

Bases y condiciones de la convocatoria “Más allá del aula”.

Estrategias para promover el uso en casa de una app para aprender a leer y escribir.

Fundación Ceibal lanza la convocatoria **“Más allá del aula”**, que es implementada por Socialab. El objetivo es contribuir a generar mecanismos de colaboración entre el sistema de educación público, la academia e innovadores del sector privado para desarrollar nuevas soluciones que mejoren el desempeño académico en lectoescritura de las niñas y niños de primer año de educación primaria, particularmente de aquellos de contexto vulnerable.

Mediante esta convocatoria se busca que personas y organizaciones creativas e innovadoras puedan hacer contribuciones para la definición de estrategias y recursos que ayuden a promover el uso de una aplicación de lectoescritura en un contexto de aprendizaje híbrido (aula-hogar) y que promueva nuevas modalidades de enseñanza, en el marco del proyecto: “Potenciando el aporte de Edutech para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura”, **liderado por Fundación Ceibal de Uruguay**. Esta aplicación buscará apoyar el aprendizaje de la lectoescritura en idioma español de niños y niñas en etapa de alfabetización inicial, orientada al primer año de educación primaria y con particular atención a contextos de vulnerabilidad social, y se espera que pueda ser utilizada de forma remota, híbrida y/o autoasistida.

1. Concurso

La presente convocatoria (en adelante “Concurso”) es organizada por Fundación Centro Ceibal para el Estudio de las Tecnologías Digitales en la Educación con domicilio en Avenida Italia 6201, Edificio Los Ceibos (Montevideo, Uruguay) e implementada por Socialab Uruguay con domicilio en la calle Sarmiento 2430 (en adelante los “Organizadores”). La participación en este Concurso implica el conocimiento y la aceptación de las siguientes bases y condiciones (en adelante las “Bases”) las cuales serán publicadas en la página web: www.socialaburuguay.com/masalladelaula (en adelante la “Web”) y el sitio web del Concurso: <https://comunidad.socialab.com/challenges/masalladelaula> (en adelante el “Sitio”).

2. Objetivo

A partir de este desafío de innovación abierta, se busca la obtención de propuestas, por parte de innovadores privados, que aporten a la definición de estrategias y recursos para la apropiación de la solución de lectoescritura fuera del aula, logrando incorporar tanto a los estudiantes como a sus referentes familiares.

3. Aplicación para el aprendizaje de la lectoescritura

La aplicación (en adelante "La aplicación") comprende un conjunto de 54 actividades didácticas interactivas enmarcadas en 4 módulos, basados en el Método Sophia, que sistematiza el proceso que un niño o niña debe atravesar para adquirir correctamente las competencias de lectura y escritura. Este método fue desarrollado por los departamentos de Educación y de Neurocognición de la Universidad Católica del Uruguay junto a la Fundación Sophia. En el marco de la aplicación de este método, se elaboraron materiales analógicos, los cuales, a través del desarrollo de La aplicación, están siendo adaptados a formato digital.

El primer módulo de la aplicación, que sirve también como introducción a la narrativa,

consiste en 6 actividades y cada uno de los 3 módulos siguientes contiene 16 actividades y están representados en forma de barrio enmarcados en un mundo fantástico llamado Aprendería.

Además, se incluyen cómics introductorios a cada módulo, los que tienen además la función de descanso y conexión entre los distintos módulos.

La aplicación busca motivar a los usuarios a realizar las distintas actividades de forma progresiva, mediante el uso de una narrativa general que enmarca los distintos módulos y un metajuego vinculado a mecánicas de *gamificación*. De esta manera, se pretende ir alcanzando los resultados de aprendizaje de forma amena, gracias a la presentación de dichas actividades como mini juegos que planteen desafíos prácticos para progresar en una historia.

