



**BASES DEL CONCURSO ESCOLAR 2007-2008:
CONSUMÓPOLIS3
SOBRE CONSUMO RESPONSABLE
“Un día en la vida de...”**

PRIMERA.- OBJETO

1.- El Instituto Nacional del Consumo y las Comunidades Autónomas del Principado de Asturias, Canarias, Cantabria, Castilla-La Mancha, Comunidad de Castilla y León, Cataluña, Extremadura, Galicia, La Rioja, Comunidad de Madrid, Región de Murcia, País Vasco, Comunidad Valenciana, y la Ciudad de Melilla, organizan el **Concurso Escolar 2007-2008 Consumópolis3** para jóvenes escolarizados en el tercer ciclo de Enseñanza Primaria y primer y segundo ciclos de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO).

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

3.- El principal objetivo del Concurso es fomentar la participación de los centros educativos, a través del profesorado y del alumnado, en actividades relacionadas con la Educación del Consumidor para así sensibilizar a los escolares de la importancia que tiene realizar los actos de consumo de forma consciente, crítica, solidaria y responsable.

4.- El Concurso consta de una Fase Autonómica y de una Fase Nacional.

SEGUNDA.- PARTICIPANTES

1.- Existen tres niveles de participación:

- Escolares de 3^{er} Ciclo de Enseñanza Primaria
- Escolares de 1^{er} Ciclo de Enseñanza Secundaria Obligatoria
- Escolares de 2^o Ciclo de Enseñanza Secundaria Obligatoria

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

3.- La inscripción en el Concurso se realizará por equipos de cinco alumnos de un mismo ciclo y estarán coordinados por un profesor de ese ciclo. Un mismo profesor podrá coordinar más de un equipo. Un alumno solo podrá inscribirse con un equipo.



TERCERA.- REGISTRO DE PARTICIPANTES

1.- Los equipos se inscribirán directamente en el espacio habilitado en las páginas de Internet del Instituto Nacional del Consumo, de las Comunidades Autónomas indicadas en la **Base PRIMERA**, punto 1.-, cuyas direcciones están relacionadas en el **Anexo II**, o directamente en la página principal del Concurso, www.consumopolis.es. Cada equipo recibirá una comunicación vía electrónica de su inscripción, que deberá ser ratificada por los concursantes 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 quince de octubre y el treinta de noviembre de 2007.

CUARTA.- DESARROLLO DEL CONCURSO

1.- El Concurso se desarrolla en dos partes en las que los participantes deberán realizar diferentes actividades.

2.- Las actividades de la primera parte consisten en la resolución de diversas pruebas de carácter pedagógico y lúdico que se presentarán a los participantes durante el desarrollo del juego interactivo a través de Internet **Consumópolis3**. Las características y diseño del juego vienen detalladas en el **Anexo I** de estas **Bases**.

3.- La participación en el juego **Consumópolis3** deberá estar finalizada el 30 de noviembre de 2007. Toda actividad que pueda realizarse con posterioridad a esta fecha a través del portal de Internet habilitado para el juego, no tendrá ninguna repercusión en la puntuación del equipo.



4.- La segunda parte consistirá en la elaboración de una revista que resalte los valores del consumo responsable, con las siguientes características:

- Para los equipos del 3^{er} Ciclo de Primaria
 - . Elaboración de una revista en papel cuyos contenidos y aspectos traten sobre Consumo Responsable
 - . Extensión: un mínimo de 8 páginas y un máximo de 12
 - . Tamaño: DINA 4
 - . La estructura y contenidos serán los siguientes:
 - Portada, Título y Contraportada
 - Una entrevista sobre consumo responsable a personas de organismos o instituciones de especial relevancia en el tema.
 - Un relato corto o cuento relacionado con el tema
 - Una sección de pasatiempos y/o juegos

- Para los equipos del 1^o y 2^o Ciclo de ESO
 - . Elaboración de una revista en papel cuyos contenidos y aspectos traten el Consumo Responsable
 - . Extensión: mínimo 12 páginas y máximo 16
 - . Tamaño: DINA 4
 - . La estructura y contenidos serán los siguientes
 - Portada, contraportada y Título
 - Una entrevista sobre el tema del concurso a personalidad relevante
 - Un artículo de opinión
 - Una sección donde se recojan las opiniones del entorno del centro educativo (familia, comerciantes, profesores, instituciones, etc.)
 - Un apartado o sección de creatividad que puede contener: anuncios inventados, pasatiempos, juegos, tiras cómicas, poesías, etc.
 - Otros contenidos habituales de las revistas

5.- Solo se podrá presentar una revista por equipo.

