



CONCURSO ESCOLAR 2010-2011

Consumópolis6

Tú puedes elegir. ¿Sabes cuánto cuesta lo que consumes?

Instrucciones generales

1. INTRODUCCIÓN

El **concurso escolar 2010-2011 «Tú puedes elegir. ¿Sabes cuánto cuesta lo que consumes?»** está organizado por el Instituto Nacional del Consumo y las comunidades autónomas de Andalucía, Principado de Asturias, Illes Balears, Canarias, Cantabria, 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 la lengua que se desee para participar en el **concurso**, de entre las lenguas oficiales del país (castellano/català/galego/euskera/valencià).

2. ACCESO AL CONCURSO ESCOLAR

Una vez elegida la lengua con la que se quiere navegar, se pasa a la **página principal**. Desde ésta se puede acceder al **concurso escolar Consumópolis6** (accesible a partir del 4/10/2010). En este anexo se detallan las instrucciones para la correcta utilización del portal como soporte para el desarrollo del concurso.

3. PÁGINA PRINCIPAL DE CONSUMÓPOLIS6

La página principal del concurso escolar recoge las siguientes secciones:

3.1. BASES

(Accesible a partir del 4/10/2010)

Desde aquí se tiene acceso a los siguientes documentos:

- BASES DEL CONCURSO ESCOLAR 2010-2011 **CONSUMÓPOLIS6**, que regulan la participación, la convocatoria y la concesión de los premios.
- BASES AUTONÓMICAS DEL CONCURSO ESCOLAR 2010-2011 **CONSUMÓPOLIS6**, que regulan la participación en su ámbito territorial y la convocatoria de los premios autonómicos en aquellas comunidades autónomas que así lo requieran.

3.2. INSTRUCCIONES GENERALES

(Accesible a partir del 4/10/2010)

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

3.3. FICHAS PEDAGÓGICAS

(Accesible a partir del 25/10/2010)

Contiene las fichas pedagógicas que servirán de apoyo a los concursantes para responder a las preguntas del juego-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 claves para obtener información sobre ellas.

3.4. CLASIFICACIÓN

(Accesible a partir del 14/12/2010)

Incluye el *ranking* de puntuación final de los equipos cuyos cinco integrantes han terminado el recorrido por la **ciudad de Consumópolis**, 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 **Banco de Puntos**.
- Puntos totales.

3.5. DIRECCIONES DE LOS ORGANIZADORES (INC y CC. AA.).

(Accesible a partir del 4/10/2010)

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**.

3.6. DEMO

(Accesible a partir del 4/10/2010)

Permite a los usuarios que no estén registrados el acceso como invitados a un tablero de juego similar a la **ciudad de consumópolis de Consumópolis6**, pero en el que las preguntas, las pruebas del Banco de Puntos y los juegos se corresponden con las 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 ni al chat

3.7. CONTACTO

(Accesible a partir del 4/10/2010)

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

3.8. PERSONAJE ANIMADO DE CONSUMÓPOLIS

(Accesible a partir del 4/10/2010)

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 divertidas (gestos, efectos sonoros, etc.) que tiene programadas.

3.9. REGISTRO

(Accesible desde el 11/10/2010 al 29/11/2010)

Cada equipo registrado en el **concurso escolar Consumópolis6** estará compuesto por cinco jóvenes matriculados en cursos de un mismo nivel de participación y estará coordinado por un docente del colegio.

El registro de los equipos tiene que realizarlo el docente coordinador, que deberá estar ya registrado, o registrarse previamente, desde la pantalla a la que se accede en la ventana **Registro de coordinadores**. Además de los datos personales y profesionales, deberá introducir una contraseña personal. En el registro también deberá quedar perfectamente identificado el centro educativo.



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

Para acceder a la página de registro de los equipos, el docente deberá identificarse por el **centro educativo** (listado de los colegios con su código postal introducido), con su **nombre y apellidos y 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.

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

El docente coordinador recibirá una comunicación al correo electrónico que haya registrado, con la confirmación de la inscripción del equipo, en la que se especificarán todos los datos de concursantes, centro educativo y coordinador, y deberá confirmar los datos del equipo por esta misma vía.

