



CONCURSO ESCOLAR 2012-2013

Consumópolis8

Entrénate bien para el Consumo responsable

Instrucciones generales de participación

1. INTRODUCCIÓN

El **concurso escolar 2012- 2013 *Entrénate bien para el Consumo responsable*** está organizado por el Instituto Nacional del Consumo y las comunidades autónomas de Andalucía, Aragón, Illes Balears, Canarias, Castilla-La Mancha, Comunidad de Castilla y León, Cataluña, Extremadura, Galicia, La Rioja, Comunidad de Madrid, Región de Murcia, Comunidad Foral de Navarra, País Vasco, Comunitat Valenciana y la Ciudad de Melilla.

Las actividades del concurso se desarrollarán a través de la **plataforma informativa de Consumópolis**, cuya dirección es **www.consumopolis.es**, en la que se puede seleccionar, de entre las lenguas oficiales del Estado (castellano/català /galego/euskera/valencià), la que se desee para participar en el concurso.

2. ACCESO AL CONCURSO ESCOLAR

En la **página principal** se encuentran dos accesos llamados **Concurso Escolar**, cualquiera de ellos es válido. Antes de entrar al concurso, el sistema le ofrece la posibilidad de elegir, entre las lenguas oficiales, la que se desea utilizar. El acceso a la zona de **concurso escolar Consumópolis8** será posible a partir del 4/10/2012. En este documento se detallan las instrucciones para la correcta utilización del portal como soporte para el desarrollo del concurso.

3. PÁGINA DEL CONCURSO ESCOLAR CONSUMÓPOLIS8

La página principal del concurso escolar recoge las siguientes secciones:

3.1. BASES

(Accesible a partir del 4/10/2012)

Desde aquí se tiene acceso a los siguientes documentos:

- BASES NACIONALES DEL CONCURSO ESCOLAR 2012-2013 **CONSUMÓPOLIS8**, que regulan la participación, la convocatoria y la concesión de los premios.
- BASES AUTONÓMICAS DEL CONCURSO ESCOLAR 2012-2013 **CONSUMÓPOLIS8**, que regulan la participación en su ámbito territorial y la convocatoria de los premios autonómicos en aquellas comunidades autónomas que así lo requieran.

***Importante: No es necesaria la publicación de la Bases Autonómicas para proceder al registro de los equipos ni para realizar las dos actividades del concurso. En caso de que las Bases Autonómicas se retrasen o no se publiquen, rigen las Bases Nacionales y las presentes Instrucciones de participación.**

3.2. INSTRUCCIONES GENERALES

(Accesible a partir del 4/10/2012)

Es el presente documento, que recoge de manera detallada cada uno de los aspectos del concurso.

3.3. TELÉFONOS Y DIRECCIONES DE LOS ORGANIZADORES (INC y CC AA)

(Accesible a partir del 4/10/2012)



Este botón abre un documento en formato pdf que recoge las direcciones y teléfonos del Instituto Nacional del Consumo y de todos los organismos competentes en materia de consumo de las comunidades autónomas organizadoras del **concurso**.

3.4. CONTACTO

(Accesible a partir del 4/10/2012)

Correo electrónico de la administración del concurso (consultas@consumopolis.com) para resolver dudas e incidencias que surjan durante el desarrollo del concurso y para informar sobre diversos aspectos del mismo.

3.5. AYUDA RÁPIDA

(Accesible a partir del 4/10/2012)

Este botón abre un documento en formato pdf que ofrece una ayuda rápida. Incluye una relación de las preguntas más frecuentes y las correspondientes respuestas sobre diversos aspectos del Concurso.

3.6. DEMO

(Accesible a partir del 4/10/2012)

Permite a los usuarios que no estén registrados el acceso como invitados a un tablero de juego, pero en el que las preguntas y los juegos se corresponden con los de concursos **Consumópolis** de años anteriores.

Aunque no hace falta registrarse, hay que tener en cuenta dos aspectos importantes:

- Los puntos que se consigan no se registran y, por tanto, no se guardan para otras sesiones.
- No se puede acceder a la sala de juegos.

3.7. PERSONAJE ANIMADO DE CONSUMÓPOLIS

(Accesible a partir del 4/10/2012)

Animación de un personaje de **Consumópolis** que podrá ser descargado por cada concursante en su ordenador. El personaje aparecerá en la pantalla, y ejecutará una serie de animaciones (gestos, efectos sonoros, etc.) que tiene programadas.

