



El espectro de inclusión y otros sistemas Módulo de nivel 2



Cofinanciado por el
Programa
Erasmus+ de la
Unión Europea

Contenido

Socios del proyecto	3
Areadne Aprendizaje permanente	3
Futuro Digitale	4
Universidad de Chipre	5
Euro-Net	6
Ikkaido Ltd	6
Instituto de Estudios sobre Inclusión Social, Diversidad y Compromiso (INSIDE EU)	7
Aux Couleurs du DEBA	8
PRIMAE	9
El espectro de inclusión y otros sistemas	9
Marcos	10
¿Qué es?	10
Un énfasis social/ambiental.....	10
Espectro de inclusión.....	12
Algunos ejemplos sugeridos	15
Procesos.....	16
Herramientas de adaptación	19
Referencias.....	21
S.T. E. P.	21
Procesos.....	22
F.A. M. M. E.	22
F. A. I. E. R.	22
Otras herramientas de adaptación	23
T.R. E. E.	23
C.H. A. N. G. E. I. T.	23
Contáctenos:	24
Legal Renuncia.....	25

Socios del proyecto

Areadne Aprendizaje permanente



El Centro de Aprendizaje Permanente de Areadne es un Centro de Aprendizaje Permanente acreditado que ofrece cursos de formación de profesores en línea y presenciales de nivel 5 y 7 del Marco Europeo de Cualificaciones en Europa y más allá. Areadne también ofrece cursos de educación general en TIC, idiomas, servicios de hospitalidad, cursos de belleza y artesanía. Areadne emplea a diez consultores de aprendizaje, con títulos avanzados de posgrado y más de diez años de experiencia, capacitando a alrededor de 100 maestros y otros 400 estudiantes de Grecia por año. Areadne trabaja con escuelas, universidades, empresas y organizaciones de formación nacionales e internacionales, organizaciones no gubernamentales, cámaras de comercio, organizaciones de empleadores y empleados, corporaciones locales, nacionales e internacionales, diseñando e implementando intervenciones de aprendizaje transformacional. Areadne actualmente lidera una asociación KA2 Innovation sobre refugiados y arte.

Futuro Digitale



FuturoDigitale
Non-profit Association

Futuro Digitale es una organización sin fines de lucro que fue fundada el 20 de febrero de 2013 sobre los ideales del proyecto Policoro de la Conferencia Episcopal Italiana. Futuro Digitale trabaja para fortalecer las habilidades de los jóvenes a través de las TIC y los proyectos de participación juvenil en las ciudades pequeñas. Su misión es apoyada por voluntarios entusiastas y grupos comunitarios juveniles locales.

Futuro Digitale cree que al ser consistente y profesional, realmente puede crear oportunidades de desarrollo para los jóvenes. Futuro Digitale coopera con instituciones, escuelas y otras organizaciones sociales. Están acreditados como agencia de empleo, centro de informática y centro de enseñanza de la lengua italiana. Futuro Digitale tiene una experiencia variada que se expresa en proyectos empresariales, proyectos de movilidad Erasmus e investigación social.

Universidad de Chipre



El Laboratorio de Ingeniería de Software y Tecnologías de Internet (SEIT) centra sus actividades de investigación en Cloud Computing, Arquitecturas Orientadas a Servicios, Plataformas Middleware Sensibles al Contexto y Computación Inteligente y Móvil. El Laboratorio se concentra en el desarrollo de creatividad habilitada por las TIC y entornos de aprendizaje mejorados, plataformas y herramientas para implementar servicios de monitoreo y apoyo de la salud, servicios inteligentes y personalizados para ancianos y tecnologías de asistencia para personas con discapacidades. El laboratorio también lleva a cabo actividades relacionadas con el aprendizaje mejorado por la tecnología, el comercio electrónico, el gobierno electrónico y el desarrollo de entornos para la inclusión social de los ancianos, el envejecimiento activo y la vida independiente. SEIT participó activamente en 30 proyectos financiados por la UE y obtuvo más de 5 millones de euros en financiación. El Laboratorio cuenta actualmente con 10 personas, incluidos 4 científicos postdoctorales y 4 investigadores de doctorado, y tiene acceso a amplias instalaciones de hardware y software.