***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**.

3.10. CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

(Accesible desde el 25/10/2010 al 13/12/2010)

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 **Consumópolis6** y las herramientas del concurso que se detallan en el **apartado 4**.

3.11. ÁLBUMES VIRTUALES

Del 25 de octubre de 2010 al 28 de febrero de 2011 podrá acceder a **Nuestro Álbum Virtual**. A partir del 14 de marzo de 2011 el acceso será a la **Exposición de Álbumes Virtuales**.

3.11.1. NUESTRO ÁLBUM VIRTUAL

(Accesible desde el 25/10/2010 al 28/02/2011)

Sólo podrán acceder a esta página, para realizar el álbum virtual, aquellos equipos cuyos cinco concursantes hayan completado el recorrido.

Para poder acceder, los concursantes deberán identificarse con su *nick* y contraseña.

Si alguno de los integrantes del equipo no reúne las condiciones de acceso al álbum, 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*».



También está permitido el acceso al docente coordinador, con su contraseña, pero sólo a modo de consulta e información, sin que pueda realizar ninguna modificación en el trabajo. En el **apartado 6** se detallan las instrucciones para el correcto desarrollo de esta actividad.

3.11.2. EXPOSICIÓN DE ÁLBUMES VIRTUALES

(Accesible a partir del 14/03/2011)

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

Se implantará un sistema de votación para valorar las fotografías, a cuyo efecto se publicarán las normas a seguir en esta misma página. El plazo para votar finalizará el 15 de abril de 2011. 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 álbumes siguiendo varios criterios:

- por equipos
- por centros educativos
- por título del álbum

3.12. ACCESO DE COORDINADORES

(Accesible a partir del 11/10/2010)

Desde aquí, los coordinadores pueden consultar los datos completos de sus equipos, así como información sobre la participación en **Consumópolis** de cada uno de ellos. Para ello deberá introducir su dirección de correo electrónico y su contraseña personal.

4. PÁGINA DE LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

(Accesible desde el 25/10/2010 al 13/12/2010)

Solo se podrá entrar en esta página en la forma prevista en el punto **3.10**.

Una vez identificado el concursante, se accede a una pantalla en la que se encuentra el tablero del juego **Consumópolis6**, que permitirá desarrollar la primera actividad del concurso, y las **herramientas**.

4.1. HERRAMIENTAS

Las herramientas que se han puesto a disposición de los **concurantes** para facilitar y hacer más amena su participación en esta primera parte del **concurso escolar Consumópolis6** 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. AYUDA

Este botón abre un documento en formato pdf que se ofrece como una ayuda rápida porque incluye una relación de las preguntas más frecuentes y las correspondientes respuestas sobre diversos aspectos del juego-concurso.

Este año, además, **Consumópolis** pone a su disposición un **teléfono de ayuda (902.505.041)** al que podrá dirigirse de lunes a viernes, en horario de 9 a 14 horas si tiene alguna duda.

4.1.5. 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 concursante podrá jugar tantas veces como desee, pero sólo puede mejorar su puntuación durante las cinco primeras partidas de cada juego.

A partir del 14/12/2010 los concursantes e invitados podrán participar en estos juegos del concurso desde la sala de juegos que se encuentra en la **página de inicio del portal Consumópolis**, pero la puntuación que obtengan en ellos NO tendrá validez a efectos de la clasificación del equipo en **Consumópolis6**.

4.2. TABLERO DEL JUEGO CONSUMÓPOLIS6

El diseño de la **ciudad de Consumópolis** está adaptado para su utilización como tablero virtual de juego, con 35 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 25 preguntas, jugar a 5 juegos distintos y conseguir 5 pistas que ayuden al equipo a resolver las pruebas relacionadas con el CONSUMO RESPONSABLE que se les plantearán en la cinco visitas al **Banco de Puntos**.

