



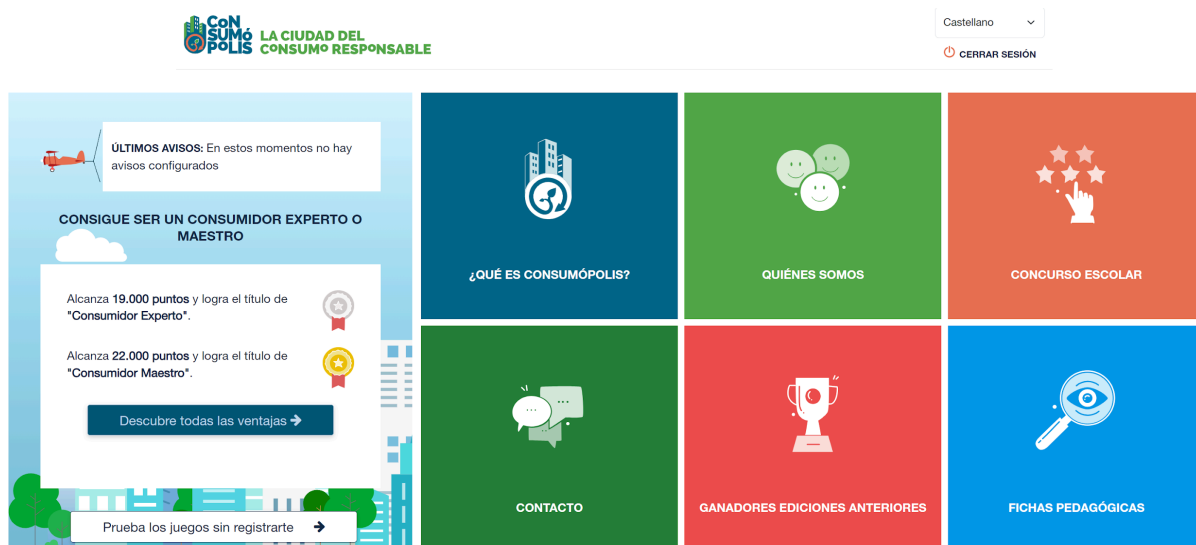
“SAPS EL QUE CONSUMIXES? UNIX-TE A UN CONSUM MÉS CONSCIENT I SOLIDARI”

— Instruccions generals de participació —

Les activitats del concurs escolar 2024-2025 *Consumópolis20*, amb el lema: **“saps el que consumixes? Unix-te a un consum més conscient i solidari**, es desenrotllen a través del lloc web Consumópolis, l'adreça del qual és <https://consumopolis.consumo.gob.es/>

En este document es detallen les instruccions generals per a la correcta utilització d'este lloc web com a suport virtual per al desenrotllament del concurs.

1. ACCÉS AL PORTAL



Imatge núm. 1: pantalla del portal principal de Consumópolis

1.1 Selector d'idioma

Permet seleccionar l'idioma: castellà, català, valencià, gallec i euskera.

Si no se selecciona cap idioma, per defecte s'obri en castellà. En cas que vullga canviar l'idioma a la ciutat de Consumópolis, també ho pot fer clicant en el desplegable.

1.2 Què és Consumópolis?

Vídeo de presentació de Consumópolis. Duració: 2 minuts

1.3 Qui som?

Presentació de la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030 i dels organismes competents en consum de les diferents comunitats autònomes.

1.4 Concurs escolar

Accés al concurs escolar. Vegeu l'apartat 2 d'este document.

1.5 Contacte

Permet accedir a l'adreça de correu electrònic de l'administració del concurs (consultas.consumopolis@consumo.gob.es) i enviar-li un correu electrònic per a resoldre dubtes i incidències.

1.6 Guanyadors de les edicions anteriors

Permet visualitzar els treballs dels equips guanyadors de les últimes edicions de Consumópolis.

Els resultats es poden filtrar segons els criteris següents: Nivell de premis (nacional o autonòmic); comunitat autònoma; edició de Consumópolis; cicle escolar.

1.7 Fitxes pedagògiques

Permet accedir a les fitxes pedagògiques que donen suport als participants per a respondre a les preguntes del concurs. Es poden consultar en línia i també descarregar i imprimir.

CoN SUMO POLIS LA CIUDAD DEL CONSUMO RESPONSABLE

QUÉ ES QUIÉNES SOMOS CONCURSO ESCOLAR CONTACTO GANADORES FICHAS PEDAGÓGICAS Castellano CERRAR SESIÓN

FICHAS PEDAGÓGICAS

Aprende todo lo que deseas acerca del Consumo Responsable a través de estas completas fichas.

Alimentación, ahorro energético, seguridad en la compra de juguetes o derechos y deberes de los consumidores son sólo algunos de los temas que puedes encontrar en este gran baúl didáctico que, además, te permite hacer una búsqueda por palabras clave.

