

CONSUMÓPOLIS 17

CONCURSO ESCOLAR 2021-2022 SOBRE CONSUMO RESPONSABLE

DALE A ME GUSTA  AL CONSUMO CIRCULAR Y RESPONSABLE

Instrucciones generales de participación

Las actividades del concurso escolar 2021 – 2022 *Consumópolis17*, con el lema ***Dale a me gusta al consumo circular y responsable***, se desarrollan a través del sitio web Consumópolis, cuya dirección es www.consumopolis.es.

En este documento se detallan las instrucciones generales para la correcta utilización de este sitio web como soporte virtual de desarrollo del concurso.

1. ACCESO AL CONCURSO

El acceso al concurso se encuentra en el sitio web <https://consumopolis.consumo.gob.es>. Se puede acceder a la zona del concurso Consumópolis a partir del 08/11/2021.

Al entrar en el sitio web Consumópolis, La persona concursante tiene la posibilidad de seleccionar una de las cinco lenguas oficiales del Estado: castellano / català / galego / euskera / valencià, para poder acceder a las pruebas pedagógicas, recibir la correspondiente información y conocer las instrucciones de participación.

La página de la ciudad de Consumópolis se abre en la lengua que se ha elegido previamente en el portal. Si no se ha seleccionado ningún idioma, por defecto, se abre en castellano. En el caso de que quiera cambiar el idioma en la ciudad de Consumópolis, también puede hacerlo haciendo clic en el desplegable.



2. PÁGINA DEL CONCURSO

La página principal del concurso consta de las siguientes secciones: Bases; Instrucciones; Teléfonos y direcciones de los organizadores; Acceso coordinadores.

2.1 Bases

(Accesible a partir del 08/11/2021)

El concurso consta de dos fases de participación:

- Una fase autonómica, organizada por los organismos competentes en Consumo de cada ciudad y comunidad autónoma, en la que se seleccionarán a los equipos ganadores por cada nivel de participación.

- Una fase nacional, organizada por la Dirección General de Consumo del Ministerio de Consumo, en la que participarán los equipos que resulten ganadores en cada ciudad y comunidad autónoma.

Este apartado permite acceder y descargar los siguientes documentos:

- [Bases del concurso escolar Consumópolis](#), que regulan la participación y la concesión de los premios.
- [Resolución de convocatoria del concurso escolar 2021-2022 Consumópolis17](#), que regula la convocatoria nacional de los premios.
- Bases autonómicas o resolución de convocatoria del concurso escolar 2021-2022 Consumópolis17, que regulan la participación en su ámbito territorial y la convocatoria de los premios autonómicos en las comunidades autónomas organizadoras del concurso.

Importante: Para proceder al registro de los equipos y realizar las dos partes del concurso, no es necesario que se hayan publicado las bases o convocatorias autonómicas. En caso de que alguna comunidad o ciudad autónoma no las publique antes de la finalización de la segunda parte, los equipos seguirán las indicaciones de las Bases generales del concurso, las presentes Instrucciones generales de participación, y la convocatoria nacional. En esta última se establece que la Comunidad Autónoma de Cantabria y la Ciudad Autónoma de Melilla son territorios no organizadores del concurso, y se definen sus instrucciones de participación.

← VOLVER
BASES

Se recuerda que no es necesario la publicación de las Bases autonómicas para proceder al registro de los equipos ni para realizar las dos actividades del concurso. Rigen las Bases Reguladoras de Consumópolis, la Convocatoria Nacional Consumópolis Edición 17, 2021-2022 y las instrucciones de participación.

BASES REGULADORAS DE CONSUMÓPOLIS	
CONVOCATORIA NACIONAL CONSUMÓPOLIS EDICIÓN 17, 2021-22	
CONVOCATORIAS AUTONÓMICAS CONSUMÓPOLIS EDICIÓN 17, 2021-2022	

2.2 Instrucciones

(Accesibles a partir del 08/11/2021)

Permite acceder y descargar el presente documento, que recoge detalladamente cómo participar en el concurso.