Euro-Net



EURO-NET es una asociación sin ánimo de lucro que es miembro o miembro asociado de 57 redes internacionales. Ha realizado más de 340 proyectos europeos. EURO-NET fue elegida dos veces por la Comisión Europea en los Grupos de Trabajo Paneuropeos por sus competencias y 3 veces publicada por sus mejores prácticas en el campo de los medios de comunicación y las comunicaciones.

Ikkaido Ltd



Ikkaido es una ONG reconocida como entidad de carácter consultivo especial ante las Naciones Unidas, organización benéfica registrada, firma de la Declaración de Marsella y miembro de ONU Mujeres. Ikkaido forma parte del Grupo de Trabajo de Diversidad e Inclusión del Pacto Mundial de las Naciones Unidas para los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Ikkaido utiliza un enfoque de pensamiento sistémico para interrumpir la exclusión social y la no participación y crear metodologías biopsicosociales inclusivas innovadoras para el desarrollo emocional, físico, conductual y cognitivo de las personas con menos oportunidades. Ikkaido promueve la inclusión de las artes marciales como "El Camino", un

viaje de autodescubrimiento.

Instituto de Estudios sobre Inclusión Social, Diversidad y Compromiso (INSIDE EU)



INSIDE EU fue creado en Irlanda por Dirk van der Merwe, un usuario parapléjico de sillas de ruedas, para proporcionar actividad física, educación y empleo empoderadores para las personas con menos oportunidades, especialmente las personas con discapacidad. El Instituto proporciona experiencia en empoderamiento e inclusión para las personas con menos oportunidades, especialmente las personas con discapacidad, y proporciona capacitación para trabajadores juveniles, entrenadores, asistentes de enseñanza y maestros en toda la isla de Irlanda y Europa. INSIDE EU tiene una vasta experiencia en el desarrollo de herramientas de inclusión y gamificación inclusiva adaptada y transferible que se puede utilizar para

desarrollar a las personas con menos oportunidades, y para involucrar a las personas con cualquier habilidad o discapacidad para que todos puedan participar juntos en la misma actividad.

Aux Couleurs du DEBA



Aux Couleurs du DEBA es una asociación con 15 años de experiencia en proyectos europeos, educación no formal, diálogo intercultural, ciudadanía activa y jóvenes con menos oportunidades (ninis), que trabaja en los campos de la juventud, la formación y la educación, el empleo y el emprendimiento social, y la movilidad europea.

PRIMAE

El espectro de inclusión y otros sistemas

Recomendamos el uso del **S.T.E.P.** herramienta de adaptación porque:

- es simple;
- fácil de recordar;
- y trabaja para una amplia gama de actividades y habilidades.

Sin embargo, una búsqueda rápida en Internet revelará que existen otros sistemas de actividad física y adaptación deportiva basados en acrónimos.

Búsqueda de 'herramientas de adaptación deportiva', 'adaptación de la actividad física y el deporte' o similar.

Acrónimo	Explicación del sistema	Fuente

Estos sistemas alternativos generalmente se pueden dividir en tres áreas:

- **Frameworks** – estructuras generales para la inclusión que incorporan metodologías de adaptación;
- **Processes** – estas son secuencias de pasos aplicadas a la evaluación de individuos;
- **Unaherramienta de adaptación:** formas prácticas de adaptar y modificar el deporte y la actividad física similares a S.T.E.P. .

En su búsqueda web puede encontrar algunos de los ejemplos que se muestran a continuación.

Marcos

Un ejemplo importante utilizado en muchas partes del mundo es el ***Espectro de Inclusión***, desarrollado a fines de la década de 1990 en el Reino Unido para proporcionar una estructura para la inclusión¹, inicialmente dirigida a maestros y personal de apoyo que trabajan en escuelas convencionales para ayudarlos a incluir mejor a los jóvenes que tienen necesidades educativas especiales y discapacidad en los programas de educación física.

Su uso pronto se extendió a otras áreas como el entrenamiento, la educación superior, el desarrollo deportivo y el voluntariado. Algunas organizaciones han optado por adaptarlo de diferentes maneras para adaptarse a sus necesidades específicas.

¿Qué es?

El espectro de inclusión consiste en cinco enfoques diferentes para la organización de la actividad física organizados en un continuo de participación.

