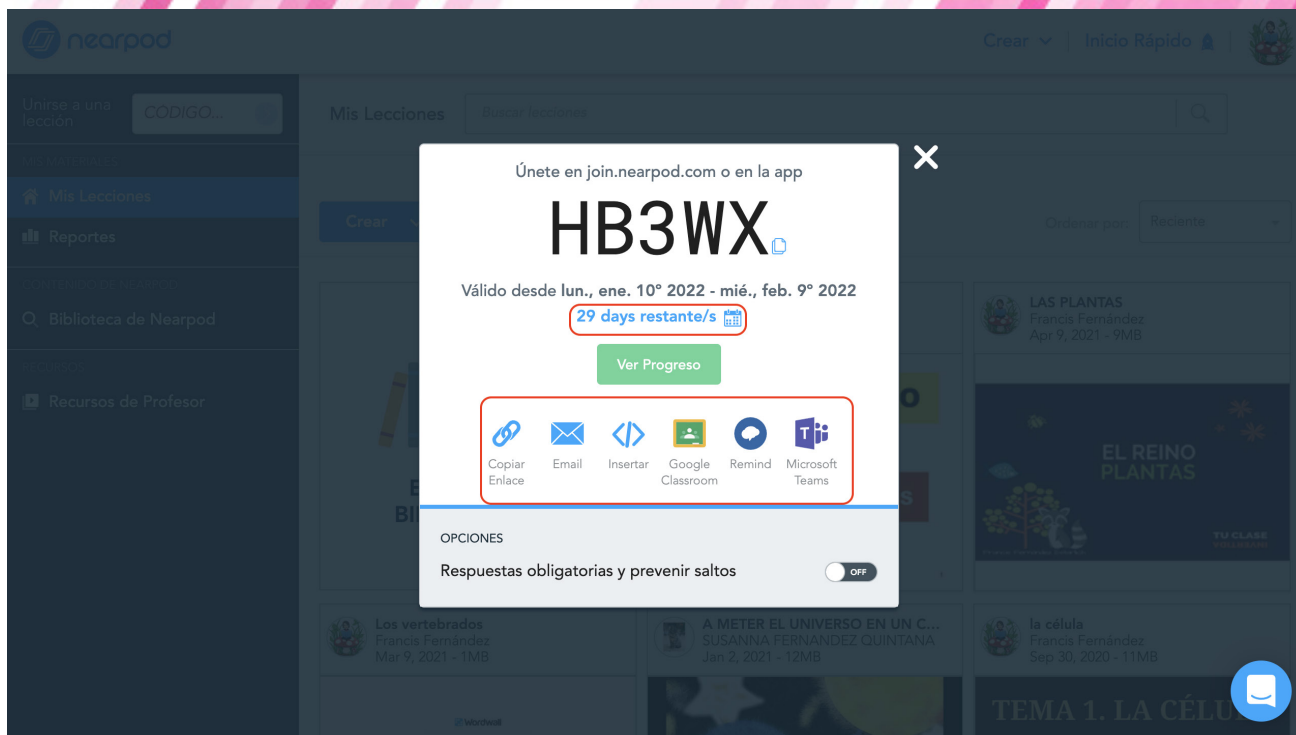
Código de inicio de juego en vivo (13-Nearpod-código inicio)

Al vincularse el alumnado, aparece en su dispositivo la diapositiva de apertura y el docente podrá visualizar un contador con el número y los nombres de los estudiantes que se han unido a la sesión.

Una vez todos los alumnos y las alumnas se hayan unido, el profesor podrá ir pasando las diapositivas, otorgándoles el tiempo oportuno al alumnado para que respondan a lo que se les solicita. El docente puede ver qué actividades han sido realizadas correctamente y cuáles requieren mayor explicación.

