

CONSUMÓPLIS 2 “Consumo Responsable y calidad de vida “

El juego Consumópolis se integra en el concurso escolar «Consumo Responsable y calidad de vida» organizado por el Instituto Nacional del Consumo y los Organismos competentes en Consumo de las Comunidades Autónomas de Andalucía, Aragón, Asturias, Canarias, Cantabria, Castilla y León, Castilla-La Mancha, Cataluña, Comunidad de Madrid, Comunidad Valenciana, Extremadura, Galicia, Illes Balears, Navarra, País Vasco, La Rioja, Región de Murcia, Ciudad Autónoma de Ceuta, Ciudad Autónoma de Melilla.

Han participado 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 **“Consumo Responsable y calidad de vida “**

El registro de participantes se realizó del 15 de septiembre al 15 de noviembre de 2006, por equipos de cinco participantes de un mismo ciclo y cada equipo coordinado por un/a profesor/a de ese ciclo.

El juego estaba constituido por 4 escenas de la vida cotidiana, accesible desde el portal del juego “Consumópolis” a partir de las siguientes fechas:

- Escena nº1, “LA CASA”: 1 de noviembre 2006.
- Escena nº2, “EL COLEGIO”: 19 de noviembre 2006.
- Escena nº3, “LA CALLE”: 7 de diciembre 2006.
- Escena nº4, “DE COMPRAS”: 18 de diciembre 2006.

Todas las escenas eran accesibles a los participantes hasta el 15 de enero de 2007.

A partir de cada escena se accedía a pruebas de carácter pedagógico y lúdico y la participación en la prueba final requería que el equipo fuese acompañado del profesor. Los alumnos deberán responder a la pregunta final ayudándose de los indicios recogidos a lo largo del juego. Para participar en la misma era indispensable que la totalidad de los miembros del grupo hubiesen respondido correctamente a todas las preguntas o test de la parte pedagógica de las 4 escenas.

Se establecieron dos niveles de clasificación

- General y por Ciclo Escolar
- Comunidad Autónoma y Ciclo Escolar.

Los puntos conseguidos por los grupos en el Juego Consumópolis 2 permitiría determinar los ganadores de la fase Autonómica y Nacional junto a otros criterios.

En nuestra Comunidad Autónoma, la Consejería de Sanidad y Consumo, a través de la Dirección General de Consumo Salud Comunitaria ha sido la responsable de su desarrollo.

El tema elegido para esta edición "**Consumo responsable y calidad de vida**". Para ello deben seguirse las pautas de las 4 "C" : Conocer, Comprender, Comparar y Consumir, con el objetivo de llegar a ser consumidores conscientes, críticos, solidarios y responsables.

Los objetivos fundamentales que se pretendía conseguir son :

- Sensibilizar al alumnado de la importancia que tiene realizar un consumo responsable y como conjugarlo con el bienestar y calidad de vida.
- Sensibilizar al profesorado de la importancia que tiene la educación del consumidor desde los años más tempranos de nuestra vida.
- Fomentar la participación de los centros educativos, en actividades relacionadas con la Educación del Consumidor, a través del profesorado y alumnado.

Este concurso se ha dado a conocer a través de www.consumopolis.com, www.saludextremadura.com, www.consumo-inc.es, así como la divulgación del mencionado concurso a la Dirección General correspondiente de la Consejería de Educación y los Centros Educativos tanto Públicos como Privados

La clasificación de los premios en nuestra Comunidad Autónoma, a los que optaban los equipos de cada ciclo educativo era el que sigue:

PARTICIPANTES	PRIMER PREMIO	SEGUNDO PREMIO	TERCER PREMIO
TERCER CICLO ENSEÑANZA PRIMARIA	800,00 €	600,00 €	300,00 €
PRIMER CICLO E.S.O.	800,00 €	600,00 €	300,00 €
SEGUNDO CICLO E.S.O.	800,00 €	600,00 €	300,00 €

El uso de los premios otorgados en metálico y para los componentes de los equipos dependerá de cada centro educativo.

Los Profesores Coordinadores de los equipos ganadores tendrán un obsequio por su colaboración y participación.

Todos los centros participantes recibirán el correspondiente certificado de participación.

Como acto de clausura se realizará una jornada de convivencia de centros (participantes/premiados) en la ciudad de Mérida, a la que asistirán los componentes de

los equipos participantes, profesores coordinadores y una representación de cada centro participante.

Cada comunidad autónoma que colabora en el concurso debe evaluar los trabajos y seleccionar a los ganadores de su Comunidad en cada nivel de participación estableciendo el número de premios y tipo que considere, para optar a los premios los equipos deben reunir los siguientes requisitos :

- Estar inscrito en el registro de participantes en tiempo y forma.
- Haber completado las 4 escenas del juego y participado los 5 integrantes del grupo.
- Haber participado en la prueba final del juego.
- Remitir en tiempo y forma las Campañas publicitarias que hayan elaborado junto con la memoria escrita.