2.3 Teléfonos y direcciones de los organismos organizadores (Dirección General de Consumo y CCAA)

(Accesible a partir del 08/11/2021)

Permite descargar un documento con los datos de contacto de la Dirección General de Consumo del Ministerio de Consumo y de los organismos competentes en materia de consumo de las comunidades autónomas y ciudades organizadoras del concurso.

2.4 Acceso coordinación

(Accesible a partir del 08/11/2021)

Permite al personal docente coordinador consultar los datos completos de sus equipos y del alumnado que los componen: nombres, usuarios y contraseñas, así como otra información de interés sobre la participación en el concurso de cada uno de ellos: puntuación y progreso en el concurso. Para acceder a esta información es necesario introducir la dirección de correo electrónico y la contraseña personal que el personal docente coordinador haya establecido previamente en el registro.

Datos del alumnado: usuario y contraseña

En el caso de que algún alumno o alumna se olvide de la contraseña, el personal docente puede verla y modificarla en cualquier momento entrando en Acceso Coordinadores.

2.5 Fichas pedagógicas

(Accesible a partir del 08/11/2021)

Permite acceder a las fichas pedagógicas que sirven de apoyo a las personas participantes para responder a las preguntas del concurso. Se pueden consultar on-line y también descargar e imprimir.

Se dispone de un buscador por palabras.

¿Cómo utilizar el buscador?

- Si se busca una palabra es importante escribirla correctamente, ya que el buscador distingue las palabras con y sin tilde (no importa si se utiliza mayúsculas o minúsculas).
- Si se buscan dos o más palabras en una misma ficha, se escriben las palabras en el buscador separadas por el signo "+", por ejemplo: *pirámide + alimentación*.
- Si se buscan dos o más palabras en distintas fichas, se escriben las palabras separadas por una coma, por ejemplo: *alimento, alimentación*.
- Si se busca un grupo de palabras en un determinado orden se escriben las palabras entre comillas, por ejemplo: *"hojas de reclamaciones"*.

2.6 Ayuda

(Accesible a partir del 08/11/2021)

Permite descargar un documento de ayuda rápida, que incluye *Preguntas frecuentes y respuestas* sobre diversos aspectos del concurso.

2.7 Clasificación

(Accesible en un plazo máximo de dos semanas a partir del 21/04/2022)

Permite consultar la puntuación final de los equipos que han terminado la primera parte del concurso, clasificados de mayor a menor, según la puntuación obtenida. La puntuación se puede consultar a nivel nacional y por comunidad autónoma. En la clasificación nacional únicamente aparecen los 50 primeros clasificados.

Importante: No permite consultar la puntuación de aquellos equipos en los que alguno de sus componentes no haya puntuado en las diez pruebas puesto que, en ese caso, no se considera superada la primera parte del concurso. Para consultar la puntuación de estos equipos, o en qué prueba ha puntuado cada alumno o alumna, podrá hacerse a través de la herramienta ACCESO COORDINADORES.

2.8 Consuquizz

(Accesible del 01/12/2021 al 14/03/2022)

Consuquizz es un juego de preguntas y respuestas que tiene como objetivo elegir al alcalde o a la alcaldesa de Consumópolis. Las personas concursantes compiten de forma individual con otros participantes de Consumópolis.

Los puntos obtenidos en esta prueba no computan en la puntuación total del concurso.

2.9 Contacto

(Accesible a partir del 08/11/2020)

Permite acceder a la dirección de correo electrónico de la administración del concurso (consultas.-consumopolis@consumo.gob.es) y enviarle un correo electrónico para resolver dudas e incidencias.

2.10 Registro

(Accesible del 08/11/2021 hasta el 7/03/2022)

Permite acceder a la zona de registro y formalizar la inscripción de los equipos participantes.

2.11 Primera parte: Ciudad de Consumópolis

(Accesible del 08/11/2021 hasta el 07/03/2022)

Permite acceder a las diez pruebas planteadas en el concurso por la ciudad virtual de Consumópolis. Para poder acceder es necesario registrarse previamente.