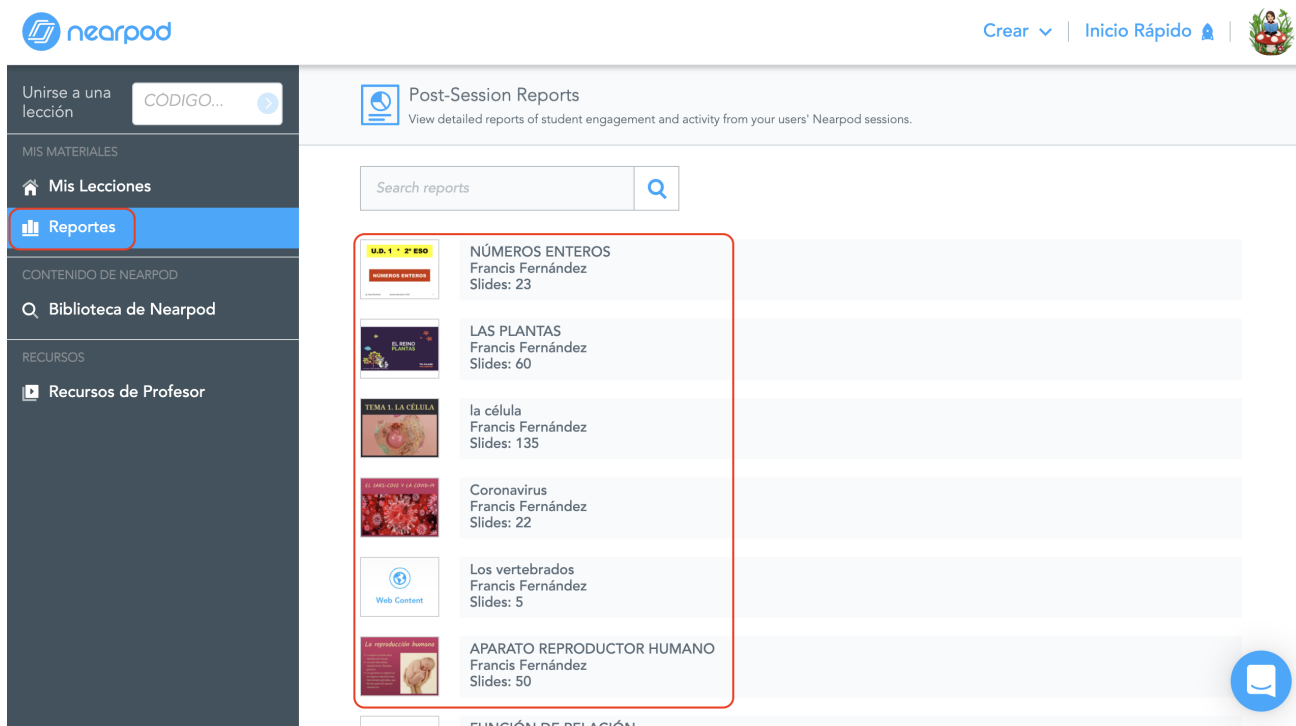
Se pueden diseñar recursos que incluyan todos los contenidos de una unidad didáctica, aunque sea demasiado extensa para una clase, al ser posible reconectar con una sesión ya creada, usando el mismo código, y continuar por el punto en el que se haya detenido.

Otra opción es compartir el recurso con el alumnado para que lo exploren **a su ritmo**. Para ello, se selecciona la opción **“Student-paced”** que aparece al colocar el ratón sobre la presentación. Al igual que ocurre al iniciar una sesión en vivo, se genera un código, que puede ser compartido a través del email o en diferentes plataformas como [Google Classroom](#). En este caso, se puede seleccionar una fecha límite para la realización de las actividades.



Código de inicio de juego al ritmo del estudiante-“student paced”(14-Nearpod-student-paced)

Al finalizar la sesión **en vivo**, o acabar el plazo para la realización de un recurso **a su ritmo**, se puede seleccionar **“Reportes”**, y Nearpod genera un informe con datos sobre las respuestas de cada estudiante, descargable directamente, aunque Nearpod también lo envía a la dirección de correo electrónico registrada.



Reportes generados tras las sesiones (15-Nearpod-reportes)

Tras analizar las posibilidades técnicas ofrecidas por esta herramienta, se concluye que sus opciones de uso son amplísimas. Nearpod es una herramienta muy atractiva e intuitiva que permite crear contenido de forma sencilla. Engancha al alumnado desde el minuto uno, le sorprende, divierte y motiva enormemente y le obliga a participar de forma activa en la clase. El docente, por otro lado, consigue, alumnado predispuesto positivamente al aprendizaje, a la vez que obtiene, en directo, información valiosísima que le permite moldear el avance a las necesidades de cada individuo.



Metodología y Didáctica Aplicada

Todas las opciones mostradas ofrecen una idea de la versatilidad de la herramienta para su utilización en distintos modelos pedagógicos o didácticos.