A. Marco narrativo de La aplicación

Línea de trama de La aplicación: *Dos hermanos mellizos de 7 años , Matías y Sofía cruzan accidentalmente a un mundo fantástico y deben realizar un viaje en tren recolectando palabras para hacer un hechizo y volver al mundo real.*

Sinópsis: *Durante un viaje escolar en tren, el vagón al que suben los mellizos, el 8, se transforma en el vagón Infinito (∞) y cruzan al mundo fantástico de “Aprendería” donde son recibidos por Capi, un capibara parlante que conduce el tren, quien les explica dónde se encuentran y que para volver al mundo real deben recolectar palabras para realizar un hechizo. Durante su viaje van parando en distintas estaciones ayudando a los habitantes de los barrios de Aprendería quienes les enseñan distintas palabras para realizar el hechizo de retorno en un portal localizado al final de Aprendería.*

Detalles del mundo de juego:

Nombre del ambiente o Barrio	Correspondencia con Módulo	Descripción
<i>Dentro del tren</i>	<i>1</i>	<p><i>Se desarrolla en el vagón del Tren Capibara, el tren que recorre todo el mundo mágico de Aprendería, donde los personajes aprenderán a leer y escribir. El tren viaja por las nubes rumbo a Villa Libro, el primer barrio de Aprendería. Por la ventana puede verse como las nubes toman forma de letras y otros objetos.</i></p> <p><i>Capi, un capibara parlante que conduce el tren, pide atención para ver un video con información del viaje que deben tener en cuenta (como sucede en los aviones o trenes al iniciar el viaje).</i></p>

Villa Libro	2	<p><i>El primer barrio de Aprendería. Este es el primer destino del Tren Capibara . Villa Libro está bajo el cuidado de Viviana, la maga bibliotecaria que vive en su torre biblioteca.</i></p> <p><i>Escenarios de Villa Libro:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Bosque de las afueras de Villa Libro</i> ● <i>Restaurante</i> ● <i>Fábrica de palabras</i> ● <i>Torre de Viviana</i>
Antiguo	3	<p><i>El segundo barrio de Aprendería. Antiguo es el sector histórico de Aprendería y es donde se encuentran los edificios más antiguos. Antiguo está bajo el cuidado de Adrián, el guardián del Palacio de Aprendería, que vive en su torre museo, es la más antigua de las torres.</i></p> <p><i>Escenarios de Antiguo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Puerto</i> ● <i>Feria</i> ● <i>Teatro</i> ● <i>Torre Museo</i>
Gran Portal	4	<p><i>Matías, Sofi y Capy llegan a su última parada, Gran Portal, la ciudad más elevada (una isla flotante) de Aprendería y hogar de la Torre del Observatorio. Allí conocen a Portos y Estelaria, los cuidadores de la torre. Estelaria tiene fascinación por las estrellas y todos los astros. Portos tiene más interés en los acertijos y en los rompecabezas.</i></p> <p><i>Escenarios de Gran Portal:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Plaza de azúcar</i> ● <i>Laboratorio</i> ● <i>Observatorio</i> ● <i>Torre Gran Portal</i>

B. Objetivos de aprendizaje:

Algunos de los objetivos de aprendizaje que se buscan alcanzar con la aplicación son:

escribir palabras; reconocer palabras escritas; comprender literalmente oraciones aisladas y textos cortos; identificar el lugar que ocupa la palabra en la oración según su función; comprender información explícita e implícita en textos orales para inferir relaciones causales, interpretar hechos, comparar y ordenar la información; reconocer sonidos de ortografía arbitraria y dependiente del contexto y realizar la correspondencia con la cantidad de grafías en la escritura; comprender información explícita en textos escritos; identificar el lugar que ocupa la palabra en la oración según su función; comprender información explícita e implícita en textos orales para inferir relaciones causales, interpretar hechos, comparar y ordenar la información; escribir palabras y oraciones.

A lo largo de la historia, los objetivos, contenidos, actividades y juegos asociados se van complejizando gradualmente. Presentamos a continuación los detalles específicos por módulo.

Actividades del módulo 1:

- Incorporación de palabras del vocabulario seleccionado (elementos del tren, elementos que llevan los personajes, sus nombres y otros similares).
- Realización de la correspondencia grafema-fonema sobre el vocabulario seleccionado.

Actividades del módulo 2:

Bosque de Villa Libro

- Armado de palabras por sílabas. Paisajes naturales
- Identificación y ubicación de letras iniciales mediante asociación de letra y sonido. Paisajes naturales.
- Asociación de imágenes y palabras oralizadas. Animales.
- Clasificación por cantidad de sílabas basada en palabras oralizadas. Animales.

Fábrica de palabras

- Reconocimiento de palabras que comienzan con la misma sílaba. Animales.
- Selección de vocales faltantes. Animales.
- Selección de consonantes faltantes. Paisajes naturales.

