



**BASES DEL CONCURSO ESCOLAR 2008-2009:**  
**CONSUMÓPOLIS4**  
**SOBRE CONSUMO RESPONSABLE**  
***¿Qué hacemos en nuestro tiempo libre?***

**PRIMERA.- OBJETO DE LAS BASES**

1.- El Instituto Nacional del Consumo y las Comunidades Autónomas del 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, Comunidad Valenciana y Ciudad de Melilla, organizan el **Concurso Escolar 2008-2009, Consumópolis4: ¿Qué hacemos en nuestro tiempo libre?**, para jóvenes escolarizados en el tercer ciclo de Enseñanza Primaria y todos los cursos de Enseñanza Secundaria Obligatoria.

2.- Las presentes Bases tienen como objeto regular la participación en el citado Concurso, y la convocatoria y concesión de los premios.

3.- El principal objetivo del Concurso es sensibilizar a los escolares de la importancia que tiene realizar los actos de consumo de forma consciente, crítica, solidaria y responsable, incluso en los tiempos de ocio y diversión.

4.- La participación en el Concurso se materializará a través de las actividades que deberán desarrollarse en el **portal de Internet Consumópolis4**, siguiendo las **Instrucciones de participación** que se detallan en el **Anexo I**.

**SEGUNDA.- PARTICIPANTES**

1.- Podrán participar en este Concurso, en régimen de concurrencia competitiva, todos los escolares que estén matriculados en alguno de los tres niveles señalados en el punto siguiente de cualquier centro público, concertado o privado del territorio nacional.

2.- Existen tres niveles de participación:

- Escolares de 3<sup>er</sup> Ciclo de Enseñanza Primaria
- Escolares de 1<sup>o</sup> y 2<sup>o</sup> Curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria
- Escolares de 3<sup>o</sup> y 4<sup>o</sup> Curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria



3.- La inscripción en el Concurso se realizará por equipos de cinco alumnos de un mismo ciclo, que estarán coordinados por un profesor de ese ciclo.

Un mismo profesor podrá coordinar más de un equipo.

Un alumno solo podrá inscribirse en un equipo.

### **TERCERA.- REGISTRO DE PARTICIPANTES**

1.- Los equipos se deberán inscribir directamente en el **portal de Internet de Consumópolis4**, en la dirección [www.consumopolis.es](http://www.consumopolis.es), o desde el espacio habilitado expresamente en las páginas web del Instituto Nacional del Consumo y de las Comunidades Autónomas indicadas en la **Base PRIMERA, punto 1.-**, cuyas direcciones están relacionadas en el **Anexo II**.

El profesor coordinador recibirá una comunicación vía electrónica de la inscripción de los equipos que coordine, que deberá ser ratificada por la misma vía.

2.- Se creará un registro con los equipos inscritos, con identificación de todos sus integrantes (nombres, apellidos, *nick*) y del profesor responsable. Además se registrará la contraseña del equipo y del profesor responsable.

3.- Cuando un participante acceda al juego por primera vez, tendrá que introducir la contraseña de su equipo y su *nick* y, siguiendo las indicaciones que se le proporcionen, deberá crear su propia contraseña personal, que quedará incorporada al registro de su equipo. A partir de ese momento, deberá identificarse siempre con ella para acceder al juego.

4.- Cada participante deberá configurar un personaje que estará presente durante todas las partidas que juegue y en la clasificación, junto a su *nick* y los de los otros miembros del equipo.

5.- Los participantes aparecerán en todo momento en la página de Internet con su *nick* para preservar el anonimato.

6.- Por causas de fuerza mayor, y por una sola vez, un miembro del equipo podrá ser sustituido por otro, previa aceptación por la organización, que dará las instrucciones precisas para proceder a la inscripción del nuevo miembro del equipo.

7.- El periodo de inscripción estará comprendido entre el **dieciséis de octubre** y el **uno de diciembre de 2008**, ambos inclusive.

### **CUARTA.- OBJETO DEL CONCURSO**

1.- El objeto del concurso es realizar las dos actividades que se detallan en los siguientes apartados de este punto para poder optar a los premios previstos en la **BASE QUINTA**.



2.- Los concursantes podrán seleccionar una, entre las diferentes lenguas oficiales que tenemos en nuestro país (*Castellano / Català / Galego / Euskera / Valencià*), para recibir información e instrucciones y para la formulación de las pruebas pedagógicas a través del **portal de Internet Consumópolis4**.

3.- En la primera actividad, los cinco integrantes del equipo deberán completar su participación en el **juego Consumópolis4**, resolviendo diversas pruebas, de carácter pedagógico y lúdico, que se presentarán a los participantes a lo largo de un recorrido por la ciudad de Consumópolis, a la que se accede desde el **portal de Internet Consumópolis4**.

4.- Las instrucciones de participación en **Consumópolis4** están recogidas en el **Anexo I**.

5.- Se podrá acceder a la ciudad de Consumópolis desde el 31 de octubre hasta el 15 de diciembre de 2008, ambos inclusive, en la forma que se prevé en el **apartado 3 del Anexo I**.