El nivel de inclusión más adecuado puede seleccionarse en función de la situación, como la edad, la capacidad y la composición del grupo, la naturaleza de la actividad, el entorno, el equipo y el número de personal o voluntarios disponibles.

De esta manera, el profesor o coach puede utilizar el marco como base para la creación de entornos inclusivos independientemente de las actividades que se lleven a cabo o las habilidades de los participantes.

Un énfasis social/ambiental

El Espectro de Inclusión proporciona una manifestación práctica del enfoque del "modelo social" para el deterioro y la inclusión. Esto pone el énfasis en las limitaciones y barreras sociales que discriminan y marginan a las personas con discapacidad. Las barreras sociales, actitudinales y ambientales construidas por la sociedad colocan al individuo discapacitado en una desventaja permanente y restringen o niegan completamente el acceso a las oportunidades disponibles para la mayoría de las personas sin discapacidad.

¹ Nótese que el modelo original se representaba como un "espectro", un continuo jerárquico, mientras que los formatos circulares posteriores y actuales enfatizan que todos los enfoques son de igual importancia y valor.

En términos prácticos, esto pone el foco en las **acciones** de entrenadores, maestros, voluntarios y otros y no en una **reacción** a los impedimentos individuales.

Espectro de inclusión

(Negro/Stevenson 2011-12)



Enfoque del espectro de inclusión	Explicación
Actividades abiertas – Todo el mundo puede jugar	<ul style="list-style-type: none"> • Todos realizan la misma actividad con mínimas o nulas adaptaciones al entorno o equipo; las actividades abiertas son por su naturaleza inclusivas, por lo que la actividad se adapta a cada participante. • Por ejemplo, calentamiento o enfriamiento, y juegos de movimiento cooperativo o no estructurado (como juegos de recolección, juegos de canopy o canciones y actividades de acción).
Actividades modificadas: cambio para incluir	<ul style="list-style-type: none"> • Todos juegan el mismo juego o realizan la misma actividad pero se emplean adaptaciones basadas en aspectos como las reglas, el equipo o el área de actividad para promover la inclusión de todos los individuos independientemente de sus capacidades. • Por ejemplo, jugar al baloncesto con una variedad de objetivos, como una canasta baja, un aro pegado a la pared o una caja en el suelo para que los participantes elijan anotar en el objetivo más adecuado a sus habilidades. O equilibre una actividad entre participantes con discapacidad de movilidad y no discapacitados restringiendo el espacio disponible para el socio ágil. (Véase el S. T. E. P. modelo de ideas sobre la modificación de actividades).
Actividades paralelas – grupos de habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • En este enfoque, aunque los participantes siguen un tema de actividad común, lo hacen a su propio ritmo y nivel trabajando en grupos en función de sus habilidades. • Por ejemplo, dos grupos pueden jugar una versión sentada y de pie de un juego donde los participantes acceden a la versión más adecuada a sus habilidades. O en un juego de pared de red (como el voleibol) los participantes, en tres grupos, juegan sin barrera, una red baja o una red a la altura reglamentaria. • Una consideración en el enfoque paralelo es que las habilidades pueden cambiar dependiendo de la actividad; por ejemplo, alguien que juega una versión compleja de un deporte de raqueta puede pasar a un grupo menos desafiante si la actividad cambia a juegos basados en el fútbol o el rugby.

<p>Actividades separadas o alternativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Este enfoque enfatiza que, en ocasiones, puede ser mejor para una persona joven practicar deportes individualmente o con sus compañeros discapacitados. • Por ejemplo, puede ser más efectivo retirar a un individuo (no necesariamente un participante discapacitado) para practicar la educación física individual y las competencias deportivas para permitir una integración exitosa en una situación de juego con el resto del grupo. • O los atletas pueden necesitar entrenar por separado con sus compañeros para prepararse para una competencia. Un ejemplo de esto sería un grupo de baloncesto en silla de ruedas incluido en un club de baloncesto local, o un equipo de netball solo para niñas en entrenamiento.
<p>Disability sport – actividad física adaptada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de una «integración inversa» en la que los jóvenes sin discapacidad se incluyen en los deportes de discapacidad junto con sus compañeros discapacitados. • Por ejemplo, usar los deportes paralímpicos de goalball, boccia o voleibol sentado como base para un juego inclusivo. Las sesiones de integración inversa mejoran las actitudes hacia los deportes de discapacidad y elevan la autoestima de los participantes discapacitados que pueden tener competencia en estas actividades.