2.12 Segunda parte: Trabajo en equipo

(Accesible del 12/11/2021 hasta el 20/04/2022)

Permite acceder al espacio virtual en el que se ubican los trabajos en equipo y donde se puede descargar la ficha virtual identificativa de los trabajos. Para poder acceder a este espacio virtual, el personal docente coordinador y las personas participantes deben identificarse con su correo electrónico o *nombre de usuario* y su contraseña personal.

3. REGISTRO

(Accesible del 08/11/2021 hasta el 07/03/2022)

3.1 Registro de los equipos

Para participar en Consumópolis es necesario que el personal docente coordinador registre a los equipos participantes. Cada equipo estará compuesto por **cinco alumnos o alumnas** matriculados o matriculadas en cursos de un mismo nivel de participación y estará coordinado por una persona docente del centro educativo (ver artículo 2 de las Bases reguladoras del Concurso escolar Consumópolis).

3.2 Datos necesarios para el registro

En la inscripción se facilitan los datos identificativos del personal docente coordinador, del centro educativo y de los componentes de cada equipo.

Además, deben registrarse los siguientes datos, imprescindibles para iniciar la participación en el concurso:

- Contraseña personal del docente coordinador y dirección de correo electrónico de contacto
- Nombre del equipo
- Nombre de usuario y una contraseña para cada uno de los cinco componentes del equipo

El personal docente coordinador podrá acceder y modificar los datos de registro de sus alumnos en cualquier momento. El ciclo escolar no se podrá modificar en el caso de que algún alumno haya empezado a jugar.

En los nombres de los equipos, contraseñas o usuarios no pueden utilizarse palabras malsonantes, insultos, ni términos ofensivos. El incumplimiento de cualquiera de estos requisitos conlleva la inmediata descalificación del equipo.

3.3 Personaje virtual

Cada uno de los miembros del equipo debe configurar un personaje virtual para lo que dispone de un vestidor, al que puede acceder una vez que se haya identificado. Este personaje le representa durante todas las pruebas por la ciudad virtual y también figura en la clasificación final, junto a su nombre de usuario y a los de los otros componentes del equipo. Para preservar su anonimato, las personas participantes aparecen en todo momento en el sitio web <https://consumopolis.consumo-gob.es/> con su nombre de usuario.

3.4 Contraseña personal y usuario

Cada persona participante debe introducir el nombre de usuario y la contraseña que el personal docente coordinador le habrá creado.

3.5 Aceptación de las Bases y política de privacidad

Para poder completar el registro, el personal docente coordinador y cada uno de los componentes del equipo deben declarar expresamente que han leído y aceptan las Bases reguladoras, la Política de Privacidad y la Política de protección de datos, marcando las casillas habilitadas al efecto al final de la zona de inscripción.

3.6 Autorización de madres/padres/tutores

Para facilitar el requerimiento de los centros educativos de contar con la autorización de madres, padres, tutores u otros representantes legales para el alumnado menor de catorce años, se puede descargar un documento de autorización directamente en la zona de inscripción.

3.7 Confirmación del registro

Completado el registro de cada equipo, el personal docente coordinador recibe por correo electrónico la confirmación de la inscripción del equipo, que debe validar por la misma vía. El equipo no puede empezar las pruebas de la primera parte hasta que este correo electrónico haya sido correctamente validado.

3.8 Base de datos del concurso

La administración del concurso crea una base con los datos de todos los equipos registrados, con la identificación de sus componentes (nombres, apellidos, contraseñas y *nombre de usuarios*) y del personal docente coordinador.

4. PRIMERA PARTE: PRUEBAS POR LA CIUDAD VIRTUAL DE CONSUMÓPOLIS

Pueden realizarse desde el 08/11/2021 hasta el 07/03/2022.