Restaurante

- Categorización de palabras.
- Identificación y ubicación de letra inicial y final.
- Ordenamiento de sílabas para formar palabras.
- Escritura (a través de un teclado interactivo) letra por letra de palabras.

Torre de Villa Libro:

- Categorización de palabras basadas en imágenes.
- Escritura (a través de un teclado interactivo) de palabras basadas en imágenes.

- Ordenamiento de palabras para formar un título.
- Categorización de títulos por temas.

Actividades del módulo 3:

El puerto

- Incorporación de nuevo vocabulario, leer palabras y ordenar palabras para construir oraciones.
- Incorporación de palabras del vocabulario seleccionado. Escritura de palabras. Comprensión.
- Incorporación de palabras del vocabulario seleccionado. Correspondencia grafema-fonema. Comprensión.
- Incorporación de palabras del vocabulario seleccionado. Comprensión.

Feria Nómade

- Orden de sílabas para formar palabras. Comprensión
- Escritura de palabras. Elaboración de categorías semánticas. Comprensión.
- Categorías semánticas. Identificación de la palabra leída. Comprensión de oraciones.
- Vocabulario. Interferencias.

Teatro de los encantos

- Género y número. Identificar palabras leídas. Escribir palabras.
- Comprensión de información explícita de textos escritos.
- Lectura de palabras. Ordenar palabras en una oración según su función.
- Comprensión.

Torre Museo

- Comprensión. Escribir palabras
- Comprensión. Reconocer y utilizar la palabra como unidad en la escritura. Utilizar signos de puntuación. Utilizar sinónimos y antónimos.
- Vocabulario. Comprensión

Actividades del módulo 4

Plaza de Azúcar

- Comprensión literal de oraciones aisladas y textos cortos. Escritura de palabras.
- Identificación del lugar que ocupa la palabra en la oración según su función. Escritura de oraciones.
- Comprensión de la información explícita e implícita en textos orales para inferir relaciones causales, interpretación de los hechos, comparación y organización de la información.

Laboratorio

- Comprensión literal de oraciones aisladas y textos cortos. Escritura de palabras.
- Utilización de sinónimos y antónimos. Escritura de palabras.
- Escritura de palabras. Comprensión de información explícita e implícita en textos orales para inferir relaciones causales, interpretar hechos, comparar y ordenar la información.

Observatorio

- Comprensión literal de oraciones aisladas y textos cortos.

Gran Portal

- Correspondencia grafema-fonema. Evaluación de conocimientos.
- Comprensión. Evaluación de conocimientos.
- Estructura. Evaluación de conocimientos.

Validez

El Concurso tendrá validez para cualquier empresa, institución y/o persona mayor de 18 años, sin importar su residencia territorial y permanecerá en vigencia desde el 20 de Noviembre de 2023 hasta el 10 de Diciembre de 2023 a las 23:59 hora Uruguay (en adelante, el “Plazo de Vigencia”).

3. Participación:

a. Podrán participar en el presente Concurso todas aquellas personas físicas mayores a 18 años (en adelante los “Participantes”). No podrán participar los empleados y/o directivos del Organizador, sus parientes hasta el tercer grado de consanguinidad y primero de afinidad, ni los proveedores vinculados a este Concurso. Los empleados de las empresas asociadas podrán participar si lo hacen bajo su propia identidad y no en nombre de la empresa que lo emplea. Asimismo pueden presentarse personas en nombre de organizaciones, empresas, instituciones que tienen interés en ser parte de la convocatoria. Es importante que si bien lo hacen en nombre de una institución puedan asignar a una persona responsable para realizar el proceso.

b. Los Participantes pueden presentarse de forma individual o grupal. En caso que las propuestas sean presentadas en grupos se deberá asignar una persona responsable del proyecto.

4. Forma de Participar:

Para participar de este Concurso los Participantes interesados deberán ingresar a la convocatoria alojada en el Sitio, llamado: “Más allá del aula”. Una vez registrados en la plataforma, deberán completar el formulario de registro y postulación con el fin de describir la propuesta planteada. Una vez subida su idea al Sitio el usuario ya está participando de la convocatoria.