Introduce las palabras claves para la búsqueda [Ayuda](#)

- 1 Glosario alfabético de términos [Ver ficha](#)
- 2 Concepto de persona consumidora: derechos y deberes [Ver ficha](#)
- 3 Definición y explicación de los términos que se utilizan en el lenguaje de internet y de las Redes Sociales (RRSS) [Ver ficha](#)
- 4 La publicidad [Ver ficha](#)
- 5 Las marcas y la publicidad [Ver ficha](#)
- 6 Teléfonos y móviles [Ver ficha](#)

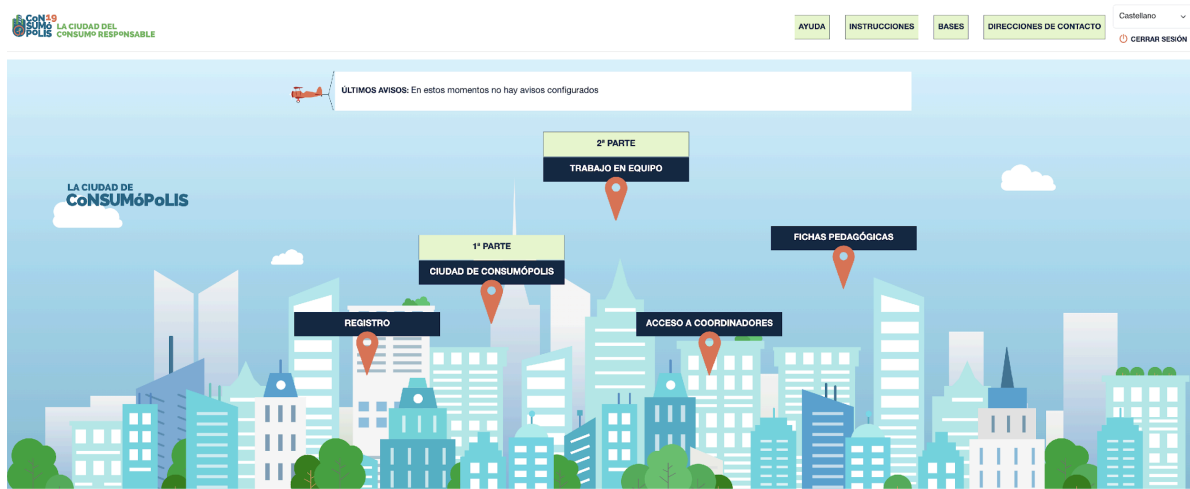
Imatge núm. 2: pantalla de la interfície d'accés a les fitxes pedagògiques

Hi ha disponible un buscador per paraules.

Com utilitzar el buscador?

- Si es busca una paraula, és important escriure-la correctament, ja que el buscador distingix les paraules amb accent i sense (no importa si s'utilitzen majúscules o minúscules).
- Si es busquen dos o més paraules a la mateixa fitxa, les paraules s'escriuen en el buscador separades pel signe "+", per exemple: piràmide + alimentació.
- Si es busquen dos o més paraules en fitxes diferents, s'escriuen les paraules separades per una coma, per exemple: aliment, alimentació.
- Si es busca un grup de paraules en un orde determinat, les paraules s'escriuen entre cometes, per exemple: "fulls de reclamacions".

2. ACCÉS AL CONCURS



Imatge núm. 3: pantalla de la interfície de la pàgina principal del concurs

La pàgina principal del concurs consta de les seccions següents: AJUDA, INSTRUCCIONS, BASES, ADRECES DE CONTACTE, REGISTRE, 1a PART, 2a PART, ACCÉS A COORDINADORS, FITXES PEDAGÒGIQUES.

2.1. Ajuda

(Accessible a partir del 7/10/2024)

Permet descarregar un document d'ajuda ràpida que inclou *Preguntes freqüents i respostes* sobre diversos aspectes del concurs.

2.2. Instruccions

(Accessibles a partir del 7/10/2024)

Permet accedir a este document que explica detalladament com participar en el concurs.

2.3 Bases

(Accessibles a partir del 7/10/2024)

El concurs consta de dos fases de participació:

- Una fase autonòmica, organitzada pels organismes competents en consum de cada una de les ciutats i comunitats autònomes, en la qual se seleccionen els equips guanyadors per cada nivell de participació.
- Una fase nacional, organitzada per la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030, en la qual participaran els equips que resulten guanyadors en cada ciutat i comunitat autònoma.

Esta secció permet accedir i descarregar els documents següents:

- **Bases del concurs escolar Consumópolis**
https://consumopolis-pre.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2024/Bases_Reguladoras_BOE-A-2021-15579.pdf, que regulen la participació i concessió dels premis.
- **Resolució de convocatòria del concurs escolar 2024-2025 Consumópolis20**,
https://consumopolis-pre.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2024/C20_Convocat_Nacional.pdf que regula la convocatòria nacional dels premis.
- **Bases autonòmiques o resolució de convocatòria del concurs escolar 2024-2025 Consumópolis20**, que regulen la participació en el seu àmbit territorial i la convocatòria dels premis autonòmics a les comunitats autònomes organitzadores del concurs.

Important: Per a procedir al registre dels equips i realitzar les dos parts del concurs, no és necessari que s'hagen publicat les bases o convocatòries autonòmiques. En el cas que alguna comunitat o ciutat autònoma no les publiqui abans de la finalització de la segona part, els equips han de seguir les indicacions de les bases generals del concurs, estes instruccions generals de participació, i la convocatòria nacional. En esta convocatòria s'establix que les comunitats autònomes de Cantàbria i Catalunya i les ciutats autònomes de Ceuta i de Melilla són territoris no organitzadors del concurs, i es definixen les seues instruccions de participació.

2.4 Adreces de contacte

(Accessibles a partir del 7/10/2024)

Permet descarregar un document amb les dades de contacte de la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030 i dels òrgans competents en matèria de consum de les comunitats autònomes i ciutats organitzadores del concurs.

2.5 Accés coordinadors

(Accessible a partir del 7/10/2024)

The screenshot shows the 'PANEL COORDINADOR' interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'CONSUMO LA CIUDAD DEL CONSUMO RESPONSABLE' and menu items: INICIO, REGISTRO, CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS, EXPOSICIÓN TRABAJOS, ACCESO A COORDINADORES, FICHAS PEDAGÓGICAS, and a language dropdown set to 'Castellano'. A 'CERRAR SESIÓN' button is also present.