Ejercicio: unplying del espectro de inclusión a las artes marciales

Revise los ejemplos anteriores y considere cómo podría aplicar los enfoques de Espectro de inclusión a su propia configuración

Espectro de inclusión	Aplicación de artes marciales

Algunos ejemplos sugeridos

Espectro de inclusión	Aplicación de artes marciales
<i>Abrir</i>	Un calentamiento inclusivo (y enfriamiento al final) permite que todos participen juntos de la manera adecuada para ellos.
<i>Modificado</i>	Adaptar la actividad para individuos específicos o para todo el grupo para que un individuo pueda ser incluido con más éxito.
<i>Paralelo</i>	Divida la clase en dos o más grupos más pequeños; los individuos trabajan en el mismo tema pero con las tareas adaptadas a las habilidades adecuadas.
<i>Separado/alternativo</i>	Un individuo o un grupo pequeño pueden trabajar por separado en habilidades específicas para permitir una reintegración posterior más exitosa en la clase.
<i>Deporte de discapacidad/APA</i>	Desafía a toda la clase a probar las habilidades de manera diferente; por ejemplo, todos se sientan a practicar.

Procesos

Veremos dos sistemas, esencialmente similares, de "planificar, implementar, revisar".

La **F. A. M. M. E.** modelo (a **F.** u. n. c. t. i. o. n. a. l. **A.** p. p. r. o. a. c. h. para **M.** o. d. i. f. y. i. n. g. **M.** o. v. e. m. e. n. t. **E.** x. p. e. r. i. e. n. c. e. s.) fue desarrollado para centrarse en el *proceso* de adaptación y modificación, esbozando una secuencia de pasos dirigida a la inclusión de todas las habilidades en la actividad física. Usando este proceso lógico, el practicante (o entrenador) puede aplicar su imaginación y habilidades de observación para modificar las actividades adecuadamente para cada participante.

F. A. M. M. E. funciona siguiendo un procedimiento de cuatro pasos (se agregaron nuestros ejemplos):

<p>S. T. E. P. 1 – Determinar los componentes subyacentes de las habilidades; en otras palabras, qué componentes son necesarios para realizar con éxito una actividad o habilidad de movimiento.</p>	<p>Por ejemplo, moverse para atrapar una pelota implica la coordinación ojo-mano, pero también implica velocidad, equilibrio y conciencia espacial. Las diferencias que afecten a cualquiera de estos componentes requerirán un enfoque modificado.</p>
<p>S. T. E. P. 2 – Determinar las capacidades actuales del individuo.</p>	<p>Por ejemplo, una diferencia en la edad afectará la adquisición de habilidades, con un niño de primeros años que obviamente tiene menos fuerza que un adolescente joven.</p>
<p>S. T. E. P. 3 – Hacer coincidir los esfuerzos de modificación con las capacidades.</p>	<p>Por ejemplo, garantizar que las modificaciones sean necesarias y apoyar la inclusión. Si un individuo es capaz de sostener un bate o raqueta liviana, entonces sus capacidades existentes se reducen si el entrenador insiste en unir un implemento de tamaño completo al brazo del individuo usando un guante-bate.</p>
<p>S. T. E. P. 4 – Evaluar la efectividad de la modificación; aquí el entrenador utiliza sus poderes de observación y análisis para verificar si cualquier modificación o adaptación sugerida está contribuyendo a la adquisición y desarrollo de habilidades, o si no apoya, o incluso obstaculiza, el proceso.</p>	<p>Por ejemplo, pedirle a un individuo que tiene dificultades de equilibrio que se siente en una silla para realizar un lanzamiento, cuando puede ser capaz de hacerlo desde una posición de pie con un ajuste en su postura, podría verse como un paso retrógrado.</p>

F. A. I. E. R. es otro ejemplo de un proceso ideado para satisfacer las necesidades de una población específica, pero con una aplicación más amplia en otros entornos.