6.- La segunda actividad consistirá en la elaboración de un LIBRO VIRTUAL, sobre **Las formas de ocio y tiempo libre de los jóvenes en el pasado, presente y futuro**, con el que se trata de fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, y en el que los equipos deberán exponer su visión sobre algunos aspectos del consumo responsable.

7.- Solo se podrá presentar un LIBRO VIRTUAL por equipo y deberán reunir las características que se detallan en el **apartado 6 del Anexo I**.

8.- Como ayuda para la resolución de las pruebas del juego interactivo y para la elaboración del libro, los equipos y profesores, contarán con fichas informativas, en formato pdf, relacionadas con cada prueba y con el consumo responsable, que estarán localizadas en la página Web que sustenta el juego.

9.- Igualmente, se aconseja consultar la información contenida en las páginas Web del Instituto Nacional del Consumo, de los organismos competentes de las Comunidades Autónomas, de los Ayuntamientos y de las Asociaciones de Consumidores.

## **QUINTA.- CONVOCATORIAS DE LOS PREMIOS**

### **I.- Premios autonómicos**

1.- Solo podrán optar a los premios autonómicos del Concurso los equipos de los centros educativos de las Comunidades Autónomas que organizan el Concurso, y que reúnan los requisitos que se detallan a continuación:



- Estar inscrito en tiempo y forma en el registro de participantes detallado en la **Base TERCERA**.
- Haber completado el recorrido a través de la **ciudad de Consumópolis** por todos los integrantes del equipo, en la forma que se detalla en el **Anexo I**.
- Remitir, en tiempo y forma, a los organismos competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas, la solicitud para optar a los premios autonómicos, acompañada de la **FICHA DEL LIBRO VIRTUAL** a que se refiere el último párrafo del **punto 4**, del **Anexo I**.

2.- Los equipos deberán presentar esta solicitud en la Dirección General u Organismo competente en Consumo de su Comunidad Autónoma, 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, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3.- Las direcciones postales de las Direcciones Generales u Organismos competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas que participan este año en el Concurso, se relacionan en el **Anexo II**.

4.- El plazo de presentación de las solicitudes vendrá determinado para cada Comunidad Autónoma en la correspondiente Convocatoria de los Premios Autonómicos.

5.- Las Comunidades Autónomas organizadoras del Concurso, tramitarán en su ámbito competencial la convocatoria y concesión de los premios autonómicos.

6.- En cada Comunidad Autónoma organizadora del Concurso Escolar, se constituirá un Jurado que valorará la participación en el Concurso de los equipos que hayan solicitado optar a los premios autonómicos y que reúnan los requisitos establecidos en el **punto I. 1** de esta **BASE QUINTA**, y determinará los ganadores en la Comunidad Autónoma.

7.- El funcionamiento de los Jurados se regulará por las normas contenidas en el Capítulo II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

## **II.- Premios nacionales**

1.- Los equipos que no puedan optar a los premios autonómicos, porque su Comunidad Autónoma no se encuentra entre las organizadoras del Concurso, deberán presentar la solicitud para participar en la convocatoria de los premios nacionales del Concurso, acompañada de la **FICHA DEL LIBRO VIRTUAL** a que se refiere el último párrafo del **punto 4** del **Anexo I**, en el Instituto Nacional del Consumo, C/ Príncipe de Vergara 54, 28071 – 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 16 de febrero y el 31 de marzo de 2009.



2.- La Directora del Instituto Nacional del Consumo nombrará, entre los integrantes del *Grupo de Trabajo de Información, Formación y Educación*, a la Comisión de Valoración que evaluará la participación en el Concurso de los equipos a los que se refiere el punto anterior, y designará, entre estos, a los tres equipos, uno por cada nivel de participación, que optarán a los premios nacionales.

3.- Participarán en esta convocatoria, en régimen de concurrencia competitiva, los equipos ganadores de los premios autonómicos del Concurso en las Comunidades Autónomas organizadoras del Concurso, en cada uno de los niveles de participación, junto con los equipos designados en la forma prevista en el punto anterior, de entre los equipos del ámbito territorial de las Comunidades Autónomas no organizadoras del Concurso.

4.- Las Direcciones Generales u Organismos competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas que organizan el Concurso, deberán informar al Instituto Nacional del Consumo de los equipos que han ganado en su Comunidad y que, por tanto, optarán a los premios nacionales, a cuyos efectos remitirán documento acreditativo de los ganadores autonómicos, acompañado de las correspondientes **FICHAS DE LOS LIBROS VIRTUALES**.

5.- Esta documentación deberá presentarse en el Registro General del Instituto Nacional del Consumo, C/ Príncipe de Vergara, 54; 28071-Madrid, o por correo certificado a esa misma dirección, o en cualquiera de los registros y oficinas previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, antes del 14 de abril de 2008.

