

**CONCURSO ESCOLAR 2016-2017 SOBRE
CONSUMO RESPONSABLE
Consumópolis12
INTERNET: ¿HACES UN USO RESPONSABLE?**

Instrucciones generales de participación

1. INTRODUCCIÓN

El concurso escolar 2016 – 2017 *Consumópolis12*, con el lema: **Internet: ¿haces un uso responsable?** está organizado por la Agencia Española de Consumo, Seguridad Alimentaria y Nutrición (AECOSAN) y las comunidades autónomas de Andalucía, Aragón, Principado de Asturias, Illes Balears, Canarias, Castilla-La Mancha, 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**.

2. ACCESO AL CONCURSO ESCOLAR

En la **página principal** se encuentra el acceso al **Concurso Escolar** que se desarrolla en la Ciudad del Consumo Responsable *Consumópolis*. En primer lugar, se puede seleccionar, de entre las lenguas oficiales del Estado (castellano/català/galego/euskera/valencià), la que se desee para participar en el concurso.

El acceso a la zona de **concurso escolar Consumópolis12** será posible a partir del **10 de octubre de 2016**.

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 CONSUMÓPOLIS12

La página principal del concurso escolar recoge las siguientes secciones:

3.1. BASES

(Accesible a partir del 10/10/2016)

Desde aquí se tiene acceso a los siguientes documentos:

- BASES NACIONALES DEL CONCURSO ESCOLAR 2016-2017 **Consumópolis12**, que regulan la participación, la convocatoria y la concesión de los premios.
- BASES AUTONÓMICAS DEL CONCURSO ESCOLAR 2016-2017 **Consumópolis12** que regulan la participación en su ámbito territorial y la convocatoria de los premios autonómicos en aquellas comunidades autónomas que así lo decidan.

***IMPORTANTE:** No es necesaria la publicación de las Bases Autonómicas para proceder al registro de los equipos ni para realizar las dos fases 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 10/10/2016)

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

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

(Accesible a partir del 10/10/2016)

Este botón abre un documento en formato PDF que recoge las direcciones y teléfonos de la AECOSAN y de todos los organismos competentes en materia de Consumo de las comunidades autónomas organizadoras del concurso.

3.4. CONTACTO

(Accesible a partir del 10/10/2016)

Da acceso a la dirección de correo electrónico de la administración del concurso (consultas@consumopolis.es) para resolver las dudas e incidencias que surjan durante el desarrollo del concurso y para informar sobre diversos aspectos del mismo.

3.5. AYUDA

(Accesible a partir del 10/10/2016)

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. ACCESO AL RECORRIDO CONSUMÓPOLIS FUERA DE LAS FECHAS DEL CONCURSO

(Accesible a partir del 25/04/2017 hasta el inicio de la siguiente edición de Consumópolis)

Permite a profesores y alumnos acceder al recorrido y a las diversas preguntas y pruebas de Consumópolis12 una vez finalizado el concurso.

Para acceder al recorrido libre, los profesores y alumnos que ya estaban registrados, podrán volver a entrar con el mismo usuario y contraseña. En el caso de no estar registrado, deberán seguir las instrucciones de registro del punto 3.8.

***IMPORTANTE:** La puntuación obtenida por los participantes en el recorrido de Consumópolis durante las fechas fuera del concurso, no será tenida en cuenta.

3.7. PERSONAJE ANIMADO

(Accesible a partir del 10/10/2016)

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 10/10/2016 al 15/03/2017)

Cada equipo registrado en el **concurso escolar Consumópolis12** estará compuesto por **cinco alumnos o alumnas** matriculados en cursos de un mismo nivel de participación y estará coordinado por un **docente** del centro educativo (ver punto 4 de la Base Segunda de las *Bases reguladoras del Concurso escolar Consumópolis12*).

En el caso de los Colegios Rurales Agrupados (CRA) y de las Escuelas Unitarias que, por sus especiales circunstancias geográficas o demográficas, tengan dificultades para formar los equipos únicamente con alumnado del Tercer Ciclo de Primaria, dichos equipos podrán completarse con alumnado de los otros ciclos de Primaria.

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 acepta las Bases reguladoras del concurso** en el espacio destinado a ese fin.

En la página de registro el docente deberá identificar el **centro educativo** (al introducir su código postal aparecerá un listado), 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 concursante la primera vez que acceda a la ciudad de *Consumópolis*.

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.**

Para el nombre de los equipos registrados se podrán utilizar letras de la A a la Z (menos las letras ñ y ç) en mayúscula o minúscula, números o el guion bajo. No se podrán utilizar espacios, caracteres especiales, ni tildes.