4.1 Identificación para el acceso a las pruebas

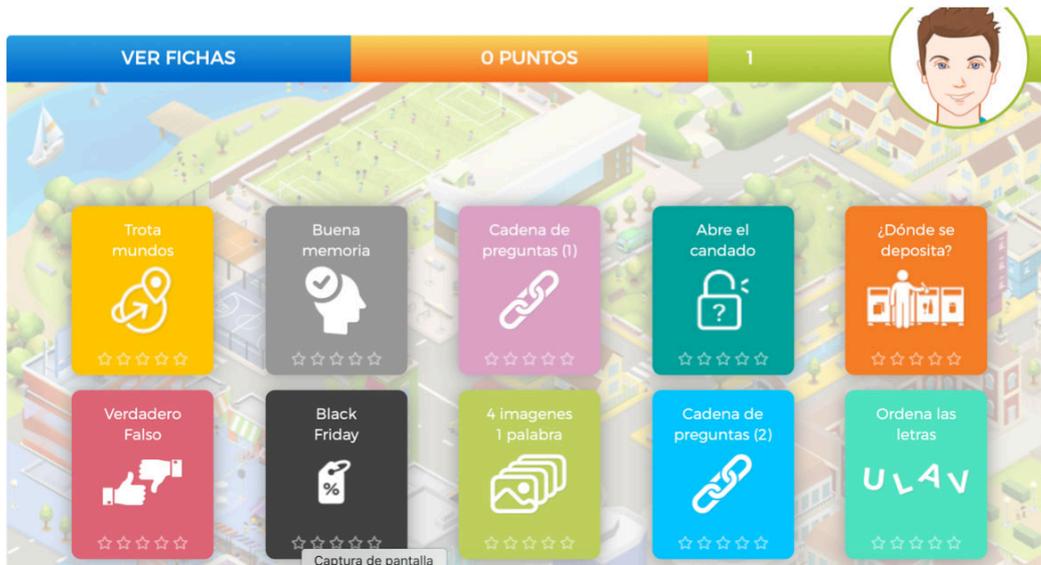
Se accede a la ciudad virtual de Consumópolis de forma individual, como persona concursante registrada.

Si la persona concursante accede por primera vez a las pruebas de la primera parte, debe:

1. Introducir el usuario y la contraseña que le ha facilitado el profesor. En el caso de que no se acuerde, el docente tiene acceso a la misma, así como la posibilidad de modificar los datos si así se quisiera.
2. Configurar su personaje en el vestidor.

Una vez que la persona concursante se ha identificado, se abre una pantalla que permite acceder a las herramientas del concurso y a las pruebas.

4.2 Interfaz de acceso a las pruebas



La ciudad virtual de Consumópolis tiene 10 pruebas que el alumnado ha de realizar. No hay un orden específico, el alumnado puede entrar en las pruebas en el orden que desee.

Para completar la primera parte es necesario que el alumnado puntúe en cada una de las de las diez pruebas:

- ORDENA LAS LETRAS
- CUATRO IMÁGENES PARA UNA PALABRA
- CADENA DE PREGUNTAS 1
- CADENA DE PREGUNTAS 2
- VERDADERO-FALSO
- BUENA MEMORIA
- ¿DÓNDE SE DEPOSITA?
- BLACK FRIDAY
- TROTAMUNDOS
- ABRE EL CANDADO

IMPORTANTE: el alumnado puede volver a entrar en “ORDENA LAS LETRAS”, “CUATRO IMÁGENES PARA UNA PALABRA”, “CADENA DE PREGUNTAS 1”, “CADENA DE PREGUNTAS 2”, “VERDADERO-FALSO”, “BUENA MEMORIA”, “¿DÓNDE SE DEPOSITA?”, “BLACK FRIDAY” Y “ABRE EL CANDADO” las veces que quiera para mejorar su puntuación, y, por ende, la de su grupo.

En la prueba “TROTAMUNDOS” podrán entrar hasta un máximo de cuatro veces al mes.

La puntuación máxima total por alumno o alumna y por prueba es de 2500 puntos.

La puntuación máxima total por alumno o alumna al finalizar la primera parte es de 22 500 puntos.

Las estrellas que aparecen en la viñeta de acceso a cada una de las pruebas simbolizan la puntuación obtenida en la prueba.

- 0 estrellas si la puntuación es 0.
- 1 estrella si la puntuación es entre 1 y 500 puntos (inclusive).
- 2 estrellas si la puntuación es > 500 puntos.
- 3 estrellas si la puntuación es > 1000 puntos.
- 4 estrellas si la puntuación es > 1500 puntos.
- 5 estrellas si la puntuación es > 2000 puntos.