Las casillas que conforman el tablero son de tres tipos:

Casillas preguntas

En ellas el concursante deberá responder a una pregunta relacionada con el CONSUMO RESPONSABLE. Cada jugador deberá responder un total de 25 preguntas, una por cada casilla. De éstas, las casillas 2, 6, 11, 15, 19, 23,27 y 32, abrirán un escenario 2D (la casa, el colegio, la calle, el centro comercial). Estos escenarios contendrán un elemento activo en donde se 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 algunos 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 hasta dos intentos para responder a la pregunta. Si no responde correctamente al segundo intento, podrá continuar con el recorrido sin obtener puntuación alguna.

Casillas juego

Son cinco casillas (números 7, 14, 21, 28 y 35) desde las que el concursante se trasladará directamente a la sala de juegos, en las que ha de completar obligatoriamente **al menos una partida** con el 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 un máximo de cinco veces.

Casillas pistas: Banco de Puntos

En las casillas 3, 10, 17, 24 y 31, cada miembro del equipo conseguirá cinco pistas, una por cada casilla, que necesitará para resolver las cinco pruebas que se le propondrán en las cinco



visitas que deberá realizar al **Banco de Puntos** el equipo al completo en el momento que considere más oportuno, con la única condición de que los cinco integrantes hayan conseguido las cinco pistas correspondientes.

Así pues, el equipo al completo deberá efectuar todas las visitas al **Banco de Puntos** y cada uno de los integrantes deberá haber obtenido las pistas correspondientes a cada una de ellas.

En cada visita, los equipos podrán aumentar su cuenta global de puntos.

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 al equipo al **Banco de Puntos**.

Para poder obtener puntuación en las visitas al **Banco de Puntos**, el equipo deberá resolver conjuntamente una prueba de carácter pedagógico. Los equipos tendrán tres oportunidades para resolver cada prueba. Si después de los tres intentos un equipo no resuelve la prueba, **Consumópolis6** le indicará la respuesta y el equipo no se beneficiará de puntos extras.

Para que un concursante pueda dar por finalizado el recorrido, su equipo debe haber completado las cinco visitas al **Banco de Puntos**.

4.3. CHAT

(Accesible desde el 25/10/2010 al 28/02/2011 y sólo para los concursantes)

Para poder acceder al chat, los concursantes deberán identificarse con su *nick* y contraseña.

Cuando el participante entre por primera vez en el chat, se le informará del sistema de control implantado y deberá dar su conformidad respecto a un código de buena conducta.

El chat debe ser un espacio en el que todos los alumnos puedan conversar agradablemente de los temas de su interés y llegar a hacer amistad con chicos y chicas de otras ciudades.

Para conseguir esto, es necesario que se respeten las siguientes normas de utilización:

- Al entrar en el chat se debe observar durante un rato el tipo de conversaciones que se están desarrollando para conocer el tema sobre el que se está chateando y así poder participar con tus opiniones. Para introducir un nuevo tema, debes plantearlo y esperar a que otros compañeros y compañeras respondan.
- Hay que utilizar un lenguaje correcto, sin insultos ni expresiones groseras, ni palabras malsonantes.
- El chat es un espacio de libertad en el que podemos expresar lo que sentimos y pensamos, siempre que utilicemos expresiones que no sean ofensivas ni discriminatorias por razones de sexo, raza, nacionalidad, creencias o ideología.
- En el chat se actúa de forma individual: da tu opinión y cuenta tus historias. No lo utilices para dar información o contar cosas que afecten a otros compañeros tuyos, sobre todo si no cuentas con su autorización.
- Por último, y quizás lo más importante: «no digas ni hagas nada que no te gustaría que te dijeran o hicieran a ti».

El chat está abierto, es decir, cada participante tiene la libertad de escribir lo que quiera, pero sabiendo que existe un sistema de control que puede sancionar los comportamientos inadecuados.

Sistema de control: Se registrarán de forma completa los diálogos y la identidad de quienes han participado en ellos. Existirá un control a posteriori.

El control se realizará de dos formas distintas:

- Tres veces a la semana (lunes, miércoles y viernes) se realizará de forma aleatoria un control del contenido de los diálogos de una parte de los registros.
- En caso de recibir alguna reclamación o queja, se revisarán todos los textos emitidos y la identidad de los emisores en relación a ese caso.



