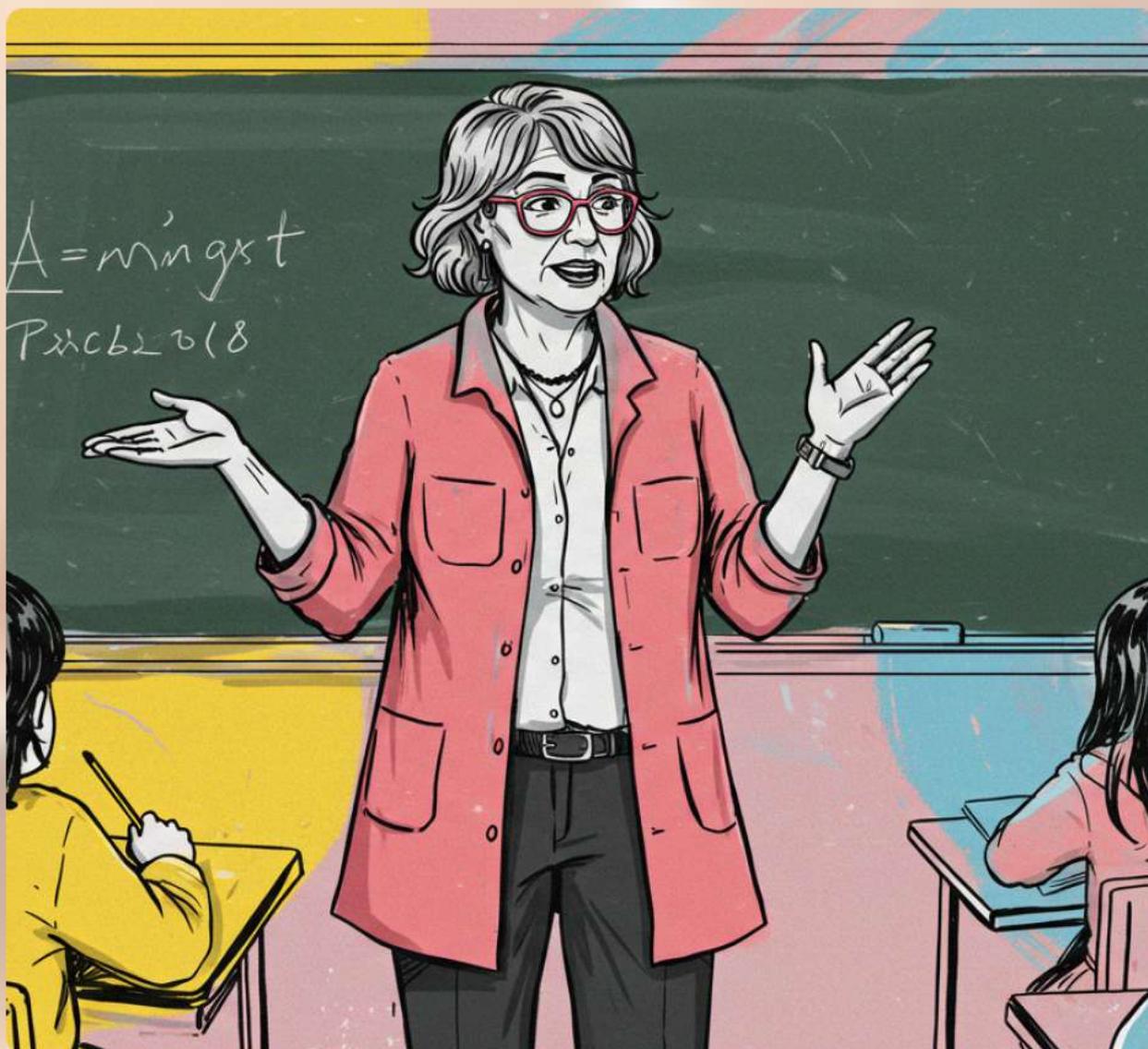


KIT IA DIECIOCHERO



TU CLASE DEL 18 LISTA EN UN CLIC

Para todas las asignaturas

– Sin estrés, sin horas extras, solo IA + corazón.

Profe, si estás leyendo esto...