The main content area is titled 'PANEL COORDINADOR' and contains several sections:

- Profile Information:** Fields for 'Profesor', 'Centro', 'Ubicación', and 'Comunidad'. An 'Editar perfil' button is next to the profile details.
- Authorization Document:** A 'Documento autorización' button.
- Instructions:** A text block explaining that teachers need parental authorization for the second part of the competition. It includes a 'Lee con atención las instrucciones' link and a 'Listado de melodías permitidas' button.
- Work Submission:** A note to click 'SUBIR TRABAJO' to upload work.
- MIS EQUIPOS:** A section for managing teams. It includes a table with columns: Equipo, Parte 1, Parte 2, and Ficha virtual. Below the table are 'Modificar equipo' and 'Ver trabajo' buttons.

Equipo	Parte 1	Parte 2	Ficha virtual	
Equipo_1	100%	✓	No	Modificar equipo Ver trabajo

Imatge núm. 4: pantalla del panell del coordinador

Permet al personal docent coordinador consultar les dades completes dels seus equips i de l'alumnat que els integren: noms, usuaris i contrasenyes, així com altra informació d'interès sobre la participació en el concurs de cadascun d'ells: puntuació i progrés en el concurs.

Per a accedir a esta informació cal introduir l'adreça de correu electrònic i la contrasenya personal que el personal docent coordinador haja establert prèviament en el registre.

2.6 Registre

(Accessible del 7/10/2024 al 28/2/2025)

The screenshot shows the 'CREAR NUEVA CUENTA COORDINADOR' interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'CONSUMO LA CIUDAD DEL CONSUMO RESPONSABLE' and menu items: INICIO, REGISTRO, CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS, TRABAJO EN EQUIPO, ACCESO A COORDINADORES, FICHAS PEDAGÓGICAS, and a language dropdown set to 'Castellano'. A 'CERRAR SESIÓN' button is also present.

The main content area is titled 'CREAR NUEVA CUENTA COORDINADOR' and contains the following sections:

- Instrucciones de registro del coordinador:** A text block explaining the registration process, including the need for a valid email address and the requirement to provide school details.
- Form Fields:** A form with fields for 'Dirección de correo electrónico', 'Nombre de usuario', 'Primer apellido', 'Segundo apellido', 'Teléfono', and 'Colegio'. There are also dropdown menus for 'Colegio' and 'Introduzca el código postal del colegio'.

Imatge núm. 5: pantalla de la interfície de registre del coordinador

Per a participar a Consumópolis, és necessari que una persona docent del centre educatiu s'hi registre com a coordinador. Per a fer-ho, ha de cobrir les dades del formulari de registre.

Per a afegir l'escola l'ha de localitzar amb el codi postal; en cas que el codi no aparega en el selector d'Escola, l'ha de donar d'alta.

Una vegada creat el compte, la persona que es registre rebrà un correu electrònic amb més instruccions a l'adreça electrònica proporcionada durant la creació.

El coordinador pot tenir accés amb les seues credencials a la primera part del concurs i a cada una de les proves, sense que la puntuació obtinguda es tinga en compte en el concurs.

2.7 Primera part: Ciutat de Consumópolis

(Accessible del 7/10/2024 al 25/3/2025)



Imatge núm. 6: pantalla d'accés a les 10 proves (part 1) i al vestidor

Permet accedir a les deu proves proposades en el concurs per la ciutat virtual de Consumópolis. Per a poder accedir-hi, cal registrar-s'hi prèviament.

Les noves proves EL DESAFIAMENT, LA ROSCA i UN DIA EN LA VIDA D'UN CONSUMIDOR obriran el seu accés a partir del 07/11/2024

2.8 Segona part: Treball en equip

(Accessible del 7/11/2024 al 4/4/2025)

Informació general sobre el treball en equip i accés a les instruccions per a fer el treball.

2.9 Segona part: Exposició dels treballs

(Accessible a partir del 11/4/2025)

Tots els treballs s'exposen a la pàgina web <https://consumopolis.consumo.gob.es/>, i poden ser visualitzats pels alumnes dels equips que han participat en la segona part del concurs.

La busca dels treballs es pot realitzar segons els criteris següents: Nivell de participació i/o comunitat autònoma.

2.10 Accés a coordinadors

(Accessible del 7/10/2024 al 4/4/2025)

Accés al panell coordinador, que permet

- Donar d'alta un equip
- Accedir a les dades dels equips registrats, modificar-ne les dades, pujar els treballs de la part 2 (validar el treball que els alumnes han elaborat i descarregar la fitxa virtual).

2.11 Fitxes pedagògiques

Permet accedir a les fitxes pedagògiques que donen suport als participants per a respondre a les preguntes del concurs. Es poden consultar en línia i també descarregar i imprimir.

3. REGISTRE

(Accessible del 7/10/2024 al 28/2/2025)

3.1. Registre dels equips

Per a participar en Consumópolis és necessari que el personal docent coordinador registre els equips participants. Des de la pàgina d'inici accedir a Concurs escolar >> Registre.

Cada equip ha d'estar compost per **cinc alumnes** matriculats o matriculades en cursos d'un mateix nivell de participació i ha d'estar coordinat per una persona docent del centre educatiu (vegeu l'article 2 de les bases reguladores del concurs escolar Consumópolis). Un alumne/a no pot estar inscrit en més d'un equip.