6.- Si la documentación adoleciese de errores subsanables, se requerirá a las Unidades a que se refiere el punto 4 de esta **Base**, de conformidad con los artículos 71.1 y 42.1 de la referida Ley 30/1992, para que los subsane en el plazo de diez días hábiles.

7.- El Jurado que determinará los ganadores estará compuesto por:

- La Directora del Instituto Nacional del Consumo, que actuará como Presidenta del Jurado
- Un Director General del Ministerio de Educación y Ciencia
- La Presidenta del Consejo de Consumidores y Usuarios
- El Presidente del *Grupo de Trabajo de Información, Formación y Educación*, en el seno de la Comisión de Cooperación de Consumo
- El Subdirector General de Calidad del Consumo del Instituto Nacional del Consumo, que actuará como Secretario

8.- En el caso de que los ganadores autonómicos hayan confeccionado el **LIBRO VIRTUAL** en la lengua oficial de su Comunidad distinta al castellano, el Jurado tomará las medidas necesarias para que sus miembros puedan valorar el contenido de dicho **LIBRO** en las mismas condiciones que las del resto de los finalistas.



9.- El funcionamiento del Jurado se regulará por las normas contenidas en el capítulo II, del Título II, de la Ley 30/1992.

10.- El Jurado elevará propuesta de Resolución a la Presidenta del Instituto Nacional del Consumo con los ganadores de los premios. Si, a juicio del Jurado, ninguna candidatura de alguno de los niveles de participación reuniera los méritos suficientes, los premios serían declarados desiertos.

11.- La concesión de los premios se anunciará por Resolución de la Presidenta del Instituto Nacional del Consumo antes del 31 de mayo de 2009.

12.- Dicha Resolución se notificará a las Comunidades Autónomas y se publicará en el tablón de anuncios del Instituto Nacional del Consumo, así como en las páginas Web del propio Instituto –[www.consumo-inc.es](http://www.consumo-inc.es)-, del Concurso Escolar **Consumópolis4** –[www.consumopolis.es](http://www.consumopolis.es)-, y, en su caso, en el de las Comunidades Autónomas que participan en la organización del Concurso.

13.- La citada resolución pondrá fin a la vía administrativa y contra la misma podrá interponerse recurso contencioso administrativo, sin perjuicio del recurso potestativo de reposición establecido en el artículo 116 de la Ley 30/1992.

14.- El plazo máximo para resolver y notificar la resolución del procedimiento no podrá exceder de seis meses, computado a partir de la publicación de la convocatoria, salvo que la misma posponga sus efectos a una fecha posterior, de conformidad con el artículo 25.4 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre. Transcurrido dicho plazo sin que hubiera recaído resolución expresa, los interesados podrán entender desestimada su solicitud por silencio administrativo.

## **SEXTA.- PREMIOS**

1.- Las Direcciones Generales u Organismos competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas organizadoras del Concurso establecerán los premios que se concederán a los respectivos ganadores autonómicos.

2.- Los premios nacionales del Concurso consistirán en un ordenador portátil para cada uno de los cinco integrantes de los equipos ganadores y para el profesor coordinador del equipo. Además, recibirán un diploma acreditativo como ganadores. Los colegios a los que pertenezcan los equipos ganadores, recibirán un premio en metálico de 2 000.-€ y un Diploma acreditativo para el Centro.

3.- La entrega de los premios nacionales a los ganadores del Concurso tendrá lugar en Madrid, y en ella podrán estar acompañados de dos familiares y del profesor del Centro educativo que ha coordinado el trabajo. Los gastos ocasionados por estos desplazamientos correrán a cargo del Instituto Nacional del Consumo.



## SÉPTIMA.- CRITERIOS DE VALORACIÓN

1.- La valoración de las pruebas incluidas en el juego interactivo a través de Internet **Consumópolis4** quedará establecida de forma automática por el propio sistema, en base a los criterios de conocimientos y habilidades detallados en el **Anexo I**.

2.- Para la valoración del **LIBRO VIRTUAL** los criterios serán los siguientes:

- |   |     |
|---|-----|
| - Adecuación al tema <i>Consumo responsable</i> | 40% |
| - Originalidad en mensajes y contenido          | 30% |
| - Diseño y estructura                           | 30% |

3.- Para la valoración de la participación en el Concurso de los equipos que optan a los premios autonómicas, el **LIBRO VIRTUAL** ponderará del 50% al 60% y el juego **Consumópolis4** del 35% al 40%. En el caso de que alguna Comunidad Autónoma considere conveniente requerir a los equipos una Memoria explicativa de su participación en el Concurso, esta se valorará del 0% al 10%.

4.- Para optar a los premios nacionales el Jurado valorará la puntuación alcanzada en el juego **Consumópolis4** y la elaboración del **LIBRO VIRTUAL**, según los criterios establecidos en el punto 2, con la ponderación que considere oportuna.

## OCTAVA.- EXPOSICIÓN DE LOS TRABAJOS Y PROPIEDAD DE LOS MISMOS

1.- Los trabajos ganadores se publicarán en las páginas de Internet del Instituto Nacional del Consumo.

