

# DOCUMENTO DE AYUDA

---

Estimado/a amigo/a:

Este documento resuelve las dudas más frecuentes que puedan surgir a lo largo del concurso y que harán que disfrutes al máximo de esta gran aventura por la ciudad del Consumo Responsable.

Si después de leer el texto tienes cualquier pregunta, puedes contactar con nosotros en el correo electrónico: [consultas@consumopolis.es](mailto:consultas@consumopolis.es)

## CONSIDERACIONES PREVIAS

### 1. Contraseñas

Recordar las contraseñas (tanto la del equipo como la tuya propia) es fundamental para el desarrollo de todo el juego. Memorízalas o, si es necesario, anótalas en algún lugar fuera del alcance de cualquier persona. Las contraseñas son personales y privadas, por lo que aconsejamos no comunicarlas a nadie. Si se conocen las contraseñas de los compañeros de equipo, se deberá actuar con prudencia y no darlas a conocer fuera del grupo.

### 2. Correo electrónico de los profesores

Al registrarte, pon especial cuidado al rellenar el campo Correo electrónico. Un error en cualquiera de los caracteres hará que no te llegue la información que se ha de recibir, como la confirmación del propio equipo, los boletines informativos, u otras notificaciones que la organización considere oportunas.

Por favor, revisa que el correo que has escrito es, letra a letra, el correcto antes de confirmar.

\*Tanto las contraseñas como las direcciones de correo electrónico, además de otros datos, pueden ser modificados o corregidos con posterioridad, pero siempre supone un esfuerzo y un retraso extra que se puede evitar si se tienen en cuenta estas mínimas medidas de seguridad.

## PREGUNTAS FRECUENTES

### 1. ¿Qué es Consumópolis13?

Consumópolis13 es el concurso escolar que organizan 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, Cataluña, Extremadura, Galicia, La Rioja, Región de Murcia, Comunidad de Castilla y León, Comunidad de Madrid, Comunidad Foral de Navarra y

la Comunitat Valenciana y las Ciudades de Ceuta y Melilla para el Curso escolar 2017-2018.

Consumópolis13: tiene por título: En la publicidad: ¿todo vale?, y se dirige a jóvenes matriculados en el tercer ciclo de Educación Primaria y en todos los cursos de Educación Secundaria Obligatoria.

Las actividades del concurso se desarrollarán a través de la plataforma informativa de Consumópolis, cuya dirección es [www.consumopolis.es](http://www.consumopolis.es), en la que se puede seleccionar, de entre las lenguas oficiales del Estado (castellano/català /galego/ euskara/valencià), la que se desee para participar en el concurso.

## **2. ¿Dónde puedo encontrar las instrucciones para participar en Consumópolis13?**

En la página principal del concurso, la misma donde se encuentra este documento de ayuda, existe un acceso llamado Instrucciones donde se detalla la mecánica de todas las partes del concurso.

## **3. ¿Quién, cómo y dónde se deben registrar los equipos que quieren participar?**

Los profesores/as son las únicas personas autorizadas para registrar equipos. Existe una sección habilitada expresamente para ello, «Registro», en la cual el docente deberá entrar y completar el cuestionario con todos los datos solicitados. Posteriormente este recibirá un correo vía electrónica que deberá comprobar y validar para que su equipo pueda empezar a jugar.

## **4. ¿Cuántas personas pueden formar un equipo?**

Cada equipo estará integrado por 5 alumnos del mismo nivel escolar de participación y un docente que hará de coordinador/a responsable a lo largo de todo el concurso.

Bajo ningún concepto se aceptarán equipos de un número distinto a cinco participantes. En el caso de que algún docente se viera en la situación de tener equipos con un número inferior, puede completar este grupo con alumnos de otras clases, pero siempre dentro del mismo ciclo escolar.

En el caso de los Colegios Rurales Agrupados (CRA) 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.

Un profesor puede coordinar a uno o varios equipos, del mismo o de distintos niveles (por ejemplo, puede coordinar a un grupo de 5.º de Primaria y a dos de 2.º de ESO).

Los alumnos sólo pueden formar parte de un equipo.

## **5. ¿Qué ocurre si alguno de mis alumnos/as no puede finalizar su participación?**

Si por causas de fuerza mayor, un miembro del equipo tuviera que abandonar el concurso, 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.

El nuevo alumno que sustituya al anterior continuará por la misma fase del recorrido de casillas que dejó el anterior alumno. Es decir, no comenzará el recorrido desde la primera casilla y contará con los puntos que su antecesor haya conseguido hasta el momento.

Si el cambio de alumno se produce una vez terminada la primera fase del concurso (todo el recorrido ya ha sido finalizado), el nuevo jugador contará igualmente con todos los puntos obtenidos por el anterior compañero y podrá proceder a la realización de la segunda fase (Trabajo en equipo) junto con el resto del equipo.

Sólo se permite un cambio de alumno por equipo.