Ya sabes que el 18 no es solo fiesta. Es responsabilidad.

Pero también es tu derecho a disfrutarla.

Este kit no te enseña a reemplazar tu vocación...

...sino a liberarla.

Con estos 8 prompts listos, podrás crear clases completas, curriculares y emotivas en menos de 5 minutos.

Copia, pega en ChatGPT / Claude / Gemini y ¡listo!

(Todos incluyen la instrucción "Actúa como..." para mejores resultados)

1. Historia, Geografía y Cs. Sociales (2° Medio)

Actúa como un profesor experto en el currículum de Historia de Chile. Genera un plan de clase de 45 minutos para 2° medio sobre el proceso de Independencia, enfocado en el pensamiento crítico. Incluye: 1) Objetivo de Aprendizaje (basado en el currículum), 2) Una actividad de inicio que despierte la curiosidad, 3) Un debate guiado sobre el rol de los distintos grupos sociales (criollos, mestizos, mapuche), y 4) Una rúbrica para evaluar la argumentación en el debate.

2. Lenguaje y Comunicación (4° Básico)

Actúa como un escritor de literatura infantil. Escribe un cuento corto y emotivo (250 palabras) para 4° básico sobre un niño que aprende el valor de las tradiciones familiares durante su primera visita a una ramada. El tono debe ser inspirador. Al final, incluye 3 preguntas de comprensión literal, 2 de reflexión personal y un glosario con 4 palabras clave.

3. Inglés (8° Básico)

Actúa como un diseñador de material didáctico de inglés (ESL). Create a role-play scenario for 8th graders called "My First Fonda". Student A is a foreign exchange student, and Student B is a Chilean host. The dialogue should be simple and include vocabulary like: 'empanada', 'cueca', 'cheers!', 'delicious'. Include a warm-up "match the word to the picture" activity and a follow-up "write 3 sentences about your own country's celebration" task.

Copia, pega en ChatGPT / Claude / Gemini y ¡listo!

(Todos incluyen la instrucción "Actúa como..." para mejores resultados)

4. Matemáticas (3° Básico)

Actúa como un profesor de matemáticas de primaria. Genera una guía de trabajo en formato de tabla con 5 problemas matemáticos para 3° básico, contextualizados en la compra de productos en una fonda. Utiliza precios realistas (ej. Empanada \$1.500). Los problemas deben cubrir suma, resta y multiplicación simple. Incluye una columna para el 'desarrollo' y otra para el 'resultado'.

5. Ciencias Naturales (6° Básico)

Actúa como un divulgador científico para niños. Diseña una actividad para 6° básico que explique los cambios físicos y químicos usando la preparación de un 'anticucho' y un 'mote con huesillo'. Debe incluir: 1) Una definición simple de cada tipo de cambio, 2) Una tabla comparativa clara con ejemplos de cada alimento, y 3) Una pregunta desafío: '¿Qué otro cambio químico ocurre en una parrilla?'

6. Educación Física (5° Básico)

Actúa como un especialista en Educación Física. Diseña un circuito de 90 minutos para 5° básico basado en 4 estaciones de juegos tradicionales chilenos (rayuela, carrera de sacos, emboque, tirar la cuerda). Para cada estación, detalla: materiales, instrucciones claras (paso a paso), y una adaptación para hacerlo más fácil o más difícil. Incluye una pauta de autoevaluación actitudinal para los estudiantes.

Copia, pega en ChatGPT / Claude / Gemini y ¡listo!

(Todos incluyen la instrucción "Actúa como..." para mejores resultados)

7. Orientación (1° Medio)

Actúa como un orientador escolar. Genera una actividad de 25 minutos para 1° medio sobre 'Identidad y Pertenencia en las Fiestas Patrias'. La actividad debe incluir: 1) Un momento de reflexión individual con 3 preguntas guía (ej: ¿Qué es lo que más te enorgullece de ser chileno/a?), 2) Una dinámica grupal para crear un 'mural de la chilenidad' con palabras y dibujos, y 3) Una pregunta de cierre para el grupo curso.