3.8. REGISTRO

(Accesible desde el 10/10/2012 al 05/12/2012)

Cada equipo registrado en el **concurso escolar Consumópolis8** estará compuesto por cinco alumnos matriculados en cursos de un mismo nivel de participación y estará coordinado por un docente del centro educativo.

El registro de los equipos tiene que realizarlo el docente coordinador, desde la pantalla a la que se accede a través del botón **Registro**. Además de los datos personales y profesionales, deberá introducir una contraseña personal. En el registro también deberá quedar perfectamente identificado el centro educativo.

Un mismo **docente** podrá coordinar a más de un equipo, con independencia del nivel de participación, y **deberá declarar expresamente que conoce y acata las bases reguladoras del concurso**.

En la página de registro el docente deberá identificar el **centro educativo** (listado de los colegios con su código postal introducido), su **nombre y apellidos**, un **e-mail** y una **contraseña**.

En esta página quedan registrados, además de los datos identificativos de los concursantes, los siguientes datos:

- Nombre del equipo.
- Contraseña del equipo.
- Un *nick* por cada uno de los cinco componentes del equipo.
- Una contraseña por cada uno de los cinco componentes, que será creada personalmente por cada alumno la primera vez que acceda a la ciudad.



Para los nombres de los equipos, contraseñas o *nicks* **no podrán utilizarse palabras malsonantes, insultos, ni términos ofensivos, lo que conllevaría la inmediata eliminación del equipo.**

El conocimiento y acatamiento de las bases reguladoras del concurso deberá ser **confirmado expresamente** por cada uno de los **concurstantes**.

El docente coordinador recibirá un e-mail al correo electrónico que haya registrado, con la información de la inscripción del equipo, en la que se especificarán todos los datos de concursantes, centro educativo y coordinador, y **deberá aceptar** los datos del equipo por esta misma vía si considera que todo está correcto.

***IMPORTANTE:** El equipo no podrá empezar a jugar hasta que este correo electrónico no esté validado.

Una vez validado el correo de confirmación de la inscripción del equipo, sus integrantes podrán, previa identificación, empezar a participar en la primera fase del **concurso** desde la página de la **ciudad de Consumópolis**.

3.9. ACCESO COORDINADORES

(Accesible a partir del 10/10/2012)

Desde aquí, los coordinadores pueden consultar los datos completos de sus equipos y alumnos: **nombres, nicks y contraseñas**, así como información sobre la participación en **Consumópolis** de cada uno de ellos. Para ello deberá introducir la dirección de correo electrónico y la contraseña personal que haya establecido previamente en el registro.

3.10. FICHAS PEDAGÓGICAS

(Accesible a partir del 24/10/2012)

Contiene las fichas pedagógicas que servirán de apoyo a los concursantes para responder a las preguntas del concurso. Están presentadas en formato pdf, y se pueden consultar *on-line* o descargar para su posterior impresión.

Todas las fichas que se han elaborado en las ediciones anteriores de **Consumópolis** se encuentran agrupadas y actualizadas. Se dispone de un **buscador** de palabras clave para obtener información sobre ellas.

3.11. CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

(Accesible desde el 24/10/2012 al 14/01/2013)

Se accede a la **ciudad de Consumópolis** de forma individual, como concursante registrado.

- Si entra por primera vez, debe:
 1. Introducir la clave de su equipo.
 2. Introducir su *nick*.
 3. Crear una contraseña personal, que queda incorporada al registro.
 4. Confirmar su contraseña.
 5. Configurar su personaje.
- Si ya ha entrado alguna vez, debe:
 1. Introducir su *nick*.
 2. Introducir su contraseña personal.

Una vez identificado, el concursante accede a una pantalla donde se encuentran los accesos al tablero del juego y a las herramientas del concurso que se detallan en el **apartado 4**.

3.12. CLASIFICACIÓN

(Accesible a partir del 16/01/2013)

Incluye el orden de clasificación con la puntuación final de los equipos, a nivel nacional y por comunidad autónoma, ordenados de mayor a menor puntuación.

En estos listados se reflejarán los siguientes datos de los equipos:

- Nombre.
- Puntos obtenidos en la parte pedagógica.
- Respuestas erróneas.

- Puntos obtenidos en la parte lúdica.
- Puntos extra del Banco de Puntos.
- Puntos totales.
- Número de la casilla hasta la que ha llegado cada jugador.