3.2. Dades necessàries per al registre

En la inscripció es faciliten les dades identificatives del personal docent coordinador, del centre educatiu i dels components de cada equip.

El personal docent coordinador ha d'emplenar el formulari amb les dades sol·licitades. Els camps amb * són obligatoris.

Una vegada omplit el codi postal, apareixeran els centres donats d'alta en el sistema relacionats amb este codi. Si l'escola no està en el sistema, se'n pot crear una seleccionant "Crear nova escola".

Quan s'hagen completat les dades, el personal docent coordinador ha de prémer el botó "Crear nou compte". Rebrà un correu electrònic per a completar el registre i establir la contrasenya a través d'un enllaç d'inici de sessió únic.

En fer clic a l'inici de sessió, es mostra el perfil creat i els camps per a establir la contrasenya.

Omplir la contrasenya, confirmar la contrasenya i Guardar. També es pot seleccionar l'idioma per defecte.

A continuació, el coordinador pot donar d'alta els equips.

El personal docent coordinador pot accedir i modificar les dades d'inscripció dels seus alumnes en qualsevol moment. El cicle escolar no es podrà modificar en cas que algun alumne hagi començat a jugar. Per causes de força major, un membre de l'equip o el docent coordinador, si és el cas, pot ser substituït per un altre, prèvia acceptació per part de l'organització, que ha de donar les instruccions necessàries per procedir a la inscripció del nou membre o del coordinador de l'equip.

En els noms dels equips, contrasenyes o usuaris no es poden utilitzar paraules malsonants, insults, ni termes ofensius. L'incompliment de qualsevol d'estos requisits comporta la desqualificació immediata de l'equip.

3.3 Acceptació de les bases i política de privacitat

Per a poder completar el registre, el personal docent coordinador i cada un dels components de l'equip han de declarar expressament que han llegit i accepten les bases reguladores, la política de privacitat i la política de protecció de dades, marcant les caselles habilitades a este efecte al final de la zona d'inscripció.

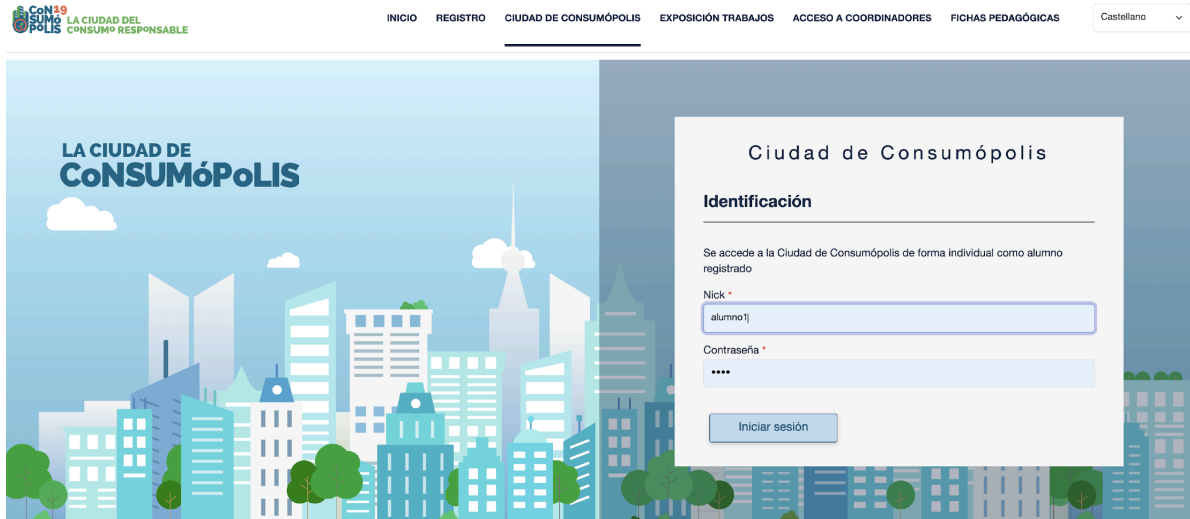
3.4 Confirmació del registre

Una vegada completat el registre de cada equip, el personal docent coordinador rep per correu electrònic la confirmació de la inscripció de l'equip, que ha de validar per la mateixa via.

4. PRIMERA PART: CIUTAT DE CONSUMÓPOLIS

(Es pot realitzar del 7/10/2024 al 25/3/2025)

4.1 Identificació per a l'accés a les proves



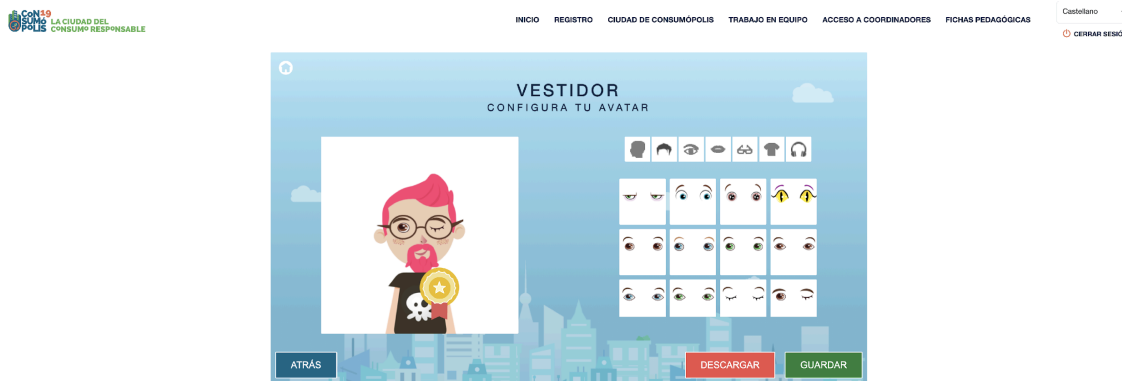
Imatge núm. 7: pantalla d'identificació

S'accedix a la ciutat virtual de Consumópolis de manera individual, com a concursant registrat. Si la persona concursant accedix per primera vegada a les proves de la primera part, ha de:

1. Introduir l'usuari i la contrasenya que li ha facilitat el professor. En cas que no se'n recorde, el docent professor hi té accés, a més de la possibilitat de modificar les dades si es vol.
2. Configurar el seu personatge al vestidor.