2.- Los trabajos ganadores quedarán en propiedad del Instituto Nacional del Consumo y de las Comunidades Autónomas, que se reservarán el derecho a publicarlos en la forma que se considere más adecuada para alcanzar los objetivos previstos en la **Base PRIMERA**.

## NOVENA.- PUBLICIDAD

1.- El Instituto Nacional del Consumo y las Comunidades Autónomas participantes, realizarán la promoción y publicidad del Concurso a través de los medios que consideren más adecuados.

2.- Asimismo, estos Organismos se ocuparán de dar publicidad de los trabajos ganadores.



## DÉCIMA.- INFORMACIÓN

1.- Para solicitar información adicional sobre el Concurso Escolar, se pueden dirigir a las direcciones relacionadas en el **Anexo II**.

Madrid, 26 de junio de 2008

LA DIRECTORA DEL  
INSTITUTO NACIONAL DEL CONSUMO

Fdo.: Etelvina Andreu Sánchez



## ANEXO I

### CONCURSO ESCOLAR 2008-2009 *¿Qué hacemos en nuestro tiempo libre?*

## Instrucciones de utilización del portal de Internet *Consumópolis4*

### 1 - INTRODUCCIÓN

---

El **portal de Internet Consumópolis4** se integra en el concurso escolar 2008-2009, *¿Qué hacemos en nuestro tiempo libre?* que organizan el Instituto Nacional del Consumo y las Comunidades Autónomas del 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, Comunidad Valenciana y la Ciudad de Melilla.

Las actividades del Concurso se desarrollarán a través de este portal, cuya dirección es [www.consumopolis.es](http://www.consumopolis.es), que permite al alumno la posibilidad de seleccionar una de las diferentes lenguas oficiales que tenemos en nuestro país: *Castellano / Català / Galego / Euskera / Valencià*, para la formulación de las pruebas pedagógicas y recibir información e instrucciones.

**El portal de Internet Consumópolis4** estará accesible a partir del 06/10/2008

### 2 - PÁGINA INICIO

---

Una vez elegida la lengua con la que el alumno quiere navegar a través del **portal** se pasa a la página **Inicio**. Desde esta página se puede acceder a distintas utilidades que detallamos a continuación:

#### 2.1 – BASES

Bases completas del concurso escolar 2008-2009.

#### 2.2 - FICHAS PEDAGÓGICAS

(Accesible a partir del 31/10/2008)

Contiene las fichas pedagógicas que ayudarán a los alumnos a responder a las preguntas del juego-concurso. Se pueden visualizar en formato pdf, imprimir y descargar.

#### 2.3 - PUNTUACIÓN

Incluye el sistema de puntuación del juego-concurso y el detalle de la clasificación de los equipos por Comunidades Autónomas.

#### 2.4 - AYUDA

(Accesible a partir del 06/10/2008)

Este botón abre un documento en formato PDF que detalla el funcionamiento del juego-concurso y el sistema de puntuación. También incluye una relación de las preguntas más frecuentes y las correspondientes respuestas que se realizan sobre estos aspectos del juego-concurso.

#### 2.5 - CONTACTO

Correo de contacto: ([ayuda@consumopolis.es](mailto:ayuda@consumopolis.es)) Este correo está disponible para resolver las incidencias que se produzcan durante el desarrollo del juego y para informar sobre el concurso.

También se pueden realizar consultas sobre el Concurso en general en los teléfonos y direcciones de contacto del Instituto Nacional del Consumo y de las Direcciones Generales u Organismos



competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas que participan en el juego-concurso, que figuran en el **Anexo II** de las **Bases**.

## **2.6 - ZONA DE REGISTRO**

(Accesible a partir del 16/10/2008 hasta el 01/12/2008))

Permite registrar a los equipos en el Concurso.

Cada equipo que se registre estará compuesto por 5 alumnos de un mismo curso que estará coordinado por un profesor del colegio.

Un profesor podrá coordinar más de un equipo de un mismo ciclo, y deberá expresamente declarar que conoce y acata las Bases Reguladoras del Concurso

Además de los datos identificativos de los alumnos, profesores y colegios, es necesario también registrar los siguientes datos sin los cuales no se podrá iniciar ni completar la participación en el juego:

- Nombre del equipo
- Contraseña personal del profesor coordinador
- Un *nick* por cada uno de los 5 alumnos componentes del equipo

En 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 alumnos participantes.

El profesor recibirá una comunicación al correo electrónico que indicó en el registro confirmando la inscripción del equipo en la que se indicarán todos los datos que se han registrado de alumnos, colegios y profesor coordinador.

Por esta misma vía de correo electrónico, el profesor deberá validar estos datos del equipo.

Además, en esta primera comunicación, al profesor se le dará una clave para el equipo que permitirá, a cada uno de los integrantes del mismo, acceder por primera vez a *Consumópolis* y completar el registro de sus datos con la contraseña personal, y que quedará incorporada al registro.