Importante*: Esta clasificación ordena a los equipos por número de puntos, no significando por ello que hayan pasado a la segunda fase. Es decir, un equipo puede tener una puntuación muy alta y aparecer en los primeros puestos de la clasificación pero puede no poder pasar a la segunda fase si uno o varios de sus concursantes no han finalizado el recorrido.

3.13. TRABAJO EN EQUIPO

(Accesible desde el 24/10/2012 al 28/02/2013)

Para poder acceder, los coordinadores y concursantes deberán identificarse con su correo electrónico/*nick* y contraseña.

3.13.1. AYUDA: Instrucciones Específicas

(Accesible desde el 24/10/2012 al 28/02/2013)

Este primer apartado facilita la información necesaria para que todos los equipos sepan en detalle cómo realizar el trabajo. Es imprescindible **leer el documento** de las **Instrucciones específicas** para su realización. Estas instrucciones se encuentran también en el **apartado 6** del presente documento. Los trabajos que no sigan estas instrucciones serán excluidos del concurso.

Los trabajos **no podrán incluir publicidad ni marcas de productos o servicios**. Tampoco reflejarán imágenes o contenidos videntes, sexistas, racistas o cualquier otro contrario a los valores de la escuela actual.

3.13.2. SUBIR NUESTRO TRABAJO

(Accesible desde el 24/10/2012 al 28/02/2013)

A través de este acceso los profesores coordinadores de cada grupo deberán subir la fotografía de su trabajo.

El profesor solo podrá realizar la subida de los trabajos de aquellos equipos **cuyos cinco componentes hayan completado el recorrido**. Si alguno de los integrantes del equipo no reúne las condiciones, aparecerá en la pantalla el siguiente mensaje: *«Lo sentimos, pero el/los siguiente/s integrante/s de tu equipo (nicks) todavía no ha/n completado el recorrido, por lo que aún no puedes acceder»*.

3.13.3. EXPOSICIÓN DE TRABAJOS

(Accesible a partir del 15/03/2013)

Todos los trabajos se expondrán en este espacio, que podrá ser visitado por concursantes y docentes coordinadores.

Se implantará un sistema de votación popular para valorar los trabajos. El plazo para votar finalizará el 12 de abril de 2013. Estas votaciones **no tendrán ningún valor** a efectos de la concesión de los premios del concurso estipulados en las **Bases**.

Se podrá realizar la búsqueda de trabajos siguiendo varios criterios:

- Ciclo escolar
- Comunidad Autónoma
- Nombre del equipo, etc.

4. PÁGINA DE LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

(Accesible desde el 24/10/2012 al 14/01/2013)

Solo se podrá entrar en esta página en la forma prevista en el punto **3.11**.



Una vez identificado el concursante, se accede a una pantalla en la que se encuentra el tablero del juego **Consumópolis8**, que permitirá desarrollar la primera actividad del concurso. También se accede a las **herramientas**.

4.1. HERRAMIENTAS

Las herramientas que se han puesto a disposición de los concursantes para facilitar y hacer más amena su participación en esta primera parte del concurso escolar **Consumópolis8** son las siguientes:

4.1.1. VESTIDOR

Cada concursante tiene que configurar un personaje, que estará presente durante su participación en las actividades del concurso y en la clasificación, así como su *nick* y los de los otros miembros del grupo, con las siguientes opciones de personalización:

- Chico-chica.
- Expresión de la cara.
- Paleta de colores para la piel de los personajes.
- Diferentes tipos de pelo/paleta de colores de pelo.
- Complementos para la cabeza.
- Prendas para las partes superior e inferior para chicos y chicas.
- Diferentes decorados para ubicar el personaje: playa, montaña, ciudad, oficina, etc.
- Accesorios: animal, monopatín, pelota, etc.

4.1.2. FICHAS PEDAGÓGICAS

Las mismas a las que se accede desde la página principal.

4.1.3. PUNTUACIÓN

Indica la puntuación del concursante y del equipo.

4.1.4. SALA DE JUEGOS

Acceso directo a los juegos lúdicos puntuables en la **primera actividad del concurso**, con el objeto de intentar mejorar las puntuaciones obtenidas al realizar el recorrido por la **ciudad de Consumópolis**. Por tanto, para que un juego esté operativo, el jugador debe haber entrado y jugado previamente desde la casilla correspondiente en el recorrido.