Una vegada identificat el concursant, s'obri una pantalla que permet accedir a les ferramentes del concurs i a les proves.

4.2 Vestidor / Personatge virtual



Imatge núm. 8: pantalla del vestidor (personatge virtual de l'alumnat)

Cada un dels membres de l'equip ha de configurar un personatge virtual per al qual disposa d'un vestidor, al qual pot accedir una vegada s'haja identificat. Este personatge el representa durant totes les proves a la ciutat virtual i també apareix a la classificació final, juntament amb el seu nom d'usuari i el dels altres components de l'equip. Per a preservar el seu anonimat, els participants apareixen en tot moment al lloc web amb el seu nom d'usuari.

4.3 Interfície d'accés a les proves

La ciutat virtual de Consumópolis té deu proves que l'alumnat ha de realitzar. No hi ha cap orde concret; l'alumnat pot accedir a les proves en l'orde que vullga.

Per a completar la primera part, és necessari que l'alumnat puntue en cada una de les deu proves: “BONA MEMÒRIA”, “DICCIONARI”, “BLACK FRIDAY”, “ELS MEUS COL·LEGUES”, “EL DESAFIAMENT”, “UN DIA EN LA VIDA D'UN CONSUMIDOR”, “VERDADER FALS”, “EL QUILOWATT”, “LA ROSCA DE CONSUMÓPOLIS” I “RECARREGA EL MÒBIL”.

IMPORTANT: l'alumnat pot tornar a entrar a les proves tantes vegades com vullga per millorar la seua puntuació i, per tant, la del seu grup.

La puntuació màxima total per alumne o alumna i per prova és de 2.500 punts.

La puntuació màxima total per alumne o alumna en finalitzar la primera part és de 25.000 punts.

Els quadrats que apareixen en la vinyeta d'accés a cada una de les proves simbolitzen la puntuació obtinguda en la prova.

- 0 quadrats si la puntuació és 0.
- 1 quadrat si la puntuació està entre 1 i 500 punts (inclusivament).
- 2 quadrats si la puntuació és > 500 punts.
- 3 quadrats si la puntuació és > 1.000 punts.
- 4 quadrats si la puntuació és > 1.500 punts.
- 5 quadrats si la puntuació és > 2.000 punts.

4.4 Detall de cada prova

NOM DE LA PROVA	EL DESAFIAMENT
DESCRIPCIÓ	<p>La prova consistix en un desafiament en diferit entre 2 jugadors.</p> <p>Un jugador pot desafiar qualsevol altre jugador del mateix nivell escolar. Compte: no es pot desafiar un jugador del mateix centre escolar. El jugador que aconsegueix més punts en la prova guanya el desafiament.</p> <p>Per a iniciar el desafiament, el jugador (A) ha de buscar un adversari (jugador B) El buscador mostra els jugadors del mateix nivell escolar.</p>

	<p>Una vegada identificat el contrincant, el jugador A realitza una partida i contesta a 5 preguntes en el menor temps possible.</p> <p>En este moment el jugador A no sap si ha encertat ni la puntuació. S'envia un missatge al jugador B</p> <p>El jugador B rep un missatge en la seua interfície de joc i ha de contestar si accepta o rebutja el desafiament. Si el cancel·la, s'envia una comunicació al jugador A indicant que el desafiament ha sigut cancel·lat. Si l'accepta, ha de contestar a les mateixes 5 preguntes en el menor temps possible.</p> <p>A partir d'este moment el jugador B descobrix la seua puntuació i la del jugador A, i si ha guanyat o no el desafiament.</p> <p>El jugador A rep un missatge que li indica el resultat del desafiament.</p>
PUNTUACIÓ	<p>Puntuació d'un desafiament: cada encert permet guanyar 50 punts, Un desafiament permet guanyar un màxim de 250 punts.</p> <p>Guanya el desafiament el jugador que aconseguix més punts. En cas d'empat guanya el jugador que ha contestat en el menor temps (suma dels temps de resposta a les 5 preguntes).</p> <p>Puntuació en la prova; Un jugador pot llançar tants desafiaments com vullga. Per a la puntuació en la prova, només es tindrà en compte els deu desafiaments guanyats amb més puntuació.</p>
NOM DE LA PROVA	DICCIONARI
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de recompondre unes paraules tallades en dos parts. Per a fer-ho, ha de clicar en la primera part de la paraula i, a continuació, en la segona part. El joc proposa cinc nivells de dificultat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1: 1 paraula tallada / Temps límit: 7 segons. • Nivell 2: 2 paraules tallades / Temps límit: 15 segons. • Nivell 3: 4 paraules tallades / Temps límit: 1 minut. • Nivell 4: 7 paraules tallades / Temps límit: 1 minut i 30 segons. • Nivell 5: 11 paraules tallades / Temps límit: 2 minuts i 30 segons.