El conocimiento y acatamiento de las Bases reguladoras del concurso deberá ser **confirmado expresamente** por **cada uno** de los **concurantes** en el espacio destinado a dicho fin.

El docente coordinador recibirá un mensaje en el correo electrónico que haya registrado, con la información de la inscripción del equipo, en la que se especificarán todos los datos de los concursantes, centro educativo y coordinador. Deberá comprobar detenidamente que **todos los datos sean correctos** y, si es así, **deberá validar** los datos del equipo por esta misma vía.

IMPORTANTE: El equipo no podrá empezar a jugar hasta que este correo electrónico 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 10/10/2016)

Desde aquí, los coordinadores pueden consultar los datos completos de sus equipos y alumnos: **nombres, nick 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 10/10/2016)

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 o consulta.

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

3.11. RECORRIDO POR LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS. PRIMERA FASE

(Accesible desde el 10/10/2016 al 07/04/2017)

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 en el Vestidor (ver punto 4.1.1.).

Si ya ha entrado alguna vez, debe:

1. Introducir su *nick*.
2. Introducir su contraseña personal.

Una vez identificado, se abre una pantalla con el acceso al tablero del juego y a las herramientas del concurso que se detallan en el **apartado 4**.

3.12. CLASIFICACIÓN

(Accesible en un plazo máximo de dos semanas a partir del 07/04/2017)

Incluye la puntuación final de los equipos que han **acabado la primera fase**, ordenados de mayor a menor puntuación. Los datos se pueden consultar a nivel nacional y por comunidad autónoma. 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:** En esta clasificación NO aparecen los equipos en los que alguno de sus componentes no haya acabado el recorrido, puesto que no se considera superada la primera fase del concurso. Si los coordinadores desean saber la puntuación de sus equipos o en qué casilla se han quedado sus concursantes pueden conocerlo a través del "Acceso coordinadores".

3.13. TRABAJO EN EQUIPO. SEGUNDA FASE

(Accesible desde el 15/10/2016 al 07/04/2017)

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

3.13.1. AYUDA: Instrucciones específicas para el trabajo en equipo

(Accesible desde el 15/10/2016 al 07/04/2017)

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 el trabajo en equipo** para su realización. Estas instrucciones se encuentran detalladas en el **apartado 6** del presente documento. Los trabajos que no sigan estas instrucciones serán excluidos del concurso.

3.13.2. SUBIR EL TRABAJO EN EQUIPO

(Accesible desde el 15/10/2016 al 07/04/2017)

A través de este acceso los coordinadores de cada grupo deberán subir el Blog creado por su equipo. El profesor solo podrá realizar la subida de los trabajos de aquellos equipos **cuyos cinco componentes hayan completado el recorrido**.

3.13.3. ENVÍO FICHA VIRTUAL DEL TRABAJO

Una vez subido el trabajo, el profesor debe imprimir la ficha virtual correspondiente y enviarla, en tiempo y forma, a los organismos competentes en Consumo de las comunidades autónomas que participan en la presente edición del concurso, cuyas direcciones postales y datos de contacto se encuentran en la página principal del concurso escolar Consumópolis. El plazo de presentación de las solicitudes vendrá determinado para cada comunidad autónoma en la correspondiente Convocatoria autonómica, en cualquier caso, con el tiempo suficiente para cumplir el plazo previsto en el apartado 5.- del capítulo II.- Convocatoria Nacional.

Los participantes de la comunidad autónoma de Cantabria y de la Ciudad de Ceuta deberán presentar la ficha virtual en la AECOSAN, en su sede de la C/ Príncipe de Vergara 54, 28006 - Madrid, a través de su Registro o bien en cualquiera de los Registros y oficinas previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, en el periodo comprendido entre el **15 de octubre de 2016** y el **7 de abril de 2017**, ambos inclusive.

3.13.4. EXPOSICIÓN DE LOS TRABAJOS

(Accesible a partir del 14/04/2017)

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 **30 de abril de 2017**. 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 los siguientes criterios:

- . Por Ciclo escolar
- . Por Comunidad Autónoma

4. ACCESO AL CONCURSO DE LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS12

(Accesible desde el 10/10/2016 al 07/04/2017)

Solo se podrá entrar en esta página en la forma prevista en el punto **3.1**.

Una vez identificado el concursante, se accede a una pantalla en la que se encuentra el tablero del juego **Consumópolis12**, que permitirá desarrollar la primera fase 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 fase del concurso escolar **Consumópolis12** 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, 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: mascota, monopatín, balón, 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.