Es esencialmente una estructura centrada en el individuo dentro de la cual el practicante (o entrenador) puede buscar soluciones creativas, en pasos progresivos, para garantizar la inclusión de los jóvenes en la actividad física.

La **F. A. I. E. R.** el proceso se organiza a lo largo de un proceso de actividad-modificación-revisión similar al de **F. A. M. M. E.** (de nuevo hemos añadido ejemplos):

<p><i>F. o. u. n. d. a. t. i. o. n. (Fundación)</i> - esto implica identificar los objetivos alcanzables para cada participante, y las actividades que probablemente conduzcan a que se cumplan los objetivos. En otras palabras, la creación de un punto de partida para cada individuo específico para cada actividad.</p>	<p>Por ejemplo, una actividad de fortalecimiento que conduce a un objetivo a largo plazo de mejorar el rendimiento en un lanzamiento. En esta etapa, también es importante identificar las fortalezas, capacidades y preferencias del individuo.</p>
<p><i>A. w. a. r. e. n. e. s. s. (Conciencia)</i> – aquí el practicante / entrenador toma en consideración cualquier aspecto específico del individuo.</p>	<p>Por ejemplo, es posible que se requieran ciertos métodos de comunicación, como el "Braille de dedos" para los participantes sordociegos, o el refuerzo y la repetición regulares de mensajes clave. Estas consideraciones no deben ser centrales para el proceso, sino que deben actuar más como "información de apoyo".</p>
<p><i>I. m. p. l. e. m. e. n. t. a. t. i. o. n. (Implementación)</i> – en esta fase, la actividad se construye en base a los factores identificados en las etapas de fundación y concienciación.</p>	<p>Esto puede incluir la modificación de la actividad o el equipo utilizado si esto es necesario para la finalización exitosa de la meta de la actividad y el progreso hacia la meta a largo plazo.</p>
<p><i>E. v. a. l. u. a. t. i. o. n. (Evaluación)</i> – es donde el practicante / entrenador observa el desempeño del individuo, sugiriendo modificaciones o cambios en la técnica o el equipo.</p>	<p>Por ejemplo, la orientación manual puede ser necesaria para ayudar a reforzar la instrucción verbal. También se puede evaluar la seguridad de la actividad.</p>
<p><i>R. e. f. i. n. e. m. e. n. t. (Refinamiento):</i> el profesional / entrenador analiza el rendimiento y sugiere cambios que podrían ser necesarios para desafiar aún más al individuo, o para desarrollar un aspecto específico que conduzca al logro del objetivo a largo plazo.</p>	

Intente aplicar un proceso a su propia configuración de actividad. Para este ejercicio, utilizaremos un método de proceso simplificado.

Ejercicio: *Unproceso de pplying the Activity – Modify – Review*

Piense en un individuo específico y aplique un proceso simple de actividad-modificación-revisión.

En otras palabras:

- comenzar con una habilidad o actividad planificada;
- modificar la tarea para el individuo para permitirle tener más éxito;
- revisar el éxito de los cambios que ha realizado;
- repita el ciclo hasta que el individuo encuentre la forma óptima de realizar la habilidad o actividad.

Actividad o habilidad	
Modificación	
Revisión	
Repetir (modificación adicional según sea necesario)	

Herramientas de adaptación

Una vez más, consideraremos dos alternativas a **S. T. E. P.** aquí.

T. R. E. E. opera de manera similar a **S. T. E. P.** presentando cuatro aspectos de cualquier actividad que pueden ser modificados con el fin de acomodar la inclusión de cualquier habilidad.

T. e. a. c. h. i. n. g (Teaching / estilo de coaching)	Cómo el profesor/coach organiza, dirige y comunica
R. u. l. e. s. (Regulations)	Cse aferra a las normas que rigen los juegos y las actividades para promover la inclusión
E. n. v. i. r. o. n. m. e. n. t (Medio ambiente)	Ccuelga del espacio, para todo el grupo o individuos dentro del grupo
E. p. u. i. p. m. e. n. t (Equipo)	As en S. T. E. P. , cambiar el tamaño, el peso, el color, la textura

La '**C. h. a. n. g. e. i. t.** El principio está diseñado para ayudar a los maestros, entrenadores y líderes deportivos a hacer que las actividades sean diferentes para promover la inclusión de todas las habilidades.