	Per a superar cada nivell, el concursant ha de recompondre totes les paraules i encertar una pregunta (tres respostes possibles). Si falla, s'acaba la partida.
PUNTUACIÓ	La puntuació depèn del nombre de paraules que el concursant haja recompost: 100 punts / paraula.
NOM DE LA PROVA	VERDADER FALS
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de respondre “Verdader” o “Fals” a una sèrie d'afirmacions. Si encerta, avança un escaló i si falla, torna al punt de partida. Com més avança, més difícil és la pregunta.</p> <p>Per a puntuar en esta prova, el jugador disposa de 90 segons, i ha d'encertar cinc preguntes seguides.</p>
PUNTUACIÓ	<p>2000 + bonificació de temps. La bonificació de temps=500 x (% del temps no utilitzat).</p> <p>Exemple: Si encerta les dos primeres, falla la tercera i encerta les altres cinc afirmacions, i tarda un total de 60 segons, la seua puntuació és: 2167 punts. Detall de càlcul= 2000 + (500 x (90-60/90)).</p>
NOM DE LA PROVA	BONA MEMÒRIA
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant pot triar entre 5 nivells de tauler amb un nombre de caselles i un nombre de punts diferents:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 16 caselles: pot guanyar fins a 100 punts. - 20 caselles: pot guanyar fins a 200 punts. - 25 caselles: pot guanyar fins a 300 punts. - 30 caselles: pot guanyar fins a 600 punts. - 36 caselles: pot guanyar fins a 1.200 punts. <p>El concursant tria un nivell. Apareixen diverses icones en un tauler. Després d'un segon, les icones desapareixen. El concursant ha d'indicar amb el dit o el ratolí on es troben les icones. Per a localitzar les icones, disposa d'un màxim de 30 segons.</p> <p>Comodí: Un botó "C" permet visualitzar les icones durant dos segons. El comodí només es pot utilitzar una vegada. Si el concursant fa servir el botó "C", només pot guanyar la mitat dels punts.</p> <p>Si encerta, guanya els punts indicats. Però, si falla, perd tots els punts acumulats en esta partida. Per a continuar, el concursant ha de contestar una pregunta i encertar la resposta. Només té un intent.</p>

NOM DE LA PROVA	UN DIA EN LA VIDA D'UN CONSUMIDOR
DESCRIPCIÓ	<p>Un consumidor conta el seu dia a través de fotos que ha fet des del seu mòbil i àudios.</p> <p>El jugador visualitza la pantalla del mòbil del consumidor. Després d'una primera sèrie de fotos i àudios apareix una pregunta amb 3 respostes possibles.</p> <p>El jugador ha de seleccionar una resposta. Segons la resposta elegida apareix una foto i un àudio.</p> <p>Al llarg de la prova el jugador ha de contestar a 5 preguntes.</p>
PUNTUACIÓ	Si el jugador encerta una pregunta, obté 500 punts; si falla, 0 punts. La puntuació màxima de la prova és 2.500 punts.
NOM DE LA PROVA	BLACK FRIDAY
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de traçar (amb el dit o el ratolí) el recorregut fins a la camiseta evitant les males ofertes i aprofitant-ne la bona, que en este moment no són visibles.</p> <p>Si passa per damunt d'una oferta enganyosa, s'acaba la partida.</p> <p>Si passa per damunt de la bona oferta, obté una bonificació en la seua puntuació.</p> <p>Per a localitzar les icones, disposa d'un màxim de 30 segons.</p> <p>Comodí: el botó "C" permet veure durant un segon les icones (bona oferta i ofertes enganyoses). Només pot utilitzar el comodí dos vegades.</p> <p>El joc té diferents nivells.</p> <p>Per a passar d'un nivell a un altre, el concursant ha d'encertar una pregunta relacionada amb l'etiquetatge de la roba, les ofertes, les promocions, els descomptes, les rebaixes i la compra de la roba.</p>

PUNTUACIÓ	<p>La puntuació depèn del temps que es tarda a descobrir les icones, si es passa per damunt de la bona oferta i el nivell superat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1 superat: 300 punts + 100 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 100 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 2 superat: 600 punts + 200 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 200 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 3 superat: 900 punts + 300 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 300 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 4 superat: 1200 punts + 400 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 400 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 5 superat: 1500 + 500 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 500 punts x (% temps no utilitzat).
NOM DE LA PROVA	ELS MEUS COL·LEGUES
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de memoritzar les cares dels seus nous companys de classe. No hi ha límit de temps.</p> <p>A continuació, el concursant ha de decidir si la foto que se li mostra és la d'un dels seus companys de classe. Té 3 segons per a decidir-se. Si falla, s'acaba la partida.</p> <p>La prova inclou 5 nivells de dificultat. Entre cada nivell, el concursant ha d'encertar una pregunta. Si falla, el concursant continua però no puntua.</p> <p>Núm. de cares a cada nivell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1: 12 • Nivell 2: 16 • Nivell 3: 20 • Nivell 4: 28 • Nivell 5: 44
PUNTUACIÓ	La puntuació final depèn del nombre d'encerts a les preguntes.
NOM DE LA PROVA	LA ROSCA DE CONSUMÓPOLIS
DESCRIPCIÓ	<p>La prova consisteix a fer la volta a la rosca en el menor temps possible, sense cometre errors i dins del temps establert (150 segons).</p> <p>El jugador ha d'endevinar una sèrie de paraules que apareixen per orde alfabètic.</p>