8. Tecnología (7° Básico)

Actúa como un profesor de innovación educativa. Diseña un proyecto para 7° básico: 'Crea una infografía interactiva en Canva sobre un juego tradicional chileno'. La infografía debe incluir: historia del juego, reglas y un video corto (link a YouTube) mostrando cómo se juega. Genera una rúbrica de evaluación que mida: Calidad de la investigación, Creatividad del diseño y Funcionalidad de los elementos interactivos.

6. Educación Física (5° Básico)

Actúa como un especialista en Educación Física. Diseña un circuito de 90 minutos para 5° básico basado en 4 estaciones de juegos tradicionales chilenos (rayuela, carrera de sacos, emboque, tirar la cuerda). Para cada estación, detalla: materiales, instrucciones claras (paso a paso), y una adaptación para hacerlo más fácil o más difícil. Incluye una pauta de autoevaluación actitudinal para los estudiantes.

1. CLASE: Historia, Geografía y Cs. Sociales (2° Medio)

Ficha de Trabajo: El Proceso de Independencia de Chile

2° medio – Historia

Parte I: Lectura inicial

Lee las siguientes frases anónimas:

1. "La libertad es necesaria, pues no queremos seguir bajo el yugo de los que gobiernan desde tan lejos."
2. "No nos beneficia la independencia, pues solo cambiarán los que mandan, pero nosotros seguiremos igual."
3. "Nuestra lucha es distinta: defenderemos nuestra tierra frente a quien intente dominarla, sea español o criollo."

Preguntas:

- ¿Quién podría haber dicho cada frase?
- ¿Qué diferencias de intereses se reflejan entre ellas?

Parte II: Preparación del debate

Tu grupo representará a uno de los siguientes sectores sociales durante el proceso de Independencia:

- Grupo 1: Criollos
- Grupo 2: Mestizos
- Grupo 3: Mapuche

Lee tu rol y responde en grupo a las preguntas orientadoras.

Rol: Criollos

- Somos descendientes de españoles nacidos en América.
- Tenemos riqueza, educación y queremos mayor participación política.
- Vemos en la independencia la oportunidad de gobernar nuestras propias tierras.

Preguntas:

1. ¿Qué ganamos con la Independencia?
2. ¿Qué riesgos corremos?
3. ¿Qué exigencias planteamos al nuevo orden?

Rol: Mestizos

- Somos mezcla de españoles e indígenas.
- Ocupamos oficios, trabajamos como artesanos, campesinos o soldados.
- Nuestra vida no mejora mucho con la independencia, seguimos sin voz política.

Preguntas:

1. ¿De qué manera cambia nuestra vida con la Independencia?
2. ¿Qué derechos queremos alcanzar?
3. ¿Creemos que la Independencia traerá igualdad?

1. CLASE: Historia, Geografía y Cs. Sociales (2° Medio)

Rol: Mapuche

- *Somos pueblos originarios con autonomía en nuestras tierras.*
- *Hemos resistido tanto a los españoles como a los criollos.*
- *Nuestro interés principal es la defensa del territorio y la cultura.*

Preguntas:

1. *¿Nos beneficia o perjudica la Independencia?*
2. *¿Qué riesgos implica para nuestra autonomía?*
3. *¿Qué exigencias tenemos hacia los nuevos gobernantes?*

Parte III: Debate en clase

Tema central:

“¿Fue la Independencia de Chile un proceso que benefició realmente a toda la sociedad?”

1. *Prepara tus argumentos con tu grupo (10 min).*
2. *Expón tu postura inicial (2 min por grupo).*
3. *Participa en las réplicas y contraargumentos.*
4. *Contribuye a la conclusión colectiva de la clase.*

Criterios de evaluación en el debate

Durante el debate se evaluará tu participación considerando:

- *Claridad en los argumentos.*
- *Uso de ejemplos históricos.*
- *Respeto y escucha.*
- *Capacidad crítica.*

Recuerda: No hay respuestas únicas. Lo importante es defender la perspectiva de tu grupo y reflexionar críticamente sobre la Independencia.

2. Lenguaje y Comunicación (4° Básico)

Un Niño en la Ramada

Tomás tenía ocho años y nunca había ido a una ramada. Sus papás siempre le hablaban de los juegos, la música y las comidas típicas, pero él pensaba que eran cosas antiguas y aburridas.