## **2.7 - ACCESO DEL PROFESORADO**

(Accesible a partir del 16/10/2008)

En la página de inicio habrá un botón a través del cual los profesores podrán consultar directamente los datos completos de los equipos que coordine registrados en el concurso, 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.

## **2.8 - PERSONAJE ANIMADO DE CONSUMÓPOLIS**

Animación-flash de un personaje de *Consumópolis*. El alumno puede descargar el personaje en su ordenador. El personaje aparece en la pantalla, tiene programadas una serie de animaciones divertidas (gestos, efectos sonoros, etc.).

## **2.9 - ACCESO A LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS**

(Accesible a partir del 31/10/2008 hasta el 15/12/08, salvo para las excepciones recogidas en el **apartado 3**)

Se accede a *Consumópolis* de forma individual, como invitado o como alumno registrado.

- Si el alumno está registrado y 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 el alumno está registrado y no entra por primera vez, debe:
  - 1- Introducir su *nick*.
  - 2- Introducir su contraseña personal.
- Si se accede como invitado:



- 1- Debe configurar su personaje.  
Los puntos que consigan no se registran.  
Los invitados no pueden acceder a la *Sala de Juegos*.

### 2.10 - ACCESO AL LIBRO VIRTUAL

(Accesible a partir del 31/10/2008 hasta el 28/02/09)

Solo podrán entrar en esta página los alumnos de los equipos inscritos en Consumópolis4 cuyos cinco componentes hayan completado el recorrido por la **ciudad de Consumópolis** y los profesores coordinadores de estos equipos, previa identificación con su contraseña personal.

Las especificaciones de esta página vienen detalladas en el **Apartado 6**

## III – PÁGINA DE LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

---

(Accesible desde el 31/10/2008 hasta el 15/12/2008. Solamente para los **puntos 3.6 y 3.7, sala de juegos y Chat**, permanecerá abierto hasta el 28/02/2009)

El diseño de la ciudad está adaptado para su utilización como juego de 35 casillas, a modo de tablero virtual, en el que los concursantes podrán desplazarse casilla a casilla siguiendo un orden determinado.

Desde la ciudad de Consumópolis se puede acceder a las siguientes utilidades relacionadas con el juego que detallamos a continuación:

### 3.1 - FICHAS PEDAGÓGICAS

Las mismas a las que se accede desde la página de INICIO.

### 3.2 - PUNTUACIÓN

Nos indica la puntuación del alumno y del equipo.

### 3.3 - VESTIDOR

El alumno puede configurar un personaje. Estará presente durante todas las partidas y en la clasificación, junto a su *nick* y los de los otros miembros del grupo.

Opciones de personalización:

- Chico – chica.
- Expresión de la cara.
- Paleta de colores para la piel de los personajes.
- Tipos de pelo para cada sexo. / Paleta de colores de pelo.
- Complementos para la cabeza. / Paleta de colores para los complementos.
- Prendas parte superior e inferior para chicos y chicas. / Paleta de colores para la prenda.
- Prendas parte superior para chicas. / Paleta de colores para la prenda.
- Paleta de colores para la parte inferior.
- Diferentes decorados (detrás del personaje): playa, montaña, urbano, oficina, etc.
- Accesorios: animal, monopatín, pelota, etc.

### 3.4 - RECORRIDO DE PRUEBAS

El alumno visualiza en la pantalla una parte de la ciudad de *Consumópolis* (aproximadamente sólo un 25%). La ciudad de *Consumópolis* representa el tablero virtual del juego.

La salida se realiza desde la casa. El objetivo del juego es completar el recorrido para lo que hay que responder correctamente a 25 preguntas, jugar 5 juegos distintos y conseguir 5 pistas, que le permitirá realizar cinco visitas al **banco de puntos** donde el equipo al completo deberá resolver cinco pruebas relacionadas con el ocio con las que podrán aumentar conjuntamente la cuenta global de puntos del equipo.

Descripción de de las casillas:

El recorrido por la ciudad de *Consumópolis* (tablero de juego) incluye un total de 35 casillas.



### Juegos

El recorrido incluye 5 casillas (casillas 6, 12, 18, 24 y 30) desde las que el alumno se trasladará directamente a la Sala de Juegos en las que ha de realizar obligatoriamente **al menos una partida** con el juego lúdico que corresponda a cada casilla antes de seguir con su recorrido por la **ciudad de Consumópolis**. Desde ese momento, tendrá la posibilidad de acceder directamente a ese juego desde la Sala de Juego de la ciudad de Consumópolis para mejorar su puntuación. Podrá jugar tantas veces como desee, pero sólo puede mejorar su puntuación 5 veces.

### Pistas

En las casillas 3, 9, 15, 21 y 27 cada alumno conseguirá cinco pistas, una por cada casilla, que necesitará para resolver las cinco pruebas que se le propondrán al equipo en las cinco visitas que deberá realizar al **banco de puntos**, según se detalla en el punto 3.5.