4.2. TABLERO Y PUNTUACIÓN DEL JUEGO CONSUMÓPOLIS12

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 se desplazan casilla a casilla siguiendo un orden predefinido.

El objetivo del juego es completar el recorrido por la **ciudad de Consumópolis**, para lo que hay que responder correctamente a **20 preguntas individuales**, resolver las **tres pruebas de Ordena las letras**, **tres pruebas de 4 imágenes para 1 palabra** y **cuatro pruebas de El mejor de los 4** (dos rondas de preguntas contra otros tres jugadores virtuales). Todas las preguntas y pruebas (30) son obligatorias.

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

4.2.1. Preguntas individuales (OBLIGATORIAS)

Casillas: 1,3,4,6,7,9,10,12,13,15,16,18,19,21,22,24,25,27,28 y 30.

El concursante debe responder a 20 preguntas relacionadas con el CONSUMO RESPONSABLE. En cada casilla el concursante dispone de dos intentos.

Puntuación Preguntas Individuales:

- Primer intento si la respuesta es correcta obtiene 10 puntos.
- Segundo intento si la respuesta es correcta obtiene 6 puntos.
- Tercer intento no se obtiene puntuación.

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

La puntuación máxima para todo el equipo es de $5 \times 200 = 1000$ puntos.

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

4.2.2. Pruebas “Ordena las letras” (OBLIGATORIAS)

Casillas 2, 11 y 20.

En cada casilla el concursante debe averiguar tres palabras cuyas letras aparecen desordenadas. Para cada palabra dispone de 40 segundos. Existe la opción de consultar una pista.

Puntuación “Ordena las letras”

Por cada palabra acertada se obtienen **5 puntos**.

Si el jugador abre una pista, su puntuación final se divide entre dos.

La puntuación máxima, **por casilla**, para cada concursante es de $5 \text{ puntos} \times 3 \text{ palabras} = 15 \text{ puntos}$.

La puntuación máxima, **por las tres casillas**, para cada concursante es de $3 \text{ casillas} \times 15 \text{ puntos} = 45 \text{ puntos}$.

La puntuación máxima para todo el equipo es de $5 \times 45 = 225$ puntos.

4.2.3. Prueba “4 imágenes para 1 palabra” (OBLIGATORIAS)

Casillas 5, 17 y 26.

En cada casilla el concursante debe averiguar tres palabras a través de cuatro imágenes. Para cada palabra dispone de 40 segundos. Existe la opción de consultar una pista.

Puntuación “4 imágenes para 1 palabra”

Por cada palabra acertada se obtienen **5 puntos**.

Si el jugador abre una pista, su puntuación final se divide entre dos.

La puntuación máxima, **por casilla**, para cada concursante es de $5 \text{ puntos} \times 3 \text{ palabras} = 15 \text{ puntos}$.

La puntuación máxima, **por las tres casillas**, para cada concursante es de $3 \text{ casillas} \times 15 \text{ puntos} = 45 \text{ puntos}$.

La puntuación máxima para todo el equipo es de $5 \times 45 = 225$ puntos.

4.2.4. Prueba “El mejor de los cuatro” (OBLIGATORIAS)

Casillas 8, 14, 23 y 29.

La prueba “El mejor de los 4” simula un juego/concurso virtual de preguntas y respuestas. En cada casilla, el concursante se enfrenta a dos rondas de preguntas contra otros 3 jugadores virtuales. Cada jugador deberá, por turnos, contestar a preguntas planteadas sobre consumo responsable.

Puntuación Prueba “El mejor de los cuatro”

En cada ronda de preguntas que se plantee el concursante podrá elegir una de las 3 modalidades de respuestas disponibles:

- Duetto: dos respuestas posibles. Si acierta, gana 2 puntos *
- Cuarteto: cuatro respuestas posibles. Si acierta, gana 4 puntos *
- Maestro: el jugador debe escribir la respuesta correcta. Si acierta gana 10 puntos *

- **IMPORTANTE:** Estos puntos solo sirven para determinar la clasificación de los concursantes al final de la prueba.

Al final de las dos rondas de preguntas:

El concursante que finalice primero: gana **30 puntos**

El concursante que finalice segundo: gana **15 puntos**

El concursante que finalice tercero: gana **5 puntos**

El concursante que finalice cuarto no obtiene puntuación.