Todas las propuestas cargadas a través del Sitio se mantendrán visibles para su consulta, aún luego de la etapa habilitada para la carga de propuestas. En caso de querer eliminar la idea, deberá escribir un correo a comunidad@socialab.com comunicando dicha solicitud.

La única vía de presentación de propuestas es a través de el Sitio, no se recibirán por ningún otro medio (redes sociales, correo electrónico u otro medio de comunicación), en el plazo determinado.

El formulario de postulación comprende las siguientes preguntas:

Datos personales:

1. Nombre y apellido
2. País de residencia
3. Teléfono de contacto (*Este dato es privado, no será mostrado en tu postulación*)
4. Email (*Este dato es privado, no será mostrado en tu postulación*)
5. ¿Representa a una organización? ¿Cuál?*
6. Rol que desempeña en la organización postulante*

Breve información de la propuesta:

7. Descripción general de la estrategia - máx 1200 caracteres.
Describí brevemente la idea general de la estrategia y los recursos propuestos para la apropiación de la solución de lectoescritura en los hogares.
8. Justificación de la estrategia elegida.
Explica por qué te parece una estrategia adecuada para abordar el objetivo planteado y qué aspectos la hacen una propuesta innovadora. - máx 1000 caracteres.

Implementación de la estrategia:

9. ¿Cuáles serían las principales líneas de acción? - máx 1200 caracteres.
10. ¿Cómo sería la implementación de esta estrategia?
Descripción de etapas, fases, objetivos e hitos, etc. - máx 1500 caracteres.
11. ¿Cuáles serían los recursos necesarios para implementar las acciones?
Detallá los recursos necesarios por etapa o fase. Por ejemplo: Tutoriales, cuadernillos de apoyo, dossier de actividades complementarias, piezas multimedia, minijuegos, enlaces externo, etc.
12. ¿Cómo se involucrarían los diferentes actores en la estrategia propuesta (niños y niñas, docentes y referentes familiares)? - máx 1000 caracteres.
13. ¿Cómo se mediría el éxito de las acciones implementadas? -
Definir estrategias, criterios e instrumentos de evaluación. máx 600 caracteres.
14. CV, y experiencia personal y/o institucional* (*Esta respuesta es privada no será mostrada en tu postulación*)
15. ¿Querés compartirnos algún archivo de ejemplo?* (*Esta respuesta es privada no será*

mostrada en tu postulación) Por ejemplo: Materiales de comunicación y/o prototipos

*Preguntas opcionales

Aquellas ideas que sean preseleccionadas y pasen a una segunda instancia, luego de recibir comentarios por parte de los organizadores deberán ajustar su postulación. En esta segunda instancia deberán, además de editar las preguntas anteriores, responder nuevas preguntas:

Orientaciones:

¿Cómo será la participación de los estudiantes? (tipo de rol que asumirán en el uso de la app, tipo de interactividad con la interfase y sus contenidos, uso de avatares, etc)

¿Cuáles serán las acciones de promoción de la aplicación por parte de los docentes?

¿Cómo se plantea la mediación y acompañamiento de las familias y/o adultos responsables?

¿Cómo acompañarán a los estudiantes en los desafíos propuestos en cada nivel del juego?

¿Qué tipo de modalidad se propone para el uso de la aplicación fuera del aula (instancias individuales, grupales)?

¿Qué tipo de conexión con la escuela tendrán las familias y/o adultos responsables en relación al uso de la aplicación?

5. Registro

Los Participantes que se registren en el Sitio se comprometen a tener un comportamiento adecuado y afín al propósito del Concurso. Deberán utilizar un lenguaje adecuado; no está permitido utilizar un lenguaje vulgar, obsceno, discriminatorio u ofensivo ni ninguna actividad que promueva la discriminación ni atente contra el orden público ni la moral. La Organización se reserva el derecho de eliminar todo comentario que no cumpla con los requisitos o vaya contra el desarrollo del Concurso, sin previa notificación. Asimismo, el contenido de cada mensaje enviado por el o la Participante es de única y exclusiva responsabilidad civil y penal de quien lo envió y/o utilizó.

Los Participantes del Concurso declaran ser los autores originales de las propuestas. Son los únicos responsables por el material enviado a los Organizadores y la autenticidad de la información entregada al momento de postular y en posibles entrevistas.