Una tarde de septiembre, su abuelo lo llevó de la mano hasta una ramada iluminada con banderitas y luces de colores. El aire olía a empanadas recién horneadas y el sonido de la cueca llenaba el lugar. Tomás se quedó mirando a las parejas zapateando con pañuelos en alto.

—¿Por qué todos bailan igual? —preguntó curioso.

—Porque es nuestra tradición —respondió el abuelo con una sonrisa—. Cada paso guarda la memoria de quienes vinieron antes.

Después, Tomás probó mote con huesillos. El dulzor lo sorprendió y hasta se relamió los labios. En los juegos, trató de derribar las latas con una pelota, mientras su abuelo reía animándolo.

Al final, el abuelo lo invitó a bailar. Tomás dudó, pero levantó un pañuelo y siguió los pasos torpes. Cuando la música terminó, sintió que algo nuevo le latía en el corazón.

—Ahora entiendo —dijo—. Las tradiciones no son antiguas ni aburridas. Son parte de nosotros.

El abuelo lo abrazó fuerte y Tomás supo que ese recuerdo lo acompañaría siempre.

Preguntas de comprensión literal

1. ¿Quién llevó a Tomás a la ramada?
2. ¿Qué comida probó Tomás por primera vez?
3. ¿Qué baile observó y luego intentó bailar?

Preguntas de reflexión personal

1. ¿Qué tradición familiar te gusta más y por qué?
2. ¿Cómo te sientes cuando compartes actividades con tu familia?

Glosario

- **Ramada:** Lugar de celebración de Fiestas Patrias en Chile.
- **Cueca:** Baile tradicional chileno.
- **Tradición:** Costumbre transmitida de generación en generación.
- **Mote con huesillos:** Bebida típica hecha de trigo cocido y duraznos secos.

3. Inglés (8° Básico)

Role-Play Scenario: "My First Fonda"

Objective

Students will practice conversational English using cultural vocabulary related to Chile's Independence Day celebrations.

*Warm-up Activity (5–7 minutes): Match the Word to the Picture
(Teacher shows or projects pictures)*

Match the words with the correct pictures:

- 1. empanada*
- 2. cueca*
- 3. cheers!*
- 4. delicious*

Students say the words out loud and connect them to the pictures.

Role-Play Dialogue (10 minutes)

Student A = Foreign Exchange Student (Alex)

Student B = Chilean Host (Camila)

Camila: Welcome, Alex! This is my first fonda.

Alex: Wow, Camila, it's amazing! What is that food?

Camila: That is an empanada. Do you want to try?

Alex: Yes, please! Mmm... it's delicious!

Camila: I'm happy you like it. Look, people are dancing the cueca.

Alex: The cueca? Can you teach me?

Camila: Of course! Let's try. Step, step, handkerchief up!

Alex: This is fun! Cheers!

Camila: Cheers! Welcome to Chilean traditions, Alex!

Follow-up Writing Task (10 minutes)

Write 3 sentences about a celebration in your country.

Use words like food, dance, or music.

Example:

- In my country, we eat sweet cakes.*
- We dance to traditional music.*
- It is a happy celebration.*

3. Inglés (8° Básico)

Role-Play Scenario: "My First Fonda"

Objective

Students will practice conversational English using cultural vocabulary related to Chile's Independence Day celebrations.

*Warm-up Activity (5–7 minutes): Match the Word to the Picture
(Teacher shows or projects pictures)*

Match the words with the correct pictures:

- 1. empanada*
- 2. cueca*
- 3. cheers!*
- 4. delicious*

Students say the words out loud and connect them to the pictures.

Role-Play Dialogue (10 minutes)

Student A = Foreign Exchange Student (Alex)

Student B = Chilean Host (Camila)

Camila: Welcome, Alex! This is my first fonda.

Alex: Wow, Camila, it's amazing! What is that food?

Camila: That is an empanada. Do you want to try?

Alex: Yes, please! Mmm... it's delicious!

Camila: I'm happy you like it. Look, people are dancing the cueca.

Alex: The cueca? Can you teach me?

Camila: Of course! Let's try. Step, step, handkerchief up!

Alex: This is fun! Cheers!