## **6. He registrado a mi equipo, pero no he recibido ningún correo electrónico de confirmación, ¿qué debo hacer?**

En condiciones normales, si se ha registrado a un equipo al completo y el sistema ha indicado que lo ha hecho correctamente, debería llegar un correo electrónico a la dirección indicada en los datos de registro para que sea revisado y se valide.

En el caso de que no le llegue este correo electrónico, se debe escribir al correo electrónico de consulta de la organización indicando la no recepción de la confirmación, junto con el nombre puesto al equipo y el centro escolar al que se pertenece. Recordamos que el correo es [consultas@consumopolis.es](mailto:consultas@consumopolis.es). En muchas ocasiones este error se debe a un error ortográfico (cambio o sustitución de alguna letra) en el registro del correo electrónico, en cuyo caso, nunca llegará el mail, porque el correo indicado no existe.

## **7. No recuerdo mi contraseña, ¿cómo puedo recuperarla?**

En la sección «Acceso Coordinadores» los profesores pueden acceder a todos los datos de sus equipos y alumnos. Entre estos datos, se encuentran las contraseñas.

Si es un alumno quien olvida su contraseña: el alumno debe informar a su profesor de lo ocurrido y este le recordará sus datos.

Si es un profesor quien olvida la contraseña: debe mandar directamente un correo electrónico a [consultas@consumopolis.es](mailto:consultas@consumopolis.es) explicando que ha olvidado su contraseña o que ésta, por cualquier motivo, no le funciona. En un período aproximado de 48 horas se le recordará su contraseña.

## **8. Estoy escribiendo bien mi contraseña pero el sistema me dice que es incorrecta, ¿qué hago?**

Al igual que en el caso anterior, el alumno deberá informar a su profesor para que confirme si la contraseña que está escribiendo es la correcta y, si se trata del profesor, deberá enviar un correo electrónico a [consultas@consumopolis.es](mailto:consultas@consumopolis.es) indicando cuál es su nombre, su correo y la contraseña que está utilizando. Desde la organización revisaremos todos los datos y comprobaremos dónde se encuentra el posible error.

En ocasiones puede ocurrir que al configurar su contraseña haya dejado espacios libres o intercambiado caracteres, por lo que el sistema indicará que existe un error.

## **9. Mi contraseña no me gusta, ¿puedo cambiarla?**

No, un cambio de contraseña se realizará exclusivamente ante un caso comprobado de suplantación de identidad o si, por problemas informáticos, alguno de los caracteres de la misma produjera algún error.

## **10. No quiero participar en el concurso pero quiero utilizar Consumópolis 13 con mis alumnos, ¿es posible?**

Sí, el acceso a la plataforma para los profesores que no quieran participar en el concurso será accesible a partir del 23/04/2018 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 Consumópolis13 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 del documento de instrucciones.

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

## **11. ¿Cuál es el sistema de puntuación?**

- PRUEBAS INDIVIDUALES: PREGUNTAS (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.

- PRUEBAS LÚDICAS: JUEGOS (OBLIGATORIOS)

- 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  $5 \times 45 = 225 \text{ puntos}$ .

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  $5 \times 45 = 225 \text{ puntos}$ .

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:

Dueto: 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.

## **12. ¿Qué ocurre si algún miembro del equipo no ha contestado a todas las preguntas pero el resto de equipo sí lo ha hecho?**

Este equipo no habrá superado la primera fase.

Se considera que un equipo ha finalizado la primera parte y por tanto puede pasar a la segunda parte cuando los 5 integrantes del equipo han contestado a las 20 preguntas individuales y a los 3 juegos.

## **13. No sabemos cómo hacer el trabajo en equipo, ¿dónde podemos conseguir información?**

En la página principal del concurso, la misma donde se encuentra este documento de ayuda, existe un acceso llamado Instrucciones que abre un documento PDF. En el punto 5. TRABAJO EN EQUIPO, se encuentran detalladas las instrucciones específicas y la guía docente (en pdf) para la elaboración del Trabajo en equipo. Además, en el botón de SEGUNDA FASE encontrará también todas las indicaciones a seguir para el desarrollo del trabajo.

## **14. La participación en “Consuquizz: ¿Quién será el alcalde de Consumópolis?”, ¿afecta o influye en la puntuación de los equipos en el concurso?**

No, esta aplicación es independiente del concurso, no es una parte obligatoria del mismo y no influye en ningún caso en la puntuación de los equipos. Es opcional, individual y de carácter exclusivamente lúdico.

## **15. ¿Cómo me puedo poner en contacto con el organismo competente de mi comunidad autónoma?**

En la página principal del concurso, la misma donde has encontrado este documento de Ayuda, encontrarás un acceso llamado Teléfonos y Direcciones de los

Organizadores, donde están recogidos los datos necesarios para poder ponerte en contacto con el organismo competente en tu comunidad autónoma o con la Agencia Española de Consumo, Seguridad Alimentaria y Nutrición (AECOSAN) en caso de que sea preciso.