4.3 Detalle de cada prueba (descripción y puntuación nuevas pruebas)

NOMBRE DE LA PRUEBA	CADENA DE PREGUNTAS
DESCRIPCIÓN	La persona concursante debe contestar correctamente a cuatro preguntas relacionadas con el consumo responsable. Para cada una tiene tres respuestas posibles. Para poder pasar a la siguiente pregunta tiene que responder correctamente. Tiene un máximo de dos intentos por pregunta. Para poder puntuar la prueba es necesario llegar y acertar la última pregunta.
PUNTUACIÓN	10000 / nº de intentos totales.
NOMBRE DE LA PRUEBA	ORDENA LAS LETRAS
DESCRIPCIÓN	La persona concursante debe identificar tres palabras cuyas letras aparecen desordenadas. Dispone de 40 segundos para identificar cada palabra y tiene la opción de consultar una pista.
PUNTUACIÓN	600 puntos (si encuentra la palabra) + bono tiempo. 400 puntos (si encuentra la palabra después de abrir la pista) + bono tiempo El bono tiempo = $233,3 \times (\% \text{ de tiempo no utilizado})$. Ejemplo: si acierta las tres palabras abriendo las pistas y en cada palabra tarda, 20, 30 y 35 segundos, su puntuación total en la prueba es: 1404 puntos. Detalle del cálculo = $(400 + (233,3 \times (40-20)/40)) + (400 + (233,3 \times (40-30)/40)) + (400 + (233,3 \times (40-35)/40))$.
NOMBRE DE LA PRUEBA	4 IMÁGENES PARA 1 PALABRA
DESCRIPCIÓN	La persona concursante debe adivinar una serie de tres palabras. Para cada palabra tiene la ayuda de cuatro imágenes. Dispone de 40 segundos para identificar cada palabra y tiene la opción de consultar una pista.

PUNTUACIÓN	<p>600 puntos (si encuentra la palabra) + bono tiempo 400 puntos (si encuentra la palabra después de abrir la pista) + bono tiempo. El bono tiempo = $233,3 \times (\% \text{ de tiempo no utilizado})$.</p> <p>Ejemplo: si acierta las tres palabras abriendo las pistas y en cada palabra tarda, 20, 30 y 35 segundos, su puntuación total en la prueba es: 1404 puntos. Detalle del cálculo = $(400 + (233,3 \times (40-20)/40)) + (400 + (233,3 \times (40-30)/40)) + (400 + (233,3 \times (40-35)/40))$.</p>
------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NOMBRE DE LA PRUEBA	VERDADERO O FALSO
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe responder “Verdadero” o “Falso” a una serie de afirmaciones. Si acierta, avanza un escalón y si falla vuelve al punto de partida. Cuanto más avanza, más difícil es la pregunta. Para puntuar en esta prueba quien juega dispone de 90 segundos, y debe acertar cinco preguntas seguidas.</p>
PUNTUACIÓN	<p>2000 + bono tiempo. El bono tiempo = $500 \times (\% \text{ del tiempo no utilizado})$.</p> <p>Ejemplo: Si acierta las dos primeras, falla la tercera, y acierta las otras cinco afirmaciones, y tarda en total 60 segundos, su puntuación es: 2167 puntos. Detalle del cálculo= $2000 + (500 \times (90-60/90))$.</p>

NOMBRE DE LA PRUEBA	BUENA MEMORIA
DESCRIPCIÓN	<p>Aparecen varios iconos en un tablero. Después de un segundo los iconos desaparecen. La persona concursante debe indicar con el dedo o ratón donde se ubicaban los iconos. Si indica una casilla errónea finaliza la partida. Para localizar los iconos dispone de un máximo de 30 segundos. Comodín: Un botón “C” permite visualizar durante un segundo los iconos. Puede utilizar el comodín solo dos veces.</p> <p>El juego incluye cinco niveles de dificultad. En cada nuevo nivel, aumenta el número de casillas y de iconos. Para pasar a un nivel debe acertar una pregunta con tres respuestas posibles. Si se equivoca, finaliza la partida.</p>
PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del tiempo que tarda en descubrir los iconos y el nivel superado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado: 400 puntos + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 2 superado: 800 puntos + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 1200 puntos + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1600 puntos + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 2000 + Bono tiempo: 500 puntos x (% tiempo no utilizado).