Se hacen totalmente responsables de lo que registren en el Sitio y declaran que provienen de personas que voluntariamente los han puesto a disposición. Por lo tanto, los Organizadores no han sido autor de las ideas ni se responsabilizan por estas.

6. Etapas del Concurso

Etapa 1 - Recepción de postulaciones: del 20 de noviembre del 2023 al 11 de diciembre del 2023 se recibirán propuestas en el formulario alojado en el Sitio. Es el período de recepción de postulaciones. Los Participantes pueden ingresar tantas propuestas como crean convenientes. Queda a cargo del equipo evaluador si solo avanzará con una de ellas. Durante este período los Participantes pueden editar sus postulaciones y realizar cambios en

las propuestas presentadas. Durante este período se habilitarán de forma opcional espacios de consulta preestablecidos donde los participantes podrán evacuar sus dudas con el equipo de Fundación Ceibal. La disponibilidad para estos espacios será publicada en la Web.

Etapa 2 - Evaluación: Del 12 de diciembre al 21 de diciembre de 2023 se realizará la evaluación de las propuestas presentadas y se contactará a un máximo de 4 seleccionadas mediante correo electrónico y/o celular que pasarán a la siguiente etapa.

El equipo evaluador estará conformado por representantes de los Organizadores, pudiendo además integrar representantes de las organizaciones que apoyan la convocatoria. Los Organizadores pueden cambiar a los miembros del comité evaluador en el transcurso del concurso, así como también agregar nuevos participantes. Las comunicaciones se realizarán en la semana del 11/12/23 al 15/12/23

Etapa 3 – Ajuste de las propuestas: del 22 al 29 de diciembre las hasta 4 propuestas seleccionadas participarán de un espacio de mentoría con los Organizadores con el fin de recibir comentarios para mejorar su propuesta. Se podrán coordinar hasta dos reuniones de intercambio. Posteriormente, los Participantes deberán editar su postulación en la plataforma recogiendo aprendizajes de esta etapa para la evaluación final.

La evaluación final se realizará en función de las propuestas actualizadas. Las cuales deben compartirse antes del 31/01/24. Cada participante deberá realizar una presentación ante Fundación de su propuesta.

Etapa 4 - Selección de los ganadores: del 1 al 9 de febrero se anunciarán los resultados finales y la propuesta ganadora será públicamente comunicada.

La propuesta seleccionada deberá compartir el entregable final para hacerse del premio. Ver punto 9. Premios.

7. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación de las propuestas para pasar de etapa son los siguientes:

Visión global de la propuesta: coherencia entre la necesidad - estrategia planteada	25%
Pertinencia y justificación de las acciones planteadas	20%
Factibilidad de implementación de la propuesta	20%
Innovación y creatividad en las acciones propuestas	20%
Grado de involucramiento a los diferentes actores	15%

8. Notificación de los seleccionados

a. Los seleccionados. Las iniciativas seleccionadas en cada etapa se notificarán por el Sitio Web. También se realizará un envío al correo electrónico entregado por los postulantes en el formulario de registro. Es responsabilidad de estos dar acuso de recibo. Los Organizadores los contactará un máximo de tres veces, y tendrán dos días corridos para contestar. En el caso de que no lo hagan quedarán fuera del proceso.

b. Reportes de evaluaciones. Las y los participantes pueden solicitar a los Organizadores un reporte con su evaluación. La vía para hacerlo será por medio de un correo electrónico a uruguay@socialab.com. El plazo de envío del mismo dependerá de la demanda de informes solicitados. Así mismo, el participante que pida esta información tiene plazo de dos semanas para hacerlo.

9. Premios

Habrá 1 propuesta ganadora la cual obtendrá 5.000 USD (cinco mil dólares americanos). Los mismos serán otorgados a partir de un último entregable:

- Documento de estrategia con la información detallada de la postulación, que podrá incluir imágenes y/o prototipos de referencia (si aplicase)
- Presentación en formato PPT con el resumen de la propuesta.

Estos entregables deberán entregarse antes del 31 de enero de 2024. Posterior a esa entrega se cobrará el premio. La suma indicada contempla los costos de transacciones/comisiones en las que sea necesario incurrir para hacerse del mismo.