5. PUNTUACIÓN DEL RECORRIDO POR LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

5.1. PRUEBAS PEDAGÓGICAS: PREGUNTAS

A lo largo del recorrido hay 25 pruebas pedagógicas. Los puntos son atribuidos por pregunta.

Si la respuesta a una pregunta es correcta:

- en el primer intento, 10 puntos.
- en el segundo intento, 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 250 puntos.

La puntuación máxima para todo el equipo es de $5 \times 250 = 1.250$ 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 pedagógica correctamente:

- 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 2.000 puntos

6. NUESTRO ÁLBUM DE FOTOS

(Accesible a partir del 25/10/2010 hasta el 28/02/2011)

Se trata de la segunda actividad de **Consumópolis6**.

Si todos los componentes del equipo reúnen las condiciones de acceso, al primero que acceda se le abrirá una primera pantalla que solicitará un título genérico para todo el **álbum** (deberá consultar con su equipo el título que desean poner). Los sucesivos concursantes del equipo que entren, verán ya el título escrito y se encontrarán con una pantalla en la que aparece el título del álbum y el espacio para las cinco fotografías, que se irán rellenando a medida que se vayan subiendo. Habrá un espacio personal reservado a la foto de cada alumno por separado. Los equipos tendrán la opción de guardar y eliminar fotos y modificar, borrar y guardar el texto conjunto.

Cada **álbum** constará de:

- **Cinco fotografías sobre los distintos temas de CONSUMO RESPONSABLE que se trabajan en el concurso.**

Las fotografías deberán ser originales, tomadas por algún miembro del equipo, y cada una de ellas irá identificada con un título. Deben tener un peso máximo de aproximadamente 3 MB. Se podrán subir fotos de distintos formatos: jpeg, bmp, png, gif y tif. Es recomendable subir fotos con unas proporciones 4×3 o 3×4 .

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



Está permitido el tratamiento o edición de las fotografías con el programa que cada alumno o equipo prefiera: Photoshop, Freehand, Illustrator, etc., siempre y cuando la base de la composición sea una foto original tomada por un miembro del equipo.

- **Un texto conjunto de todo el equipo**, que, utilizando alguna de las formas literarias más comunes (poesía, cuento, ensayo, artículo periodístico, etc.), a modo de presentación del álbum, explique las imágenes y su relación con los temas elegidos. La extensión de este comentario no deberá ser superior a 300 palabras.

Se podrá acceder al texto a través de la identificación de cualquiera de los miembros del equipo, teniendo en cuenta que aparecerá como página común del equipo y no asociada a ningún participante en particular.

Finalización del álbum

Una vez que se hayan subido al **álbum** las cinco fotos y que se haya realizado el ejercicio de redacción, se deberá imprimir **LA FICHA VIRTUAL DEL ÁLBUM**, documento que contiene los datos identificativos del mismo: referencia / nombre del equipo / componentes / título del **álbum**.

El coordinador será el encargado de imprimir este documento, a través de su acceso al **álbum** como «profesor» y de enviarlo al organismo competente de su comunidad autónoma o, en su caso, al Instituto Nacional del Consumo, cuyas direcciones se encuentran en el documento **Direcciones de los organizadores**. Con este documento, el jurado podrá acceder al **álbum** y, así, proceder a la evaluación y puntuación del equipo.

LA FICHA VIRTUAL DEL ÁLBUM es el único documento que hay que remitir a los distintos organismos organizadores del concurso y NO deberán ir acompañados de documentación impresa del **álbum**, salvo en el caso de que alguna **convocatoria de premios autonómicos** así lo solicite expresamente. Desde el momento en que **LA FICHA VIRTUAL DEL ÁLBUM** haya sido impresa por el coordinador, el **álbum** no podrá ser modificado.

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

ADVERTENCIA MUY IMPORTANTE: Las faltas de ortografía descalifican automáticamente el trabajo presentado y, por tanto, el equipo queda eliminado del concurso.