Cada jugador podrá jugar tantas veces como desee, pero puede mejorar su puntuación solo un máximo de cinco veces.

4.1.5. CONSUMÓPOLIS ELIGE A SU ALCALDE

Acceso a un nuevo juego cuyo objetivo es la elección del alcalde de Consumópolis (también accesible desde la Plataforma informativa de Consumópolis). El jugador compite en directo con otros jugadores para participar en las elecciones, se realiza de forma individual y el acceso está restringido a los alumnos registrados en el concurso.

El jugador entra en una sala de espera donde se encuentran otros jugadores de su mismo nivel escolar (5º y 6º de Primaria / 1º y 2º de ESO / 3º y 4º de ESO). Cuando hay cuatro jugadores, se abre un nuevo escenario en el que cada avatar se sitúa detrás de un atril junto con su nombre de usuario o *nick*. Los jugadores participan en varias rondas de preguntas a las que deben responder para sumar votos. Cada punto equivale a un voto y el jugador que más votos consiga durante la campaña electoral será designado Alcalde de Consumópolis y su avatar presidirá la plaza principal de la ciudad en la siguiente edición del concurso.

Los siguientes diez mejores jugadores serán elegidos **Concejales** (puestos 2 al 11) y a cada uno le será atribuida un área de promoción de la ciudad: educación, cultura, sanidad, transportes, economía, parques y jardines, obras públicas, relaciones exteriores, trabajo y justicia. Los jugadores podrán conocer los resultados finales una vez finalizada la campaña.

Esta aplicación está disponible solo en castellano.



4.2. TABLERO DEL JUEGO CONSUMÓPOLIS

El diseño de la **ciudad de Consumópolis** está adaptado para su utilización como tablero virtual de juego, con **30 casillas**, en el que los concursantes podrán desplazarse casilla a casilla siguiendo un orden predeterminado.

El objetivo del juego es completar el recorrido por la **ciudad de Consumópolis**, para lo que hay que responder correctamente a **20 preguntas individuales (obligatorias)**, jugar a **5 juegos** distintos (**obligatorios**) y resolver las 5 pruebas colectivas que se les plantearán en las **5 visitas al Banco de Puntos (opcionales)**.

Las casillas que conforman el tablero son, por tanto, de tres tipos:

Casillas de preguntas individuales (OBLIGATORIAS)

En ellas el concursante deberá responder a una pregunta relacionada con el CONSUMO RESPONSABLE. Cada jugador deberá responder un total de 20 preguntas, una por cada casilla. De estas, las casillas 4, 7, 10, 13, 17, 20, 24 y 29, abrirán un escenario 2D (la casa, el colegio, la calle, el centro comercial). Estos escenarios contendrán un elemento activo que formulará la pregunta. Este elemento es pequeño y se encuentra escondido, por lo que el concursante debe encontrarlo. Como ayuda, al pasar por encima de otros elementos, se abren textos con pistas para su localización.

Como el acceso a cada escenario tendrá lugar dos veces desde dos casillas distintas, el elemento activo será distinto dependiendo de la casilla.

Cada concursante tiene dos intentos para responder a la pregunta. Si no responde correctamente al segundo intento, podrá continuar con el recorrido sin obtener puntuación alguna.

Casillas de juego (OBLIGATORIAS)

Son cinco casillas (números 5, 11, 18, 25 y 30) desde las que el concursante se trasladará directamente a la sala de juegos, en las que ha de completar obligatoriamente **al menos una partida** del juego que corresponda a cada casilla.

Desde ese momento, tendrá la posibilidad de acceder directamente a ese juego desde la sala de juegos de la **ciudad de Consumópolis** para mejorar su puntuación. Podrá jugar tantas veces como desee, pero puede mejorar su puntuación solo un máximo de cinco veces.

Casillas de preguntas colectivas: Banco de Puntos (OPCIONALES)

Cada equipo con sus cinco integrantes, **podrá realizar cinco visitas al Banco de Puntos**. En cada visita el equipo deberá resolver conjuntamente una prueba de carácter pedagógico. Para ello, en las casillas 2, 8, 15, 22 y 27, cada miembro del equipo conseguirá una pista necesaria para resolver cada prueba. Cuando todos los integrantes del equipo tengan las cinco pistas, podrán proceder a resolver la prueba, disponiendo de tres oportunidades para lograrlo y poder así obtener puntos extras para su cuenta global.