El premio no es transferible. Los Organizadores no serán responsables por daños o perjuicios que pudieren sufrir las y los Participantes, o los terceros, con motivo y/u ocasión de la participación en el presente Concurso declinando todo tipo de responsabilidad contractual y/o extracontractual frente a las y los Participantes y/o acompañantes y/o sus sucesores, lo que es aceptado incondicionalmente por cada Participante.

El pago del premio se realizará a la persona referente de la propuesta, en el caso de que sea un equipo, Fundación Ceibal no se hace cargo de la redistribución del monto otorgado.

10. La participación en este Concurso es sin obligación de compra de ningún bien o servicio.

11. Responsabilidades de las y los Participantes

Será a cargo de las y los Participantes el pago de todos los gastos en que incurra con motivo o en ocasión de concurrir a reclamar y/o retirar y/o usar su premio. Ejemplo: traslados desde el interior del país.

12. Derechos y responsabilidades de los Organizadores

Los Organizadores se reservan el derecho de eliminar a cualquier Participante que no respete los términos y condiciones establecidos en las presentes Bases. Los Organizadores no serán responsables por las interrupciones, cortes, fallas de los equipos de comunicación, de la red Internet, de suministro de energía, de las líneas telefónicas, ni por desperfectos técnicos, errores humanos o acciones deliberadas de terceros que pudieran interrumpir o alterar el normal desarrollo del Concurso o causar daños en los equipos o software de las y los Participantes. Tampoco de cualquier deficiencia que pudiere dificultar el acceso y/o la navegación en Internet por parte de las y los Participantes, incluyendo en este sentido deficiencias en los servidores de acceso al Sitio del concurso, que no sean imputables al Organizador. Los Organizadores no responderán ante la falta de funcionamiento del sistema de registro por fallas o interrupciones no imputables al mismo.

13. Propiedad de las propuestas

El Participante que resulte ganador del Concurso acepta ceder a los Organizadores sus derechos de Propiedad Intelectual sobre la propuesta presentada (en adelante el “Desarrollo”), cediendo todos los derechos de reproducción, distribución, explotación, comunicación pública y transformación sobre el resultado a favor de los Organizadores y la propiedad de los mismos.

La titularidad del Desarrollo afecta no solo al producto final de la misma, sino al conjunto de trabajos, bocetos, esquemas, documentos previos, diagramas de flujo y, en conjunto, todos y cada uno de los trabajos susceptibles de ser objeto de propiedad intelectual e industrial realizados para el Desarrollo.

Los Participantes garantizan a los Organizadores que el Desarrollo es absolutamente original y que cuenta con la totalidad de los derechos de propiedad intelectual sobre el mismo, habiendo sido completamente realizado por él, por lo que puede garantizar que todo lo presentado no vulnera ninguna normativa, contrato, derecho, interés o propiedad de terceros.

14. Difusión

Los y las Participantes y/o el equipo ganador autorizan expresamente a los Organizadores a utilizar sus nombres, imágenes personales y/o voces para publicitar este Concurso en cualquier medio, ya sea televisivo, cinematográfico, radial, gráfico, etc., en la forma en que los Organizadores consideren más conveniente y sin que esto genere derecho a compensación alguna por ello, durante la vigencia del Concurso y hasta transcurridos 24 meses de su finalización.

15. Registros

El Organizador se compromete a no vender ni ceder los datos de los registros del concurso sin autorización de las y los Participantes. Excepto aviso en contrario, se considerará que las y los Participantes, por el hecho de participar en el Concurso, autorizan al Organizador a enviarles información sobre actividades que lleve a cabo.

16. La participación en el Concurso implica la aceptación de estas Bases

Los Organizadores podrán modificar los puntos enunciados en estas Bases por razones no imputables al mismo y siempre que no importen un cambio esencial en el concurso, siendo responsabilidad de las y los Participantes corroborar si las Bases han sido modificadas. Las decisiones de los Organizadores sobre todos y cada uno de los aspectos del concurso serán definitivas.

17. Serán de aplicación en el supuesto de controversias las leyes vigentes en la República Oriental del Uruguay y serán competentes los Tribunales Ordinarios con asiento en la Ciudad de Montevideo.

HE LEÍDO ESTAS BASES Y CONDICIONES, ESTOY DE ACUERDO Y ACEPTO TODAS LAS DISPOSICIONES EN ELLAS INCLUIDAS.