6.- Como ayuda para la resolución de las pruebas del juego interactivo y para la elaboración de la revista, 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. También estarán a disposición de los participantes las fichas pedagógicas correspondientes al **Concurso Escolar 2006-2007, Consumópolis2**.

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



8.- Para que un equipo pueda optar a ganar cualquiera de los premios que se conceden en este Concurso, deberán reunir los siguientes requisitos:

- Estar inscrito en tiempo y forma en el registro de participantes detallado en la **Base TERCERA**.
- Cada uno de los integrantes del equipo deberá haber completado todas las pruebas de carácter pedagógico y lúdico del juego.
- Deberán remitir en tiempo y forma a los organismos competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas o, en su caso, al Instituto Nacional del Consumo, la revista que hayan elaborado.

QUINTA.- FASE AUTONÓMICA

1.- Solo participarán en la Fase Autonómica del Concurso los equipos de los centros educativos de las Comunidades Autónomas que organizan el Concurso y que vienen relacionadas en la **Base PRIMERA**, punto 1.

2.- Los equipos que participan en la Fase Autonómica de las Comunidades Autónomas con idioma propio, podrán presentar la revista a que se refiere la **Base CUARTA**, punto 3 en su lengua oficial o en castellano indistintamente.

3.- Los equipos deberán presentar dichas revistas en la Dirección General 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.

4.- Las direcciones postales de las Direcciones Generales competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas que participan este año en el Concurso, se relacionarán en el correspondiente anexo de la Convocatoria Anual.

5.- El plazo de presentación de la revista vendrá determinado para cada Comunidad Autónoma en la correspondiente Convocatoria de los Premios Autonómicos.

6.- Las Comunidades Autónomas organizadoras del Concurso, tramitarán en su ámbito competencial la Fase Autonómica del Concurso.

7.- En cada Comunidad Autónoma organizadora del Concurso Escolar, se constituirán los Jurados que valorarán la participación en el Concurso de los equipos que reúnan los requisitos establecidos en la **Base CUARTA**, punto 7 y determinarán a los ganadores de esta Fase.

8.- El funcionamiento de estos Jurados se regulará por las normas contenidas en el **Capítulo II de la Ley 30/1992**, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.



SEXTA.- FASE NACIONAL

1.- Los equipos que no participan en la Fase Autonómica del Concurso porque su Comunidad Autónoma no se encuentra entre las organizadoras del Concurso, deberán presentar las revistas a que se refiere la **Base CUARTA**, punto **3** 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, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en el periodo comprendido entre el 17 de febrero y el 31 de marzo de 2008.

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 valorará 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 participarán en la Fase Nacional junto con los ganadores de las distintas Fases Autonómicas.

3.- Participarán en esta convocatoria, en régimen de concurrencia competitiva, los equipos ganadores de la Fase Autonómica 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 que no participaron en la fase autonómica.

4.- Las Direcciones Generales competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas que organizan el Concurso, deberán comunicar al Instituto Nacional del Consumo a los equipos ganadores de su Comunidad y que, por tanto participarán en la Fase Nacional, a cuyos efectos remitirán documento acreditativo de los ganadores autonómicos, acompañada de la revista diseñada por cada equipo ganador, a las que se refieren la **Base CUARTA**.

5.- En el caso de que los ganadores de la fase autonómica hayan confeccionado la revista en la lengua oficial de su Comunidad, esta se hará cargo de su traducción al castellano para la presentación en la fase nacional, al objeto de que un mismo jurado pueda valorar por igual a todos los finalistas.

6.- Esta documentación deberá presentarse en el Registro General del Instituto Nacional del Consumo, calle Príncipe de Vergara, 54; 28006-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, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, antes del 14 de abril de 2008.

7.- 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 en el plazo de diez días hábiles los subsane.