Si después de los tres intentos no resuelven la prueba, los equipos no se beneficiarán de estos puntos extras.

Cada equipo puede acceder a las pruebas del Banco de Puntos en el momento que considere oportuno, con la única condición de que sus cinco integrantes hayan conseguido las cinco pistas correspondientes. Para ello los cinco concursantes deberán identificarse con su contraseña personal. En el caso de que algún miembro del equipo no haya conseguido la correspondiente pista, el sistema no permitirá la entrada del equipo al Banco de Puntos.

Importante*: Se considera que un equipo ha finalizado la primera parte y por tanto puede pasar a la segunda parte cuanto los 5 integrantes del equipo han contestado a las **20 preguntas individuales** y a los **5 juegos**. Las preguntas del Banco de Puntos son optativas y en ningún caso limitarán el acceso a la segunda parte.



5. PUNTUACIÓN DEL RECORRIDO POR LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

5.1. PRUEBAS INDIVIDUALES: PREGUNTAS

A lo largo del recorrido hay 20 pruebas pedagógicas individuales. Los puntos se atribuyen por pregunta.

Si la respuesta a una pregunta es correcta:

- en el primer intento, obtendrá 10 puntos.
- en el segundo intento, obtendrá 6 puntos.

Si no se responde correctamente después del segundo intento, no se obtendrá puntuación en esa pregunta.

La puntuación máxima para cada concursante es de $20 \times 10 = 200$ puntos.

La puntuación máxima para todo el equipo es de $5 \times 200 = 1.000$ puntos.

Los puntos obtenidos por los miembros de un equipo se suman automáticamente y aparecen en la clasificación final.

5.2. PRUEBAS LÚDICAS: JUEGOS

A lo largo del recorrido hay 5 juegos.

Al final de cada partida aparece la puntuación obtenida en el juego.

La puntuación máxima por juego es 10.

- La puntuación máxima para un alumno es: $5 \times 10 = 50$ puntos.
- La puntuación máxima para el equipo es: $5 \times 50 = 250$ puntos

5.3. PRUEBAS EN EQUIPO: BANCO DE PUNTOS

Por cada visita al **Banco de Puntos**, si el equipo resuelve la prueba correctamente puede conseguir puntos extra:

- en el primer intento, obtendrá 100 puntos extras.
- en el segundo intento, obtendrá 80 puntos extras.
- en el tercer intento obtendrá, 60 puntos extras.

Estos puntos se sumarán a su puntuación global.

Por tanto, la puntuación máxima que se puede obtener es: $100 \times 5 = 500$ puntos

La puntuación máxima que puede conseguir un equipo es de **1.750 puntos**

6. TRABAJO EN EQUIPO – INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS

(Accesible a partir del 24/10/2012 hasta el 28/02/2013)

Se trata de la segunda actividad de **Consumópolis8**.

Dependiendo del curso al que pertenezca cada equipo los concursantes tendrán que elegir entre las siguientes propuestas detalladas:

6.1. – TRABAJO DE PRIMARIA

Consistirá en la realización de un **calendario escolar** en el que, junto al calendario se combinen imágenes y textos relacionados con el tema escogido.

Se puede elegir entre los siguientes temas para el trabajo en equipo:

PROPUESTA 1:

. **La compra de materiales deportivos (ropa, calzado, complementos...)**

Se proponen, entre otros, los siguientes temas a tratar:

- Criterios de elección y compra
- La publicidad y el deporte
- Derechos y deberes de los compradores (precio, tickets, garantías,...)

PROPUESTA 2:

. **Consumo responsable de alimentos y el deporte: la dieta saludable**

Se proponen, entre otros, los siguientes temas a tratar:

- La influencia de la alimentación en la actividad deportiva, (hábitos de consumo, alimentos más adecuados para la actividad deportiva, etiquetado, etc.....)
- Publicidad de alimentos y deporte

6.2. – TRABAJO DE SECUNDARIA

Las características del trabajo en equipo para estos ciclos será un **cartel con un título y estructurado entre cuatro y seis partes**, cada una de ellas con ilustraciones y un mensaje rimado, que se situará al pie de la viñeta:

Se puede elegir entre los siguientes temas para el trabajo en equipo:

PROPUESTA 1:

. **El deporte: una opción responsable para el ocio**

Se proponen, entre otros, los siguientes temas a tratar:

- Alimentación y deporte (etiquetado nutricional, publicidad,...)
- Derechos y deberes de los compradores (precio, tickets, garantías,...)
- Derechos y deberes como consumidores de centros deportivos: información clara, cumplimiento de ofertas, etc.