### Preguntas

En ellas el alumno deberá responder a una pregunta sobre las actividades que se realizan en el tiempo libre en relación con el Consumo Responsable. Cada jugador deberá responder un total de 25 preguntas.

El jugador 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.

### 3.5- BANCO DE PUNTOS

Los equipos deberán realizar cinco visitas al **banco de puntos** en las que podrán aumentar su cuenta de puntos global. Cada visita sólo podrá realizarse cuando los cinco integrantes del equipo hayan conseguido las cinco pistas correspondientes, así pues el equipo completo deberá efectuar cada visita al **banco de puntos** y cada uno de los integrantes deberá haber obtenido las pistas correspondientes a esa visita. Por ello, los cinco alumnos deberán identificarse con su contraseña personal. En el caso de que algún alumno no haya conseguido su pista, el sistema no permitirá la entrada al **banco de puntos**.

Para puntuar en las visitas al **banco de puntos** el equipo deberá resolver conjuntamente una prueba de carácter pedagógico. Cada equipo tendrá tres oportunidades para resolver cada prueba. Si el equipo resuelve la prueba correctamente en el primer intento obtendrá 100 puntos extras, en el segundo intento obtendrá 80 puntos y en el tercer intento 60. Si después de los tres intentos no resuelve la prueba, **Consumópolis4** le indicará la respuesta y el equipo no se beneficiará de puntos extras.

### 3.6 - SALA DE JUEGOS

(Accesible desde el 16/10/2008 hasta el 15/12/2008 y sólo para los alumnos registrados)

Acceso directo a los juegos incluidos en el juego Consumópolis. Para que un juego esté operativo, el jugador debe haber entrado previamente desde la casilla correspondiente en el recorrido de pruebas.

El alumno tiene la posibilidad de mejorar su puntuación. Podrá jugar tantas veces como desee pero sólo puede mejorar su puntuación 5 veces.

A partir del 16/12/2008 hasta el 28/02/2009, se podrán realizar partidas con los juegos pero la puntuación que se obtenga en ellos no tendrá efectos en la puntuación final del juego **Consumópolis4**

### 3.7 - CHAT

(Accesible desde el 16/10/2008 hasta el 28/02/2009 y sólo para los alumnos registrados)

Al entrar por primera vez en el *chat*, el alumno estará informado del sistema de control y dar su conformidad en cuanto al respeto a un código de buena conducta.

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

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

- ◆ Al entrar en el *chat* se deberán observar durante un rato las conversaciones para conocer el tema sobre el que se está chateando y poder participar con tus opiniones. Para introducir un nuevo tema, se debe de plantear y esperar a que otros compañeros y compañeras respondan
- ◆ Hay que utilizar un lenguaje correcto, sin insultos, ni expresiones groseras, ni palabras malsonantes. Tampoco utilices el lenguaje de los SMS



- ◆ El *chat* es un espacio de libertad en el que podemos expresar lo que sentimos y pensamos, siempre que esas expresiones no sean ofensivas ni discriminatorias para nadie por razón de sexo, raza, nacionalidad, creencias o ideología.
- ◆ En el *chat* se actúa a nivel individual: da tus opiniones y cuenta tus historias. No lo utilices para dar información o contar cosas que afectan a otros compañeros tuyos 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 alumno tiene la libertad de escribir lo que quiere pero sabiendo que existe un sistema de control que puede sancionar los comportamientos inadecuados.

***Sistema de control:*** existirá un control a posteriori de los diálogos. Se registrarán de forma completa los diálogos y la identidad de los alumnos que los emiten.

*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 reclamación o queja de un alumno, se revisarán todos los textos emitidos y la identidad de los emisores en relación a ese caso.*

## 4 - CÁLCULO DE LOS PUNTOS PARA EL ALUMNADO REGISTRADO

---

### 4.1 - 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 el jugador no responde correctamente después del segundo intento no puntuará con esa pregunta.

La puntuación máxima para un alumno es de 250 puntos.

La puntuación máxima para todo el equipo es de  $5 \times 250 = 1250$  puntos.

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

### 4.2 - PRUEBAS LÚDICAS

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

### 4.3 – BANCO DE PUNTOS

Por resolver correctamente las pruebas pedagógicas que se propondrán en cada visita al **Banco de puntos**, el equipo recibirá, como máximo, 100 puntos por prueba que se sumarán a su puntuación global.

La puntuación máxima que se puede obtener en el **Banco de puntos** es de 500.

**La puntuación máxima que puede conseguir un equipo es de 2000 puntos.**

## 5 - CLASIFICACIÓN

---



Para informar de la puntuación final obtenida por los equipos en el juego concurso de Consumópolis4, se confeccionará un listado por cada Comunidad y Ciudad Autónoma y otro nacional, ordenados de mayor a menor puntuación.