La puntuación máxima para cada concursante en las cuatro pruebas es de 4 casillas X 30 **puntos = 120 puntos.**

La puntuación máxima para todo el equipo es de 5 x 120 = **600 puntos.**

4.2.5. Puntuación TOTAL DEL RECORRIDO CONSUMÓPOLIS 12

La puntuación máxima total que puede conseguir un equipo al final del recorrido es de **2050 puntos.**

5. TRABAJO EN EQUIPO – INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS

(Accesible a partir del 15/10/2016 al 07/04/2017)

Se trata de la segunda actividad de **Consumópolis12.**

En esta edición los equipos tendrán que realizar un *Blog*, en el que se refleje un uso responsable de Internet y de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) desde el punto de vista de Consumo. Esto implica el estudio y reflexión sobre cuestiones como: las vías de acceso a Internet; los modos de uso de las redes sociales; los tipos de productos TIC consumidos; la reflexión sobre sus riesgos o cómo realizar un consumo responsable de estos productos; compra segura y responsable; derechos y obligaciones de las personas consumidoras; formas de pago seguro,...

5.1 REQUISITOS DE LA APERTURA DEL BLOG

- El profesor abrirá una cuenta en las plataformas gratuitas de Blog: www.blogger.com, www.wordpress.com, etc.
- Elegirá uno de los diseños que ofrece la plataforma.
- Dará un nombre al Blog: la URL del *Blog* deberá contener el nombre del equipo seguido de la palabra "Consumópolis12". Por ejemplo, si el equipo se llama: *californianos*, el nombre, deberá ser: www.californianosconsumopolis12.blogspot.com
- El Blog tendrá un título atractivo:
 - . Deberá tener un tono positivo, claro y conciso.
 - . Puede estar escrito en prosa, verso, o ser un juego de palabras que en su conjunto tenga sentido o un vídeo o imagen.
 - . Debe ser inédito y original y no haber sido premiado en otro concurso.
- Las faltas de ortografía en cualquiera de los post harán que el trabajo quede automáticamente desestimado.
- El Blog contendrá un apartado de "Quiénes somos" detallando quién conforma el equipo y por quién está coordinado.

5.2. REQUISITOS DEL BLOG

- Deberá incluir tres entradas que estarán necesariamente referidas a los siguientes temas:
 - . Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): ¿hacemos un uso responsable?
 - . Comercio electrónico: ¿es seguro?
 - . Los juegos on-line: ¿existen otras alternativas de ocio?

(Ver Guía docente para la realización del trabajo en equipo)

- Las entradas podrán incluir contenido audiovisual, bien de creación propia, bien mediante enlaces que no vulneren los derechos de autor.
- En el caso de incluir vídeo, este tendrá una duración máxima de entre uno y dos minutos. Si se trata de un texto, la extensión de la entrada no superará los mil caracteres sin espacios.
- Las entradas no podrán incluir publicidad (imágenes de marcas de productos o servicios existentes); personas famosas o reconocidas (deportistas, político/as, cantantes, etc.) o personajes de ficción reconocidos (sí personajes de creación propia). Tampoco símbolos que hagan alusión expresa a Redes Sociales, Programas o Páginas de Internet existentes.
- Ninguna entrada contendrá imágenes o contenidos violentos, sexistas, racistas, homófobos o cualquier otro contenido contrario a los valores de respeto a los demás, igualdad, paz y democracia.
- Una vez finalizado el acceso al concurso no se podrá modificar, reescribir ni eliminar ningún contenido subido en el Blog.

***IMPORTANTE:** Los materiales utilizados: imágenes, audios, canciones, sonidos, vídeos (sin que esta lista sea exhaustiva) no pueden vulnerar los derechos de autor.

5.3. SUBIDA DEL TRABAJO A LA PLATAFORMA

- Una vez finalizado el Blog:
 - . El profesor entrará en la plataforma habilitada para la segunda fase del concurso.
 - . Copiará la URL del Blog y subirá una captura de pantalla en la que se vea cómo está el Blog en el momento en el que lo sube.
 - . En el acceso a la segunda fase del concurso se podrá visionar un documento detallado del paso a paso para abrir el Blog correctamente.

Aquellos equipos a los que se les presenten problemas técnicos que les dificulten o impidan subir el Blog, deberán enviar un correo electrónico a la administración del concurso consultas@consumopolis.es, desde donde se les indicará, por la misma vía, el procedimiento que deben seguir.

5.4. FINALIZACIÓN DEL CONCURSO

Una vez que el docente haya subido el Blog correctamente se dará por finalizada la participación en el concurso. A partir de este momento el jurado evaluará, uno a uno, los Blogs junto con la calificación numérica de la primera fase para determinar a los ganadores.