PUNTUACIÓ	<p>Per cada paraula, si el jugador encerta, guanya 80 punts; si falla, perd -20 punts, si passa paraula 0 punts.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si el jugador supera el temps límit, finalitza la partida. - Si el jugador aconseguix completar la rosca abans del temps límit, aconseguix una bonificació proporcional al temps utilitzat: Bonificació = 500 punts x (% de temps restant). <p>Exemple: Un jugador completa la rosca en 100 segons i encerta 20 paraules: aconseguix 20x80 punts + (500 x (% de temps restant)) % de temps restant= (150-100)/150=33%. Puntuació del jugador = 1.600 + (500 x 33%) = 1.767 punts.</p>
NOM DE LA PROVA	RECARREGA EL MÒBIL
DESCRIPCIÓ	<p>El concursant ha de passar el telèfon mòbil pels punts de càrrega en l'orde indicat. Si toca les icones "Xarxes socials", "Vídeo", "Telefonada" o "Geolocalització", baixa el nivell de la bateria. Si el nivell de la bateria arriba a 0, s'acaba la partida.</p> <p>La prova consta de 5 nivells. Per a superar el nivell, el concursant ha de passar per tots els punts de càrrega en l'orde indicat i encertar la pregunta.</p>
PUNTUACIÓ	<p>La puntuació depèn del nivell assolit i del temps utilitzat pel concursant en l'últim nivell superat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1 superat*: 400 punts + bonificació de temps: 100 punts x (% temps no utilitzat**). • Nivell 2 superat: 800 punts + bonificació de temps: 200 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 3 superat: 1.200 punts + bonificació de temps: 300 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 4 superat: 1.600 punts + bonificació de temps: 400 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 5 superat: 2.000 punts + bonificació de temps: 500 punts x (% temps no utilitzat). <p>*Nivell superat: El nivell se supera quan el concursant aconseguix passar per tots els punts de càrrega en el temps límit.</p> <p>**Temps no utilitzat: (Temps màxim del nivell: temps que tarda el jugador a passar per tots els punts de càrrega) / temps màxim de nivell. (Només es té en compte el temps de l'últim nivell superat)</p> <p>Exemple de puntuació per a un jugador que falla en el NIVELL 4 (supera el temps màxim)</p>

	<p>Temps del jugador per apagar els llums del NIVELL 3: 75 segons</p> <p>% de temps no utilitzat: $(120 - 75)/120 = 37,5\%$</p> <p>PUNTS: $1.200 + (300 \times 37,5\%) = 1.312,5$</p>
NOM DE LA PROVA	EL QUILOWATT
DESCRIPCIÓ	<p>La prova consta de 5 nivells. El concursant ha d'associar cada objecte al seu temps d'ús amb un quilowatt. Per a passar de nivell, ha d'associar correctament tots els objectes al seu temps d'ús i encertar la pregunta.</p>
PUNTUACIÓ	<p>La puntuació depèn del nivell assolit i del temps utilitzat pel concursant en l'últim nivell superat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivell 1 superat*: 400 punts + bonificació de temps: 100 punts x (% temps no utilitzat**). • Nivell 2 superat: 800 punts + bonificació de temps: 200 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 3 superat: 1.200 punts + bonificació de temps: 300 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 4 superat: 1.600 punts + bonificació de temps: 400 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 5 superat: 2.000 punts + bonificació de temps: 500 punts x (% temps no utilitzat). <p>*Nivell superat: El nivell se supera quan el concursant aconseguix associar tots els objectes amb el temps d'ús correcte en el temps límit.</p> <p>**Temps no utilitzat: (Temps màxim del nivell: temps que triga el jugador a associar els objectes amb el seu temps d'ús) / temps màxim del nivell. (Només es té en compte el temps de l'últim nivell superat)</p> <p>Exemple de puntuació per a un jugador que falla en el NIVELL 4 (supera el temps màxim)</p> <p>Temps del jugador per associar els objectes del NIVELL 3: 75 segons</p> <p>% de temps no utilitzat: $(90 - 75)/90 = 16,7\%$</p> <p>PUNTS: $1.200 + (300 \times 16,7\%) = 1.250$</p>

4.5 Alumnes "Consumidor expert" o "Consumidor mestre"

(Accessible a partir del 7/10/2024)

Els alumnes que individualment aconseguixen una determinada puntuació obtenen una sèrie d'avantatges:

Els i les alumnes que arriben a **19.000 punts** totals aconseguixen el títol de "**Consumidor expert**".

- L'avatar lluïx una medalla de plata.
- L'avatar, juntament amb el nom d'usuari, es pot veure durant una setmana a la pàgina d'inici del concurs.

- L'avatar té noves possibilitats de configuració.

Els i les alumnes que arriben a **22.000 punts** totals aconseguixen el títol de “**Consumidor mestre**”.

- L'avatar lluirà una medalla d'or.
- L'avatar, juntament amb el nom d'usuari, es pot veure durant una setmana a la pàgina d'inici del concurs.
- L'alumne obté 1.000 punts.

4.6 Diploma acreditatiu

Tots els concursants que hagen completat i puntuat en les deu proves obtenen un diploma acreditatiu, que es pot descarregar directament des de la mateixa plataforma.

4.7 Accés a proves fora de les dates del concurs

(Accessible des del 5/4/2025 fins al començament de la següent edició de Consumópolis)

És possible l'accés lliure a les proves de Consumópolis una vegada finalitzat el concurs.

No es té en compte la puntuació obtinguda pels participants en les proves de consumópolis fora de les dates del concurs.

Esta opció és accessible des del final d'esta edició de Consumópolis fins al començament de la següent.