En estos listados, se reflejará la puntuación y los siguientes datos de los equipos:

- Nombre del equipo
- Puntos parte pedagógica (puntuación máxima: 1250)
- Respuestas erróneas
- Puntos parte lúdica (puntuación máxima: 250)
- Puntos extra **banco de puntos** (puntuación máxima: 500)
- Puntos totales (puntuación máxima: 2000)

## 6 – PÁGINA DEL LIBRO VIRTUAL

(Accesible a partir del 31/10/2008 hasta el 28/02/09)

**Podrán acceder al libro virtual los equipos cuyos cinco componentes hayan completado el recorrido.**

El alumno deberá acceder al libro virtual desde la página INICIO.

El tema a tratar en el libro es: *Las formas de ocio y tiempo libre de los jóvenes en el pasado, presente y futuro.*

Después de pinchar en el botón *Libro Virtual*, se abre una ventana solicitando los datos siguientes: Nombre del equipo / Contraseña del equipo / Contraseña personal (pueden acceder varios alumnos del equipo).

También podrá acceder el profesor con su contraseña pero solo a modo de consulta e información, sin que pueda realizar ninguna modificación en el libro.

Si un alumno de un equipo que no reúna las condiciones de acceso al libro virtual especificadas en el primer párrafo intenta acceder al mismo, aparecerá en la pantalla el siguiente mensaje: *Lo sentimos pero los integrantes de tu equipo (nicks) todavía no han completado el recorrido por lo que no puedes acceder a vuestro libro virtual.*

Si todos los alumnos del equipo han completado el recorrido, se abre una interfaz gráfica. Representa un libro en la pantalla, personalizado con la imagen y los elementos gráficos de Consumópolis.

El alumno tendrá acceso a diferentes botones, uno de navegación, para acceder a las distintas partes del libro (página siguiente, página anterior, inicio, índice, etc.) y un botón de escritura. Este botón abre una interfaz (gestor de contenidos) que permite incorporar al libro los datos siguientes: *Nick* de los alumnos / Título del capítulo / Texto (con posibilidad de configurar la fuente, tipo de letra, color, etc.) / Adjuntar imágenes, etc.

El equipo tendrá además la posibilidad de configurar el diseño de las páginas (encabezado y pie de página), seleccionando diferentes adornos disponibles dentro de una paleta gráfica.

El libro virtual constará de dos partes: una primera en la que deben comparar el tiempo de ocio con el de otros países o con el de sus abuelos y, una segunda, en el que deben imaginar el tiempo de ocio de los jóvenes en el futuro.

Las características que deben tener son las siguientes:

### Tercer Ciclo de Enseñanza Primaria

- Portada. Prólogo e índice.
- **Extensión** Número de palabras: entre 1800 y 2500, con tamaño de letra 12 y, al menos, 7 ilustraciones (fotografías, dibujos, gráficos). No podrá contener enlaces externos a otros sitios de Internet.
- Un trabajo de investigación sobre algún aspecto del ocio en el pasado.
- Un relato imaginario de como será el ocio en el futuro.
- Un relato breve o cuento que trate sobre algún aspecto del ocio.

### Primero y Segundo de la E.S.O.

- Portada, prólogo e índice.
- **Extensión** Número de palabras: Entre 2000 y 3000, con tamaño de letra 12, y al menos 9 ilustraciones (fotografías, dibujos, gráficos) No podrá contener enlaces externos a otros sitios de Internet.



- Un trabajo de investigación sobre algún aspecto del ocio en el pasado y como se ha ido modificando a medida que se desarrollan los medios de comunicación.
- Un trabajo en el que se comparen las formas de ocio en distintas culturas.
- Un relato imaginando el ocio en el futuro.

### **Tercero y Cuarto de la E.S.O.**

- Portada prólogo e índice.
- **Extensión** Número de palabras: entre 2500 y 3500, con tamaño de letra 12, y al menos 11 ilustraciones (fotografías, dibujos, gráficos). No podrá contener enlaces externos a otros sitios de Internet.
- Un trabajo de investigación sobre el ocio en el pasado teniendo en cuenta aspectos geográficos, históricos, económicos e ideológicos de la época.
- Un artículo sobre la influencia de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en el ocio.
- Un relato imaginando el ocio del futuro.

Las modificaciones realizadas en el libro virtual se podrán guardar de forma similar a como se guardan los documentos en Word.

Una vez finalizado la realización del libro virtual se podrá imprimir la **FICHA DEL LIBRO VIRTUAL**, documento que contiene los datos del libro virtual: referencia del libro / nombre del equipo / redactores / nº de páginas. El profesor deberá imprimir este documento y enviarlo al Organismo competente de su Comunidad Autónoma o, en su caso, al Instituto Nacional del Consumo, cuyas direcciones se encuentran en el **Anexo II** de las **Bases**. Con este documento el jurado podrá acceder al libro y proceder a su evaluación.