8.- 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

9.- El funcionamiento del Jurado se regulará por las normas contenidas en el capítulo II, del Título II, de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

10.- El Jurado elevará propuesta de resolución al Presidente 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 realizará por Resolución del Presidente del Instituto Nacional del Consumo antes del 31 de mayo de 2008.

12.- Dicha Resolución se notificará a las Comunidades Autónomas, se publicará en el tablón de anuncios del Instituto Nacional del Consumo, así como en las páginas Web del propio Instituto, www.consumopolis.es, del Concurso Escolar **Consumópolis3**, 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, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

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.



SÉPTIMA.- PREMIOS

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

2.- Los premios de la Fase Nacional 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 a los ganadores de la Fase Nacional del Concurso tendrá lugar en Madrid, y en ella los alumnos ganadores 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.

OCTAVA.- CRITERIOS DE VALORACIÓN

1.- La valoración de las pruebas incluidas en el juego interactivo a través de Internet **Consumópolis3** 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 de la revista, los criterios serán los siguientes:

- | | |
|--|-----|
| - Adecuación al tema “Consumo responsable” | 40% |
| - Originalidad en mensajes y contenido | 30% |
| - Diseño de la revista | 30% |

3.-Para la valoración de la participación en el Concurso en la Fase Autonómica, la revista ponderará el 60% y el juego **Consumópolis3** el 40 %.

4.- En la Fase Nacional del Concurso, todos los equipos partirán de cero puntos y el Jurado valorará la puntuación alcanzada en el juego **Consumópolis3** y la elaboración de la revista según los criterios establecidos en el punto 2, con la ponderación que el Jurado considere.

NOVENA.- EXPOSICIÓN DE LOS TRABAJOS Y PROPIEDAD DE LOS MISMOS

1.-Los trabajos ganadores serán expuestos en la sede del Instituto Nacional del Consumo.



2.-Los trabajos ganadores de las Fases Autonómica y Nacional, 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**.

DÉCIMA.- 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.

UNDÉCIMA.- INFORMACIÓN

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

Madrid, 20 de julio de 2007

LA DIRECTORA DEL INSTITUTO
NACIONAL DEL CONSUMO,



DIRECTORA
Fdo.: Angeles Heras Caballero



ANEXO I

CONCURSO ESCOLAR CONSUMÓPOLIS3

“Un día en la vida de...”

Instrucciones

I -INTRODUCCIÓN

El juego **Consumópolis** se integra en el concurso escolar “Consumo Responsable” organizado por el Instituto Nacional del Consumo y los Organismos competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas del Principado de Asturias, Canarias, Cantabria, Comunidad de Castilla y León, Castilla-La Mancha, Cataluña, Comunidad de Madrid, Comunidad Valenciana, Extremadura, Galicia, País Vasco, La Rioja, Ciudad de Melilla.

Podrán participar los escolares de: Tercer Ciclo de Educación Primaria y de Primero y Segundo Ciclos de Educación Secundaria matriculados en cualquier centro público, concertado o privado del territorio nacional que se inscriban en el Concurso Escolar.

II –INSCRIPCIÓN

El registro de participantes se realizará del **15 de octubre al 30 de noviembre de 2007** incluidos.

La inscripción se realizará por equipos de **cinco participantes** de un mismo ciclo. Cada equipo estará coordinado por **un/a profesor/a** de ese ciclo. Un profesor/a podrá coordinar más de un equipo de un mismo ciclo.

Cada equipo se inscribirá directamente en el espacio habilitado en las páginas de Internet del Instituto Nacional del Consumo, de la Comunidades Autónomas, cuyas direcciones se relacionan en el Anexo II, o directamente en la página principal del Concurso: www.consumopolis.es

Se creará un registro por equipos con identificación de todos sus integrantes (nombres, apellidos, nick) y del profesor responsable. Además se registrarán la contraseña del equipo y del profesor responsable. Cuando cada participante acceda al juego por primera vez, tendrá que introducir la contraseña de su equipo y su nick. A partir de ese momento, y mediante las indicaciones que se le suministren, deberá crear su contraseña personal definitiva de acceso al juego con la que deberá identificarse siempre al entrar en el mismo.

Además, cada participante deberá configurar un personaje que estará presente durante todas las partidas del **alumn@**, en la clasificación, junto a su nick y los de los otros miembros del grupo.

El **alumn@** aparecerá en todo momento en la página de Internet con un nick para preservar sus datos personales.