NOMBRE DE LA PRUEBA	¿DÓNDE SE DEPOSITA?
DESCRIPCIÓN	La persona concursante debe llevar diferentes iconos al sitio correcto construyendo un recorrido. El tiempo de la prueba es limitado, La persona concursante tiene 90 segundos.
PUNTUACIÓN	La persona concursante empieza la prueba con 0 puntos. Cada vez que un icono llega al sitio correcto, La persona concursante gana 125 puntos. Cada vez que un icono llega a un sitio que no es el correcto, pierde 170 puntos.
NOMBRE DE LA PRUEBA	BLACK FRIDAY
DESCRIPCIÓN	La persona concursante debe trazar (con el dedo o el ratón) el recorrido hasta la camiseta evitando las malas y aprovechando la buena oferta, que en este momento no son visibles. Si pasa encima de una oferta engañosa, finaliza la partida. Si pasa encima de la buena oferta consigue un bonus en su puntuación. Para localizar los iconos dispone de un máximo de 30 segundos. Comodín: el botón "C" permite visualizar durante un segundo los iconos (buena oferta y ofertas engañosas). Puede utilizar el comodín solo dos veces. El juego tiene diferentes niveles. Para pasar de un nivel al otro, La persona concursante debe acertar a una pregunta relacionada con el etiquetado de la ropa, las ofertas, promociones, descuentos, rebajas y la compra de la ropa.
PUNTUACIÓN	La puntuación depende del tiempo que tarda en descubrir los iconos, si pasa encima de la buena oferta y el nivel superado: <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado: 300 puntos + 100 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 2 superado: 600 puntos + 200 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 900 puntos + 300 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1200 puntos + 400 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 1500 + 500 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 1000 puntos x (% tiempo no utilizado).
NOMBRE DE LA PRUEBA	TROTAMUNDOS

DESCRIPCIÓN	<p>Desde la interfaz de Google Maps (vista de calle) se carga la imagen de algún lugar de Europa. La persona concursante no sabe dónde se encuentra. Se puede desplazar libremente para buscar indicios, pistas visuales que le ayuden a localizar su ubicación.</p> <p>El tiempo de la prueba es limitado, La persona concursante tiene 5 minutos.</p> <p>Cada 45 segundos aparece en pantalla una pregunta.</p> <p>Para continuar La persona concursante debe acertar a la pregunta.</p> <p>Cuando la persona concursante piensa haber identificado su ubicación, pincha en el mapa accesible en el interfaz se encuentra abajo a la derecha.</p>
PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del tiempo restante y de la distancia entre los dos puntos: punto seleccionado por la persona concursante y ubicación real.</p> <p>Puntuación: $(2000 \times (\% \text{ de proximidad})) + \text{Bono tiempo} (500 \text{ puntos} \times (\% \text{ tiempo no utilizado}))$.</p> <p>$\% \text{ de proximidad} = (2800 - X) / 2800$ $X = \text{distancia en kilometro que separa el punto seleccionado y la ubicación correcta de la ciudad.}$</p>
NOMBRE DE LA PRUEBA	ABRE EL CANDADO
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe adivinar el código secreto que abre un candado, compuesto por 3 números del 0 al 9.</p> <p>Para adivinar el código puede abrir hasta 5 pistas. Para descubrir una pista, la persona concursante debe acertar una pregunta.</p> <p>La persona concursante puede descubrir directamente un número. En este caso, también debe acertar una pregunta. Se puede descubrir de esta forma un máximo de 2 números.</p>
PUNTUACIÓN	<p>Para puntuar es necesario adivinar el código secreto.</p> <p>La persona concursante empieza la prueba con 2500 puntos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada vez que la persona concursante descubre directamente un número, pierde 1000 puntos. • Cada vez que la persona concursante abre una pista pierde 50 puntos • A partir del segundo intento, cada vez que La persona concursante introduce un código y valida su selección, pierde 200 puntos.