**ANEXO II**  
**CONCURSO ESCOLAR CONSUMÓPOLIS4**  
**“¿Qué hacemos en nuestro tiempo libre?”**  
**Direcciones**

**Instituto Nacional del Consumo**

Subdirección General de Calidad del Consumo  
Área de Información, Formación y Educación  
C/ Príncipe de Vergara, 54  
28071 Madrid  
Teléfono: 918224437 918224435 918224456  
[www.consumo-inc.es](http://www.consumo-inc.es)

**COMUNIDADES AUTÓNOMAS**

**Principado de Asturias**

Agencia de Sanidad Ambiental y Consumo  
Servicio de Consumo  
C/ Santa Susana, 20 - 2º  
33007 Oviedo Asturias  
Teléfono: 985108304  
[www.consumoastur.es](http://www.consumoastur.es)

**Canarias**

Dirección General de Consumo  
(Servicio de Ordenación y Consumo)  
C/ León y Castillo 200 - 1º  
35004 Las Palmas de Gran Canarias  
Teléfonos: 928899400 928899323  
[www.gobcan.es](http://www.gobcan.es)

**Cantabria**

Dirección General de Comercio y Consumo  
Escuela Europea de los Consumidores  
C/ Nicolás Salmerón, 7  
39009 Santander Cantabria  
Teléfono: 942210600 942210604  
[www.infoconsumo.es/escuela](http://www.infoconsumo.es/escuela)

**Comunidad de Castilla y León**

Agencia de Protección Civil y Consumo.  
Servicio de Atención Integral de Consumo.  
Sección de Educación al Consumidor  
García Morato, 24  
47007 Valladolid  
Teléfono 983317095  
[www.jcyl.es/consumo](http://www.jcyl.es/consumo)



## **Castilla-La Mancha**

Instituto de Consumo de Castilla La Mancha  
C/ Berna, 1; 1ª planta (Edificio Iberdrola)  
45071 Toledo  
Teléfono: 925284531  
[www.jccm.es/consumo/](http://www.jccm.es/consumo/)

## **Cataluña**

Agencia Catalana del Consumo  
Escola de Consum de Catalunya  
Gran Vía Carles III, 105; lletra I  
08028 Barcelona  
Teléfono: 935516556  
[www.consum.cat](http://www.consum.cat)

## **Extremadura**

Dirección General de Consumo  
Servicio de Consumo y Participación  
C/ Atarazanas, 8  
06800 Mérida - Badajoz  
Teléfono: 924004733  
[www.juntaex.es](http://www.juntaex.es)

## **Galicia**

Instituto Gallego de Consumo  
Escola Galega de Consumo  
Av. Gonzalo Torrente Ballester, 1-5 baixo  
15707 Santiago de Compostela  
A Coruña  
Teléfono: 881999091  
[www.igc.xunta.es](http://www.igc.xunta.es)

## **Illes Balears**

Dirección General de Consumo  
Servicio de Educación, Información y Formación  
Pº del Borne, 17  
07012 Illes Balears  
Palma de Mallorca  
Teléfono: 971784996  
[www.caib.es](http://www.caib.es)

## **La Rioja**

Dirección General de Salud Pública y Consumo  
Subdirección General de Seguridad Alimentaria y Consumo  
Servicio de Inspección y Consumo  
C/ Gran Vía, 18 - Entreplanta  
26071 - Logroño  
Teléfonos: 941291822                      941291203  
[www.riojasalud.es](http://www.riojasalud.es)  
[www.educarioja.org](http://www.educarioja.org)



### **Comunidad de Madrid**

Dirección General de Consumo  
Subdirección General de Coordinación  
C/ Ventura Rodríguez, 7; 4ª planta  
28008 Madrid  
Teléfono: 915803383                      915803200  
[www.madrid.org](http://www.madrid.org)

### **Región de Murcia**

Dirección General de Consumo  
Servicio de Defensa del Consumidor  
C/Calderón de la Barca, nº 14, 1º  
Edificio Atlas  
30.071 Murcia  
Teléfono: 968 35 71 88                      968 35 71 95  
[www.murciaconsumo.com](http://www.murciaconsumo.com)

### **Comunidad Foral de Navarra**

Dirección General de Familia, Infancia y Consumo  
Dpto. de Asuntos Sociales, Familia, Juventud y Deporte  
Servicio de Consumo  
C/ Parque Tomás Caballero, 1 2ª Planta  
31005 Navarra  
Pamplona  
Teléfono: 848427739  
[www.navarra.es](http://www.navarra.es)

### **País Vasco**

Dirección de Consumo y Seguridad Industrial  
C/ Donostia-San Sebastián, 1  
01010 Vitoria -Gazteiz  
Teléfono: 945019924                      945019923  
[www.kontsumo.net](http://www.kontsumo.net)

### **Comunidad Valenciana**

Dirección General de Comercio y Consumo  
Área de Consumo  
Servicio de Apoyo y Defensa del Consumidor  
C/ Colón, 32  
46004 Valencia  
Teléfono: 963 18 42 24                      963 18 42 42  
[www.qva.es](http://www.qva.es)

### **Ciudad Autónoma de Melilla**

Dirección General de Sanidad y Consumo  
Carretera Alfonso XIII , 52-54  
52004 Melilla  
Teléfono: 952 97 62 51 extensión 6713