El profesor puede consultar desde la página principal los datos completos de su(s) equipo(s) registrado(s) en el concurso. Debe introducir su dirección de correo electrónico y su contraseña personal.

Se puede acceder también a Consumópolis de forma individual como **Invitado**. En este caso los puntos no se registran. El usuario invitado no puede acceder al “**Club de Consumópolis**” ni a la “**Sala de Juegos**”

III - CARACTERÍSTICAS DE JUEGO “CONSUMÓPOLIS”

3.1 - RECORRIDO DE PRUEBAS

Estará accesible para los participantes desde el **15 de octubre de 2007** hasta el **30 de noviembre de 2007**, ambos incluidos.

El recorrido incluye un total de 38 pruebas: 28 pruebas pedagógicas y 10 juegos/test. Los juegos/test están distribuidos a lo largo de todo el recorrido.

Las pruebas se presentan de forma secuencial. La prueba “n+1” está operativa una vez resuelta la prueba “n” sin otro imperativo de tiempo. Una vez superada la prueba n+1, ésta se desactiva impidiendo al jugador volver a ella.

A lo largo del recorrido el jugador cambia 16 veces de escenario y encuentra 6 escenarios distintos:

- Habitación
- Cuarto de baño
- Cocina
- Calle,
- Colegio
- Supermercado.

Cada escenario aparece en un marco con la hora y las tareas del día.

Cuando el jugador responde correctamente el reloj avanza automáticamente de x minutos.

Cada escena esta construida con vista isométrica

El personaje del jugador se encuentra en el escenario.

El jugador puede desplazar su personaje haciendo un clic con el ratón en la casilla de destino. Automáticamente el personaje se desplaza.

Para cambiar de escenario el jugador debe desplazar el personaje hacia la puerta correspondiente. Al llegar el personaje a la puerta se abre automáticamente la nueva escena. Si, por ejemplo, el personaje se encuentra en la habitación, para pasar al cuarto de baño debe desplazar el personaje hasta la puerta del cuarto de baño.

Cada escena contiene, según el caso, entre 2 y 12 objetos activos.

Cada objeto activo puede abrir una pregunta, un juego-test o una ficha pedagógica en formato PDF. Para abrir un elemento activo, el jugador debe acercar el personaje a este elemento.



Prueba pedagógica: preguntas

Todos los miembros del equipo tienen que responder correctamente a todas las preguntas. Una vez se haya respondido correctamente a la pregunta se desactivan los accesos.

Prueba lúdicas: juegos-test

La parte lúdica es un juego de habilidad o reflexión. Para entrar en el juego el jugador tiene que responder a una pregunta sencilla. Esta pregunta no aporta puntos directamente, sólo permite acceder al juego.

Para puntuar en el juego es necesario llegar a un determinado nivel.

Para validar el juego sólo es necesario entrar una vez. No hay un mínimo de puntuación requerido. Después de entrar en el juego, este se desactiva y el jugador, si desea mejorar su puntuación, debe entrar en el juego desde la "Sala de juegos". Podrá jugar tantas veces como desee pero sólo puede mejorar su puntuación 5 veces.

3.2 - SALA DE JUEGOS

(Accesible desde el 15/10/2007 hasta el 30/11/2007 y sólo para los usuarios registrados)

Acceso directo a los juegos incluido en el recorrido de pruebas. Para que un juego este operativo el jugador debe haber entrado previamente desde el recorrido de pruebas.

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

3.2 - CLUB DE CONSUMÓPOLIS Y JUEGO CONSUPINTA

(Accesible desde el 15/10/2007 hasta el 30/11/2007 y sólo para los usuarios registrados)

Se trata de una escena multijugador en tiempo real con *Chat* incluido. Los jugadores se mueven por un escenario con su propio personaje y ven a los demás jugadores moverse. Tienen la posibilidad de hablar con ellos a través de bocadillos.

Desde el club de **Consumópolis** los alumnos pueden acceder al Juego **Consupinta**. En una sala virtual el alumno puede jugar on-line con otros jugadores (hasta 8). Los jugadores tienen que adivinar cuál es la palabra que está dibujando el jugador que en ese momento tiene el turno. Esta palabra está seleccionada de un glosario relacionado con el consumo responsable. Todos los jugadores ven al mismo tiempo el dibujo y tienen la posibilidad, en cualquier momento, de responder escribiendo la palabra.