4.4. Diploma acreditativo

Todas las personas concursantes que completen y hayan puntuado en las diez pruebas obtienen un diploma acreditativo, que se puede descargar directamente de la propia plataforma.

4.5 Acceso a las pruebas fuera de las fechas del concurso

(Accesible desde el 20 de abril de 2022 hasta el comienzo de la siguiente edición de Consumópolis)

Acceso libre a las pruebas de Consumópolis una vez finalizado el concurso:

Si el personal docente y el alumnado ya estaban previamente registrados: se tendrán que volver a registrar ya que no se guardan usuarios y contraseñas de usuarios (personal docente y alumnado) que hayan participado en la fase previa del concurso.

Si el personal docente y el alumnado no estaban previamente registrados: deben seguir las instrucciones de registro del punto 3.

No se tiene en cuenta la puntuación obtenida por las personas participantes en las pruebas de Consumópolis fuera de las fechas del concurso.

Esta opción es accesible desde el final de esta edición de Consumópolis hasta el inicio de la siguiente.

4.6 Herramientas

Para facilitar el desarrollo del concurso, las personas participantes disponen de las siguientes herramientas:

- Fichas pedagógicas: Permite acceder al contenido de las fichas pedagógicas
- Vestidor: Permite configurar el personaje virtual o avatar que debe crear cada persona concursante
- Puntuación: Permite consultar la puntuación de cada persona concursante y de su equipo

5. SEGUNDA PARTE: TRABAJO EN EQUIPO

Puede realizarse desde el 12/11/2021 hasta el 20/04/2022.

5.1 Características del trabajo en equipo

En la segunda parte del concurso, los cinco componentes del equipo deben realizar un trabajo conjunto que consiste en un **cartel interactivo** (creado totalmente por el alumnado) sobre la **economía circular** en el entorno escolar, familiar y social, que **apoye el lema principal de la 17ª edición** de Consumópolis y que refleje **cómo podemos mejorar el planeta y la sociedad realizando un consumo circular y responsable**.

El objetivo del cartel interactivo será convencer a su entorno escolar, familiar y social de la necesidad de contribuir al consumo y a la economía circular, dando a conocer buenas prácticas en esta materia.

Algunas ideas que los escolares podrían desarrollar son:

- Durabilidad de productos
- Obsolescencia programada
- Reparación de productos
- Garantía de los productos
- Calidad de los productos
- Productos de segunda mano
- Consumo y crecimiento sostenible
- Reducción de la huella ecológica

El equipo debe realizar el cartel interactivo utilizando la herramienta Genially (<https://www.genial.ly/>) en su versión gratuita. [Para más información descarga las instrucciones detalladas.](#)

El personal docente coordinador y el alumnado tienen acceso desde la página del concurso a una guía y unos vídeos tutoriales que detallan cómo registrarse en la herramienta Genially, cómo elaborar un cartel interactivo y cómo subir los trabajos a la plataforma del concurso.

5.2. Requisitos del trabajo en equipo:

El cartel interactivo se realizará en formato vertical y con una única página (800 x 1600px)

El cartel interactivo debe incluir un título o lema.

El cartel puede contener textos, imágenes, dibujos, gráficos, fotos, vídeos, enlaces externos, etc.

Las imágenes o cualquier otro contenido incluido en el trabajo no pueden vulnerar los derechos de autor o la propiedad intelectual.

No está autorizada la realización de un cartel interactivo con una versión de pago de Genially

El incumplimiento de cualquiera de estos requisitos anteriores supondrá la descalificación del trabajo.

El lema, título o eslogan, las imágenes o cualquier otro contenido incluido en el trabajo no debe contener errores lingüísticos.

En la elaboración de un cartel interactivo debe respetarse los principios de la educación en valores. Se valorará que el trabajo sea pedagógico (con un fin didáctico, educativo) y adaptado al público infantil y juvenil, así como consideraciones de consumo responsable, saludable, sostenible y solidario.