PROPUESTA 2:

. **Los valores del deporte y el consumo responsable**

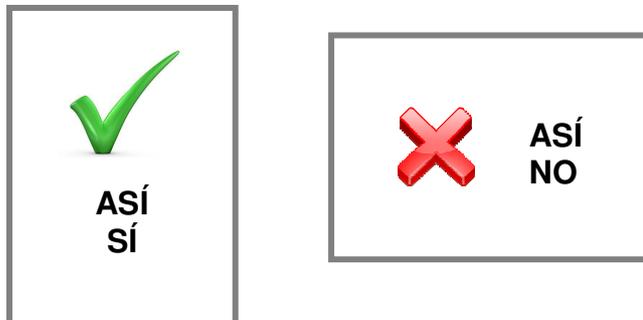
Se proponen, entre otros, los siguientes temas a tratar:

- Valores sociales y valores personales
- Criterios de elección y compra de materiales deportivos (ropa, calzado, complementos,...)
- La publicidad y la influencia de los deportistas famosos
- Reglas éticas en el deporte y en la sociedad de consumo.

6.4. DIMENSIONES Y TÉCNICAS DEL TRABAJO

El trabajo deberá realizarse sobre una superficie lisa y moderadamente rígida (madera, cartón, papel grueso, etc.) en un **formato A3** (29,7 cm x 42 cm).

La orientación del trabajo será siempre **vertical**:



Las técnicas que se pueden utilizar para la creación del trabajo son libres y flexibles en función de las capacidades y gustos del grupo: a mano con lápices de colores, acuarelas, temperas, rotuladores, etc.; mediante programas informáticos como *Word* o *Power Point*; también está permitido el tratamiento o edición de imágenes con programas como *Photoshop*, *Freehand* o *Illustrator* siempre y cuando la base de la composición sea un trabajo original creado por el equipo; otras técnicas como collages o fotomontajes son también aceptadas.

Una vez finalizado el trabajo, el profesor deberá **sacar una fotografía del mismo**, intentando ajustarse a sus márgenes lo máximo posible. El peso de la fotografía no deberá ser superior a **2 MB** y el formato deberá ser **JPG**. Esta fotografía es la que deberá subirse en el apartado **“Subir nuestro trabajo”**.

Aquellos equipos a los que se les presenten problemas técnicos que les dificulten o impidan subir la fotografía del trabajo, deberán enviar un correo electrónico a la administración del concurso, que les indicará, por la misma vía, el procedimiento que deben seguir.

****MUY IMPORTANTE: Incumplir cualquiera de los siguientes requerimientos supondrá la descalificación inmediata de un equipo:**

- 1.- Ningún trabajo podrá incluir marcas de productos o servicios existentes.
- 2.- Ningún trabajo contendrá imágenes o contenidos violentos, sexistas, racistas o cualquier otro contrario a los valores de la escuela actual.
- 3.- Ningún trabajo contendrá faltas de ortografía.

6.5. PARA DAR POR FINALIZADA LA SEGUNDA FASE

Una vez que un profesor haya subido la fotografía del trabajo de su/s equipo/s a través del botón “Subir nuestro trabajo” deberá imprimirse **LA FICHA VIRTUAL DEL TRABAJO**, documento que contiene los datos identificativos del mismo: referencia / nombre del equipo / componentes.

El coordinador será el encargado de imprimir este documento y de enviarlo **junto con el trabajo original** al organismo competente de su comunidad autónoma o, en su caso, al Instituto Nacional del Consumo, cuyas direcciones se encuentran en el documento **Direcciones y Teléfonos de los organizadores**.

Desde el momento en que **LA FICHA VIRTUAL DEL TRABAJO** haya sido impresa por el coordinador, este no podrá ser sustituido, ya que se considerará cerrado. Si en el momento de imprimir ocurre algún problema (error de corriente o de la impresora) y la Ficha no llega a imprimirse, el coordinador deberá ponerse en contacto con la organización para que puedan solventar el problema y el coordinador pueda imprimirla de nuevo.

Importante*: Si el coordinador no imprime la FICHA VIRTUAL DEL TRABAJO la segunda parte no se considera finalizada.