De los 32 equipos registrados en la Comunidad Autónoma de Extremadura, sólo han participado en el concurso 22 grupos, que en un primer nivel se desarrolló on-line y en el que a través del juego interactivo, Consumópolis 2, los equipos tenían que resolver un conjunto de cuestiones lúdicas y de contenidos pedagógicos. Las puntuaciones se pueden ver en el Anexo I adjuntado. (Cuadro resumen según fase y ciclo educativo).

De los 22 equipos, sólo dos de ellos han pasado a la fase final y enviado los correspondientes trabajos de la Campaña Publicitaria y la Memoria sobre el juego. En el cuadro siguiente se enumera:

CICLO	EQUIPO	PROFESOR COORDINADOR	CENTRO EDUCATIVO	LOCALIDAD
2º Ciclo de la ESO Curso 3º	Ohdiosas	Antonio Calatrava	Colegio Claret	Don Benito
2º Ciclo de la ESO Curso 3º	Coctel.com	Antonio Calatrava	Colegio Claret	Don Benito

Para la determinación de los ganadores y valoración de los trabajos publicitarios y memorias, se constituyó una Comisión integrada por:

Presidente:

Pedro García Ramos

Director General de Consumo y Salud Comunitaria, que delegó en:

Ana Grande Murillo

Jefe del Servicio de Consumo y Participación.

Vocales:

Mª del Carmen Agudo Ballesteros

Jefe de Sección de Información, Formación y Educación.

Carlos Carretero Mendoza
Técnico representante de Escuela Permanente de Consumo de Extremadura de Casar de Cáceres.

Clara I. Gómez Néstaréz
Servicio de Consumo y Participación.

Ana M^a Gil Peña
Servicio de Consumo y Participación.

Para la valoración en la fase autonómica:

La campaña publicitaria ponderará	el 50%
El juego Consumópolis 2	el 40%
La Memoria	el 10%

En base a la valoración que se realizó el resultado fue el que sigue:

CATEGORÍA PREMIOS	EQUIPO	PROFESOR COORDINADOR	PUNTUACIÓN	DOTACIÓN
PRIMERO	Coctel.com	Antonio Calatrava	9	800,00 €
SEGUNDO	Ohdiosas	Antonio Calatrava	8,5	600,00 €

La comisión propuso al Consejero de Sanidad y Consumo la concesión de los premios a los siguientes grupos de los centros educativos que se especifican:

Primer Premio, al Equipo “**Coctel.com**” del Colegio “Claret” de Don Benito-800,00 €
Segundo Premio, al Equipo “**Odiosas**” del Colegio “Claret” de Don Benito - 600,00 €
Resto de Premios desiertos por no superación para pasar a la 2 fase y no participación.

Cuadro resumen de los premios :

PARTICIPANTES	PRIMER PREMIO	SEGUNDO PREMIO	TERCER PREMIO
TERCER CICLO ENSEÑANZA PRIMARIA	DESIERTO	DESIERTO	DESIERTO
PRIMER CICLO E.S.O.	DESIERTO	DESIERTO	DESIERTO
SEGUNDO CICLO E.S.O.	800,00 €	600,00 €	DESIERTO

Elaborada el acta por la Comisión de Valoración se elevó para la formulación de las resoluciones a los dos equipos premiados y ganadores. Resolución del Consejero de Sanidad y Consumo que fue comunicada a los Centros Educativos interesados.

Una vez resulta la Fase Autonómica, el equipo ganador del primer premio de Segundo Ciclo de E.S.O., pasó a formar parte de la Fase Nacional del Concurso Escolar 2006-2007, enviando todo los documentos pertinentes al Instituto Nacional de Consumo por parte de esta Dirección General, el día 11 de abril de 2007 y resolviéndose este, mediante Jurado del I.N.C. , el 25 de mayo de 2007, siendo ganadores el equipo de nuestra Comunidad Autónoma en el Segundo Ciclo de E.S.O.

Con motivo de la entrega de premios de la Fase Autonómica, que se realizará el próximo día 14 de Junio, se ha convocado a todos los 22 equipos participantes, junto con los profesores coordinadores y directores de los centros educativos, y algunos representantes más.

A todos los alumnos participantes en este convivencia, se le obsequiará con un detalle (kit con bolsa, camiseta, gorra, libreta, bolígrafo, USB, lapicero, separadores páginas),

Al igual que a los profesores coordinadores (Cartera, llavero, pin, libreta, bolígrafo, separadores página, lapicero).

Cada centro educativo tendrá su Diploma de participación en el concurso.

El profesor coordinador ganador tendrá un obsequio (Agenda electrónica).

Los alumnos de los equipos ganadores tendrán otro obsequio (Ipod).

Se hará entrega de un cheque simbólico donde se recoge el importe de conseguido por el primer equipo ganador y el segundo equipo ganador.

Y por último el centro educativo ganador tendrá un pequeño obsequio de recuerdo por su participación (Libro de Laborde y láminas ilustrativas).