El trabajo puede presentarse en cualquiera de los idiomas cooficiales del estado.

5.3. Subir el trabajo en equipo

Una vez finalizado el trabajo, en la plataforma Genially, el personal docente coordinador copia la URL del proyecto y realiza un pantallazo del cartel.

Después, el personal docente coordinador accede a la plataforma de Consumópolis al apartado **Subir trabajo** e indica:

- El nombre del equipo
- El título del trabajo.
- La url del trabajo
- Sube el pantallazo del trabajo (en formato JPG, PNG ó PDF).

Una vez subido, el personal docente coordinador o el alumnado no pueden modificar el trabajo, y deben mantener operativa la cuenta de Genially hasta el final del concurso.

La plataforma de Consumópolis solo permite subir los trabajos de aquellos equipos **cuyos cinco componentes han completado y puntuado en las diez pruebas de la Fase 1.**

Solo se reserva un espacio virtual por equipo.

5.4 Criterios de valoración del trabajo en equipo

- a) Coherencia del trabajo con los objetivos del concurso: se valorará hasta 40 puntos.
Con carácter orientativo:
 - Que el trabajo se adecúe a los requisitos establecidos.
 - Que el trabajo promueva una reflexión crítica y motivadora del cambio.
- b) Creatividad y originalidad del trabajo: se valorará hasta 20 puntos.
Con carácter orientativo:
 - Que el trabajo emplee recursos propios y variados (no utilizar marcas ni logotipos/ imágenes conocidas/registradas).
 - Que el trabajo aporte elementos que lo destaquen y diferencien del resto de equipos.
- c) Presentación / exposición del trabajo: se valorará hasta 20 puntos.

Con carácter orientativo:

- Que en el trabajo se efectúe una exposición clara y ordenada de los contenidos.
- Que el trabajo contenga un resultado final fácilmente comprensible e inteligible.

d) Calidad técnica: se valorará hasta 15 puntos.

Con carácter orientativo:

- Que el trabajo refleje el manejo y dominio de instrumentos y técnicas gráficas, audiovisuales, informáticas o de cualquier otro tipo empleadas en su realización
- El nivel de complejidad del trabajo realizado.

e) Calidad lingüística: se valorará hasta 5 puntos.

Con carácter orientativo:

- Que el trabajo emplee correctamente los distintos recursos lingüísticos (gramática, ortografía y léxico).
- Que el trabajo haga un uso no sexista del lenguaje.

5.5. Envío y descarga de la ficha virtual .

Subido el trabajo a la plataforma, el personal docente coordinador puede descargar la **ficha virtual** correspondiente, documento que contiene los datos del trabajo: referencia, nombre del equipo, componentes y título.

Una vez que la ficha virtual del trabajo se ha descargado, el trabajo no puede modificarse.

La ficha virtual, la solicitud de participación, en el caso de que su comunidad así lo requiera, deben remitirse a las respectivas comunidades autónomas organizadoras del concurso en el plazo señalado en su convocatoria autonómica. Dicho plazo debe ser suficiente para cumplir con el plazo previsto en la convocatoria nacional.

Las personas participantes de la comunidad autónoma de Cantabria o ciudad autónoma de Melilla deben presentar la ficha virtual en Dirección General de Consumo del Ministerio de Consumo, según lo previsto en la Convocatoria nacional.

5.6. Exposición de los trabajos

(Accesible a partir del 20/05/2022)

Todos los trabajos se exponen en el sitio web *consumopolis.es*, y pueden ser visualizados por los alumnos y las alumnas de los equipos que han participado en la segunda fase del concurso.

La búsqueda de los trabajos se puede realizar según los siguientes criterios: Nivel de participación y/o comunidad autónoma.

5.7. Finalización del concurso

La participación de los equipos en el concurso finaliza cuando el trabajo esta subido a la plataforma. A partir de este momento comienza el plazo para que el jurado evalúe la participación de los equipos en el concurso conforme a los criterios establecidos en las Bases reguladoras.