1. Las utilidades de *Nearpod*, resultan muy atractivas y divertidas para el alumnado. Incluyen múltiples formatos de presentación y expresión de lo aprendido, de modo que la herramienta podría ser adecuada para elaborar recursos desde la perspectiva **DUA** Diseño Universal del Aprendizaje.
2. Incluye todo lo necesario para el diseño didáctico de una sesión de instrucción directa, dotando al alumnado de un espacio donde explorar y reflexionar sobre los conocimientos previos con los que conectar los nuevos contenidos. Además, proporciona una retroalimentación constante del progreso del alumnado que facilita que el docente realice un apoyo instructivo adecuado. Como ejemplo, la sesión se podría estructurar del siguiente modo:
 - a. Reflexionando sobre los conocimientos previos del alumnado a través de un panel colaborativo o una pregunta abierta.
 - b. Motivando al alumnado e incrementando su interés con un paseo virtual en el que explorar.
 - c. Presentando materiales en pequeños pasos, incluyendo muchos ejemplos y con diferentes formatos a través de vídeos, audios, imágenes, etc.
 - d. Consiguiendo la participación activa a través de actividades diversas (preguntas test, abiertas, emparejar, dibujar) intercaladas cada pocas diapositivas de contenido, comprobando así la comprensión del alumnado.
 - e. Ofreciendo el material al alumnado, a través de un enlace, para su consulta independiente.
 - f. Fomentando la metacognición reflexionando al final de la sesión sobre lo aprendido de forma explícita, a través de una pregunta abierta, panel colaborativo, elaboración de un mapa conceptual, grabación de audio, o incluso enlazando con una pregunta en *flipgrid*.
3. En la metodología ABP, su uso sencillo e intuitivo hacen de *Nearpod* una herramienta idónea para su utilización por parte del alumnado. En ella pueden elaborar sus propias presentaciones o recursos como parte del proyecto. El aprendizaje del uso de la herramienta a través de sencillos tutoriales, fomenta el desarrollo de la competencia aprender a aprender. Asimismo, su elaboración implica una reflexión del estudiante sobre lo aprendido durante el proyecto y de los aspectos más importantes que espera que su audiencia entienda.
4. Su uso en el modelo *Flipped classroom* es posible gracias a su modo "Student-Paced" (asincrónico). Se puede compartir el enlace del recurso con el alumnado antes de la clase para su revisión. Ello posibilita que el estudiante revise los contenidos y actividades antes de la clase. El docente por su parte puede revisar las respuestas antes de la sesión y así responder a las dudas y corregir juntos las respuestas ofrecidas.
5. El funcionamiento interactivo de *Nearpod*, su conexión a través de un enlace y la opción de crear desde la aplicación una videoconferencia en *Zoom*, lo hacen adecuado para la formación a distancia o en semi presencialidad.

Los ejemplos que se acaban de señalar, son sólo algunas ideas de uso bajo la perspectiva de varias metodologías y modelos, pero el listado podría ser, sin duda, mucho más amplio.



Valoración Personal

Nearpod para mí fue todo un descubrimiento, que me hizo mi compañera Lorena García y desde entonces lo utilizo de forma habitual. Me posibilita llegar a todo mi alumnado; todos tienen que atender y responder, incluso el alumnado más tímido que no levanta la mano, el que está totalmente desmotivado, o el que tiene dificultades y nunca pregunta. Puedo seguir el avance de cada uno de ellos, resolver las dudas sobre la marcha sin dejar a ninguno atrás, permitiendo un avance simultáneo del grupo.

Al alumnado también le resulta sencillo crear recursos en *Nearpod* como parte de sus proyectos. Muestra de ello es que, tras un primer uso, ellos mismos solicitan elaborar sus presentaciones en esta aplicación.

Resulta muy gratificante que el alumnado aplauda de alegría cuando vas a usar la herramienta, ver sus caras de sorpresa con un paseo virtual o una imagen 3D, cómo se divierten en los juegos, y lo que aprenden y reflexionan sobre su aprendizaje, con la tranquilidad de ver sus respuestas anónimas evaluadas sin poner en evidencia sus errores. En definitiva, una herramienta, cuya implementación, sin lugar a dudas, recomiendo a cualquier docente.



Recomendación final

El tipo de interacciones de *Nearpod* lo hacen adecuado para casi cualquier nivel educativo, con el diseño adecuado a la edad. Es preciso tener en cuenta que, para su uso es necesario un dispositivo con conexión a internet (móvil, *tablet*, ordenador) por alumno, pareja o equipo.

La primera vez que se usa con el alumnado es fundamental recordarles que deben leer las instrucciones adecuadamente antes de hacer una actividad, como dibujar con la herramienta, y algunas indicaciones generales muy sencillas que los estudiantes captan rápidamente.

Probablemente la limitación más importante de *Nearpod* es el espacio en la cuenta gratuita (100 MB) pero las creaciones pueden ser compartidas entre el profesorado, de modo que con una buena colaboración entre los docentes de un departamento se pueden conseguir un rico banco de recursos de la materia.



Información y materiales complementarios

- ▶ [Canal youtube Nearpod](#)
- ▶ [Recopilaciones videotutoriales](#)
- ▶ Enlace a **manual de usuario**. Puede ser de la misma web de la herramienta, tuyo propio o de cualquier otro docente que lo haya publicado en Internet, en cualquier formato.
- ▶ [Enlace](#) para acceder a la herramienta
- ▶ [Acceso a webinars \(en inglés\)](#)
- ▶ [Recurso sobre la simbiosis](#)

Derechos de uso

- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- ▶ Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- ▶ El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