C	C. o. a. c. h. i. n. g. (Coaching)
H	H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e. (Cómo puntuas)
A	p. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a. (zona de juego)
N	N. u. m. b. e. r. o. f. p. l. a. y. e. r. s. (Número de jugadores)
G	G. a. m. e. r. u. l. e. s. (Reglas del juego)
E	E. p. u. i. p. m. e. n. t. (Equipamiento)
I	I. n. t. e. n. s. i. t. y. (Intensidad)
T	T. i. m. e. (Tiempo)

«**C. h. a. n. g. e. i. t.** es un *complemento* útil para los entrenadores, pero tal vez sea demasiado largo y, por lo tanto, es más difícil recordar cada componente.

El factor clave en todos estos sistemas, incluyendo **S. T. E. P.** , es su flexibilidad, con aplicación posible en cualquier entorno de actividad física y deporte y con una gama de habilidades. Estos sistemas empoderan al entrenador, dándole la capacidad de cambiar su enfoque o modificar su entrega para proporcionar oportunidades óptimas para cada participante.

Seleccione una de estas herramientas de adaptación (o tal vez una alternativa que haya encontrado en Internet o una que haya creado usted mismo). Aplíquelo a tu propia configuración.

T. R. E. E. componente	Aplicación de artes marciales
T. e. a. c. h. i. n. g. c. o. a. c. h. i. n. g.) s. t. y. l. e. (Estilo de Enseñanza / Coaching)	
R. u. l. e. s. (Reglas)	
E. n. v. i. r. o. n. m. e. n. t. (Medio ambiente)	
E. p. u. i. p. m. e. n. t. (Equipamiento)	

Cambiar el componente	Aplicación de artes marciales
C. o. a. c. h. i. n. g. (Coaching)	
H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e. (Cómo puntuas)	
p. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a. (Área de juego)	
N. u. m. b. e. r. o. f. p. l. a. y. e. r. s. (Número de jugadores)	
G. a. m. e. r. u. l. e. s. (Reglas del juego)	
E. p. u. i. p. m. e. n. t. (Equipamiento)	
I. n. t. e. n. s. i. t. y. (Intensidad)	
T. i. m. e. (Tiempo)	

Referencias

S.T. E. P.

Black, Ken (2011) 'Coaching de niños discapacitados'. En Stafford, Ian (ed.) *Coaching Children in Sport*. Londres: Routledge

Procesos

F. A. M. M. E.

Kasser, Susan L, & Lytle, Rebecca K (2005), 'A Functional Approach for Modifying Movement Experiences (FAMME) en **'Inclusive Physical Activity: a lifetime of opportunities'** USA, Human Kinetics, pp138

F. A. I. E. R.

LaCortiglia, Matt (2009), **'Adaptive Physical Education'** [en línea], Perkins School for the Blind, Massachusetts, USA,
[http://support.perkins.org/site/PageServer?pagename=Webcasts_Adaptive PE Matt LaCortiglia](http://support.perkins.org/site/PageServer?pagename=Webcasts_Adaptive_PE_Matt_LaCortiglia)

Otras herramientas de adaptación

T.R. E. E.

Comisión Australiana de Deportes (2001), '**Give it a Go: including people with disabilities in sport and physical activity**', Australia, ASC Publication Services Unit, pp34-35 (publicado anteriormente como 'Willing and Able: an introduction to inclusive practices' 1995)

C.H. A. N. G. E. I. T.

Bee, Les (2008), 'Inclusive Coaching' en '**Intermediate Coaching – General Principles Manual**' Australia, ASC Publishing, Cap. 6 pp77-86

Contáctenos:

Correo electrónico: ceo@ikkaido.com

Teléfono: +447446 503082

Twitter: https://twitter.com/Ikkaido_MA

Facebook: [https:// www.facebook.com/IkkaidoEU/](https://www.facebook.com/IkkaidoEU/)

Legal Renuncia

El proyecto fue cofinanciado por la Unión Europea a través del programa ERASMUS+. El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleje únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Derechos de autor Ikkaido Ltd C 2019



PRIMAE



Financiado por
el Programa
Erasmus+ de
la Unión
Europea