Camila: Cheers! Welcome to Chilean traditions, Alex!

Follow-up Writing Task (10 minutes)

Write 3 sentences about a celebration in your country.

Use words like food, dance, or music.

Example:

- In my country, we eat sweet cakes.*
- We dance to traditional music.*
- It is a happy celebration.*

3. Inglés (8° Básico)



4. Matemáticas (3° Básico)

Guía de Matemáticas: Compras en la Fonda

N°	Problema	Desarrollo	Resultado
1	Una empanada cuesta \$1.500. Si compras 2 empanadas, ¿cuánto pagas en total?	$\$1.500 + \$1.500 = \underline{\hspace{2cm}}$	<u> </u>
2	Una anticucho cuesta \$2.000. Tienes \$5.000. ¿Cuánto dinero te queda si compras 1 anticucho?	$\$5.000 - \$2.000 = \underline{\hspace{2cm}}$	<u> </u>
3	Una bebida cuesta \$1.000. Si compras 3 bebidas, ¿cuánto gastas?	$\$1.000 \times 3 = \underline{\hspace{2cm}}$	<u> </u>
4	Una porción de churros cuesta \$1.200. Compras 2 porciones y pagas con \$5.000. ¿Cuánto recibes de vuelto?	$(\$1.200 + \$1.200) = \underline{\hspace{2cm}}$ $\$5.000 - \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$	<u> </u>
5	Una empanada cuesta \$1.500 y una bebida \$1.000. Si compras 1 empanada y 1 bebida, ¿cuánto pagas en total?	$\$1.500 + \$1.000 = \underline{\hspace{2cm}}$	<u> </u>

Guía de Matemáticas: Compras en la Fonda (con resultados)

N°	Problema	Desarrollo	Resultado
1	Una empanada cuesta \$1.500. Si compras 2 empanadas, ¿cuánto pagas en total?	$\$1.500 + \$1.500 = \$3.000$	\$3.000
2	Una anticucho cuesta \$2.000. Tienes \$5.000. ¿Cuánto dinero te queda si compras 1 anticucho?	$\$5.000 - \$2.000 = \$3.000$	\$3.000
3	Una bebida cuesta \$1.000. Si compras 3 bebidas, ¿cuánto gastas?	$\$1.000 \times 3 = \3.000	\$3.000
4	Una porción de churros cuesta \$1.200. Compras 2 porciones y pagas con \$5.000. ¿Cuánto recibes de vuelto?	$(\$1.200 + \$1.200) = \$2.400$ $\$5.000 - \$2.400 = \$2.600$	\$2.600
5	Una empanada cuesta \$1.500 y una bebida \$1.000. Si compras 1 empanada y 1 bebida, ¿cuánto pagas en total?	$\$1.500 + \$1.000 = \$2.500$	\$2.500

4. Matemáticas (3° Básico)

Ficha de Trabajo

Curso

3° Básico

Fecha

Nombre

N°

1

2

3

Una bebida cuesta \$1.000. Si compras 3 bebidas, ¿cuánto gastas?

4

Una porción de churros cuesta \$1.200. Compras 2 porciones y pagas con \$5.000. ¿Cuánto recibes de vuelto?

5

Una empanada cuesta \$1.500 y una bebida \$1.000. Si compras 1 empanada y 1 bebida, ¿cuánto pagas en total?

4. Matemáticas

Ficha de Trabajo

Curso

Fecha

Nombre

Nº	Problema	Desarrollo	Resultado
1		-----	-----
2		-----	-----
3		-----	-----
4		-----	-----
5		-----	-----

5. Ciencias Naturales (6° Básico)

Ciencia en la Fonda: Cambios Físicos y Químicos con Anticucho y Mote con Huesillo

1) Definiciones simples

- **Cambio físico:** Cuando algo cambia de forma, tamaño o estado (sólido, líquido, gas), pero sigue siendo lo mismo.
- **Cambio químico:** Cuando se forma una sustancia nueva que antes no existía. El cambio no se puede deshacer fácilmente.