Los puntos no se suman a los puntos del juego-concurso. El alumno puede consultar la clasificación general de este juego.

IV - CÁLCULO DE LOS PUNTOS

4.1 - PRUEBA PEDAGÓGICA: preguntas

Los puntos son atribuidos por pregunta; una pregunta corresponde a un objeto del decorado.

Si la respuesta a una pregunta es correcta:

- en el primer intento → 12,5 puntos
- en el segundo intento → 6 puntos



- en el tercer intento → 3 puntos
- después del tercer intento → 2 puntos

Si la respuesta a la pregunta no es correcta → 0 puntos.

El jugador puede responder tantas veces como quiera.

Después de haber respondido correctamente, la pregunta se desactiva y aparece la puntuación obtenida por el jugador para su equipo.

A lo largo del recorrido hay 28 pruebas pedagógicas.

- La nota máxima para un alumno es de 350 puntos.
- La nota máxima para la parte pedagógica del equipo es de $5 \times 350 = 1750$ puntos.

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

4.2 - PRUEBA LÚDICA: juegos-test

Hay 10 juegos/test a lo largo del recorrido.

Para acceder al juego es necesario responder a una pregunta sencilla.

Esta pregunta no aporta puntos directamente, sólo permite acceder al juego.

Al final de cada partida aparece la puntuación obtenida en el juego

La puntuación máxima por juego es 5

A lo largo del recorrido hay 10 juegos

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

V - PUNTUACIÓN

Para informar de la puntuación final obtenida por los equipos en el juego Consumópolis3, 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 = 1750)
- Respuestas erróneas
- Puntos parte lúdica (puntuación máxima = 250)
- Puntos totales (puntuación máxima = 2000)
- Componentes:
 - Personaje
 - Nick
 - Hora del día en que se encuentra el jugador.

IMPORTANTE: Para que los puntos de un equipo sean tenidos en cuenta, es indispensable que la totalidad de los miembros del equipo hayan respondido correctamente a todas las preguntas de la parte pedagógica del recorrido y entrado una vez en todos los juegos-test.



ANEXO II
CONCURSO ESCOLAR CONSUMÓPOLIS3
“Un día en la vida de...”
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

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

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

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

Comunidad de Castilla y León

Dirección General de Protección Civil y Consumo
Servicio de Atención Integral de Consumo
C/ García Morato, 24
47007 Valladolid
Teléfono: 983317095
www.jcyl.es/consumo



Castilla-La Mancha

Dirección General de Consumo
Servicio de Promoción y Defensa del Consumidor
C/ Berna, 1; 1ª planta (Edificio Iberdrola)
45071 Toledo
Teléfono: 925284531
www.iccm.es/sanidad/consumo.htm

Cataluña

Agencia Catalana del Consumo
Escola de Consum de Catalunya
Gran Vía Carles III, 105; lletres b-i
08028 Barcelona
Teléfono: 935566710
www.consum.cat

Extremadura

Dirección General de Consumo y Salud Comunitaria
Servicio de Consumo y Participación
C/ Juan Pablo Forner, 9;1º
06800 Mérida Badajoz
Teléfono: 924008535
www.saludextremadura.com

Galicia

Instituto Gallego de Consumo
Escola Galega de Consumo
Av. Gonzalo Torrente Ballester, 1-5
15707 Santiago de Compostela A Coruña
Teléfono: 881999091
www.igc.xunta.es

La Rioja

Dirección General de Ordenación y Desarrollo Económico
Servicio de Comercio y Consumo
C/ Marqués de la Ensenada, 15 (entrada por Albia de Castro)
26071 Logroño
Teléfono: 941291203 941291339
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



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

País Vasco

Dirección de Consumo y Seguridad Industrial
C/ Donostia-San Sebastián, 1
01010 Vitoria -Gazteiz
Teléfono: 945019924 945019923
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.gva.es

Ciudad Autónoma de Melilla

Consejería de Bienestar Social y Sanidad
Viceconsejería de Sanidad y Consumo
Dirección General de Sanidad y Consumo
C/ Duque de Ahumada, s/n (Edificio Mantelete)
52801 Melilla
Teléfono: 952699271