Alimento / Acción	Cambio físico	Cambio químico
Anticucho (carne, cebolla, pimiento)	Cortar la carne y las verduras en trozos altera su forma y tamaño. Siguen siendo los mismos ingredientes, pero reorganizados.	Al asar la carne, el calor intenso causa reacciones químicas que cambian permanentemente su color, sabor y olor, formando nuevas sustancias.
Mote con huesillo (trigo y durazno seco)	Remojar el trigo en agua lo hidrata y lo hincha. Cambia su textura y volumen, pero su composición química sigue siendo la del trigo.	Caramelizar el azúcar para el jugo la descompone térmicamente, transformándola en un nuevo compuesto (caramelo) con color y sabor distintos.
Preparación en general	Armar el anticucho en un palo es un cambio puramente de forma y disposición. Los ingredientes no se han alterado.	Cocinar el huesillo seco lo ablanda y endulza, ya que el calor rompe estructuras internas de la fruta, liberando nuevos sabores.

6. Educación Física (5° Básico)

Circuito de Juegos Tradicionales Chilenos – 5° Básico (90 min)

Objetivos del circuito:

- Promover la actividad física y la coordinación.
- Fomentar el trabajo en equipo y la sana competencia.
- Conocer y valorar juegos tradicionales chilenos.

Estructura del circuito:

- Duración total: 90 minutos
- Tiempo por estación: 20 minutos (15 min de juego + 5 min de retroalimentación)
- Rotación: Los estudiantes rotan por las 4 estaciones.
- Calentamiento inicial: 10 minutos (trote suave, estiramientos dinámicos, movimientos articulares).
- Cierre: 10 minutos (estiramientos y reflexión grupal).

Estación 1: Rayuela

Materiales:

- 1 tiza o cinta para marcar el suelo
- 1 disco o piedra plana (tejo) por grupo

Instrucciones paso a paso:

1. Dibujar la rayuela en el suelo con los números del 1 al 7 (o hasta 10 si se quiere más desafío).
2. Cada estudiante lanza el tejo sobre el primer número y salta sobre los cuadros con un pie o dos según corresponda.
3. Recoger el tejo en la vuelta y continuar hasta completar todos los números.
4. Pasa al siguiente jugador cuando termine su turno.

Adaptaciones:

- Más fácil: Reducir la cantidad de cuadros a 5 o permitir caminar en lugar de saltar.
- Más difícil: Aumentar la cantidad de cuadros y obligar a saltar alternando pies o con los ojos cerrados por un segundo.

Estación 2: Carrera de sacos

6. Educación Física (5° Básico)

Materiales:

- 1 saco grande por estudiante (bolsa de arpillera o bolsa resistente)
- Conos o marcadores para la meta

Instrucciones paso a paso:

1. Marcar la línea de salida y la meta (10-15 metros).
2. Cada estudiante se mete en el saco, sosteniéndolo con las manos a la altura de la cintura.
3. A la señal, saltar dentro del saco hasta cruzar la meta.
4. Regresar saltando al punto de partida para entregar el saco al siguiente compañero.

Adaptaciones:

- Más fácil: Reducir la distancia de la carrera.
- Más difícil: Aumentar la distancia o incluir obstáculos pequeños para esquivar.

Estación 3: Emboque

Materiales:

- 1 emboque (juego con palito y aro) por estudiante o por pareja
- Espacio libre sin obstáculos

Instrucciones paso a paso:

1. Cada estudiante sostiene el palito con el aro en la punta.
2. Intentar encajar el aro en el palito desde una distancia inicial de 1 metro.
3. Aumentar progresivamente la distancia según la habilidad del estudiante.
4. Cada intento exitoso suma un punto; se repite varias rondas.

Adaptaciones:

- Más fácil: Acercar la distancia al palito.
- Más difícil: Aumentar la distancia o cronometrar los intentos para hacerlo más desafiante.

6. Educación Física (5° Básico)

Estación 4: Tirar la cuerda (soga)

Materiales:

- 1 cuerda larga y resistente
- 2 conos para marcar el centro y límites

Instrucciones paso a paso:

1. Dividir a los estudiantes en 2 equipos equilibrados.
2. Marcar la línea central con un cono.
3. Cada equipo toma un extremo de la cuerda y, a la señal, intentan tirar del equipo contrario para cruzar la línea central.
4. Repetir varias rondas cambiando los equipos para que todos jueguen contra distintos compañeros.

Adaptaciones:

- Más fácil: Reducir la distancia a cruzar.
- Más difícil: Aumentar la distancia o permitir solo que usen una mano para tirar.

Pauta de autoevaluación actitudinal para los estudiantes

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Respeté las reglas de cada juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esperé mi turno pacientemente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Animé y apoyé a mis compañeros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Colaboré para organizar los materiales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mostré esfuerzo en cada estación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. Orientación (1º Medio)

Actividad: Celebrando nuestra identidad chilena

Duración: 25 minutos

Curso: 1º Medio

Objetivo: Reflexionar sobre la identidad personal y colectiva, fomentando el sentido de pertenencia a través de las Fiestas Patrias.

☐ Reflexión individual (7 minutos)

Instrucciones:

Cada estudiante recibe una hoja o cuaderno y responde en silencio a las siguientes preguntas guía:

- 1. ¿Qué es lo que más te enorgullece de ser chileno/a?*
- 2. ¿Cuál es tu recuerdo favorito de las Fiestas Patrias y por qué?*
- 3. ¿Qué tradiciones o valores chilenos te gustaría mantener y transmitir a otros?*

Tip para el orientador: Animar a los estudiantes a ser sinceros y creativos; se puede poner música folclórica suave de fondo para generar ambiente.

☐ Dinámica grupal: "Mural de la Chilenidad" (15 minutos)

Materiales: Papelógrafo grande, marcadores, lápices de colores, revistas para recortar, pegamento, tijeras.

Instrucciones:

- 1. Dividir la sala en grupos de 4-5 estudiantes.*
- 2. Cada grupo crea una sección del mural que represente su visión de la identidad chilena:*
 - Palabras: Adjetivos, valores, tradiciones, comidas típicas, símbolos.*
 - Dibujos: Bailes, comidas, paisajes, personas celebrando.*
- 3. Una vez que cada grupo termina su sección, se pega en el papelógrafo grande formando un mural colectivo.*

Variación: Si no hay suficiente material, se puede hacer digital usando una pizarra virtual o un PowerPoint colaborativo.

7. Orientación (1º Medio)

Cierre grupal (3 minutos)

Pregunta de cierre:

- *“Después de compartir nuestras ideas y recuerdos, ¿qué significa para nosotros ser parte de Chile y celebrar nuestras Fiestas Patrias juntos?”*

Dinámica final:

- *Cada grupo puede decir una palabra o frase que represente su contribución al mural.*
- *El orientador puede terminar destacando la diversidad y riqueza de la identidad chilena, reforzando el sentido de pertenencia y respeto por las tradiciones.*

Si quieres, puedo hacer una versión resumida en formato guía de aula, lista para imprimir con tiempos, materiales y consignas para los estudiantes. Esto facilita mucho su aplicación en clase.

8. Tecnología (7° Básico)

Proyecto: “Infografía interactiva de un juego tradicional chileno”

Curso: 7° básico

Asignatura: Tecnología / Historia y Cultura

Duración: 3 clases de 45 minutos cada una

Objetivo del proyecto:

Que los estudiantes investiguen, diseñen y presenten una infografía interactiva sobre un juego tradicional chileno, integrando historia, reglas y recursos multimedia, fomentando habilidades digitales, investigación y creatividad.

Instrucciones para los estudiantes:

1. Elegir un juego tradicional chileno:

Ejemplos: rayuela, emboque, trompo, la cuerda, volantín, etc.

2. Investigar sobre el juego:

- Historia y origen.
- Reglas básicas para jugar.
- Curiosidades o variaciones regionales.

3. Diseñar la infografía en Canva:

- Debe ser interactiva, incluyendo:
 - Títulos claros y secciones diferenciadas.
 - Imágenes, íconos o ilustraciones relacionadas.
 - Al menos un link a un video de YouTube que muestre cómo se juega.

4. Incluir un breve resumen:

- Máximo 100 palabras describiendo el juego.

5. Revisar funcionalidad:

- Verificar que todos los links funcionen correctamente.
- Comprobar que el diseño sea fácil de leer y navegar.