5. SEGONA PART: TREBALL EN EQUIP

(Es pot realitzar del 7/11/2024 al 4/4/2025)

5.1 Autorització i consentiment

Per a participar en la segona part del concurs, el personal ha de comptar amb l'autorització dels pares o tutors legals dels menors de 14 anys i el consentiment dels majors de 14 anys.

El document d'autorització/consentiment es pot descarregar a la zona de REGISTRE i ACCÉS DE COORDINADORS.

5.2 Característiques del treball en equip

La segona part del concurs consisteix en la realització d'una *revista* digital o butlletí informatiu accessible en línia. Els **cinc components** de l'equip han de realitzar de manera conjunta un *butlletí informatiu* del centre escolar que incloga notícies relacionades amb el **lema principal de la 20a edició** de Consumópolis:

Saps el que consumixes? Unix-te a un consum més conscient i solidari.

L'objectiu del butlletí informatiu és informar els lectors en l'àmbit escolar, familiar i social sobre el consum responsable.

Algunes idees que els escolars podrien desenrotllar són:

- ecoimpostura / blanqueig verd (la falsa ecologia) / la moda Eco
- compres verdes
- màrqueting verd
- durabilitat dels productes
- etiquetes de productes
- influencers Eco
- reparació, reparabilitat i productes de segona mà.

Així mateix, es recomana consultar les fitxes pedagògiques per a l'elaboració del treball.

Per a la realització del treball és necessari desenrotllar el *Butlletí informatiu* **dins de la mateixa plataforma de Consumópolis**, que disposarà de diverses ferramentes d'edició i creació, per a poder crear les diferents seccions (articles d'opinió, imatges, enllaços a vídeos de Youtube, etc.) Per a això, l'alumne tindrà accés a la interfície d'elaboració del treball, que serà comú per als 5 integrants de l'equip, i que pot anar editant des de diferents dispositius, de forma que si un altre alumne del mateix equip està connectat en este moment, vorà els canvis realitzats pel primer alumne. Quan els 5 integrants finalitzen el treball, han de pulsar el botó "finalitzat", perquè posteriorment el coordinador del treball l'envie segons s'indica més endavant.

Per facilitar l'elaboració del treball, l'alumne ha de disposar de:

- Document d'Instruccions per elaborar el treball
- Exemple de butlletí informatiu
- Tutorial per a fer el butlletí informatiu

5.3 Requisits del treball en equip:

Requisits tècnics

El butlletí informatiu ha de tindre l'estructura següent:

- a. Capçalera
- b. Introducció
- c. Articles
- d. Peu de pàgina

Els requisits de cada un dels apartats es desenrotllaran amb més detall en el "Document d'instruccions per elaborar el treball".

Requisits legals

El personal docent coordinador ha de recollir l'autorització dels dos progenitors o tutors legals de cada un dels escolars menors de catorze anys que hagen de participar en el

treball, o el consentiment de cada un dels majors de catorze anys, mitjançant el document d'autorització que trobarà en:

https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/docs/authorisation/autorizacion_padres_es.doc

La falta d'esta autorització és causa de desqualificació del treball.

El treball es pot presentar en qualsevol de les llengües cooficials de l'Estat.

El lema, títol o eslògan, la lletra de la cançó i les imatges o qualsevol altre contingut inclòs en el treball no han de contindre errors lingüístics. En l'elaboració del treball s'han de respectar els principis de l'educació en valors. Els treballs que ho incomplisquen seran desqualificats.

Es valorarà que el treball sigui pedagògic (amb una finalitat didàctica, educativa) i adaptat al públic infantil i juvenil, així com consideracions de consum responsable, saludable, sostenible i solidari.

Ni les imatges ni cap altre contingut inclòs en el treball poden vulnerar els drets d'autor o la propietat intel·lectual.

En cap cas es poden publicar continguts violents, xenòfobs, sexistes, o pornogràfics, difamatoris, obscens o amenaçadors que atempten contra el dret a l'honor i a la pròpia imatge, que inciten o publiciten activitats i servicis il·legals, que lesionen béns o drets de tercers, o que conculquen de qualsevol manera la legislació espanyola.

El material remès pel personal docent ha de ser original, l'organització del concurs no es fa responsable de les reclamacions que puguen presentar tercers.

L'incompliment de qualsevol dels requisits anteriors implica la desqualificació immediata del treball.

5.4 Pujar el treball en equip

Després de finalitzar el treball en equip, el personal docent coordinador accedix a **Pujar treball**. En este apartat s'indica:

- Nom de l'equip.
- Títol del treball
- Confirmar **Pujar treball**.

Una vegada pujat el treball, el personal docent coordinador no pot modificar-lo.

La plataforma de Consumópolis només permet pujar els treballs d'aquells equips **els cinc components dels quals han completat i puntuat en les 10 proves de la Part 1**.

Un equip només pot pujar un treball en el seu espai virtual.

5.5 Criteris de valoració del treball en equip

COHERÈNCIA - Fins a 40 punts

Adequació als objectius del concurs i promoció d'una reflexió crítica i motivadora del canvi.

CREATIVITAT i ORIGINALITAT - Fins a 20 punts

Ús de recursos propis i variats pels quals destaque i es diferencie de la resta dels equips; sense utilitzar marques ni logotips/imatges conegudes/registrades).

PRESENTACIÓ - Fins a 20 punts

Exposició clara i ordenada dels continguts, amb un resultat final fàcilment comprensible i intel·ligible.

QUALITAT TÈCNICA - Fins a 15 punts

Gestió i domini d'instruments i tècniques gràfiques, audiovisuals, informàtiques o de qualsevol altre tipus utilitzades en la seua realització i grau de complexitat del treball realitzat.

QUALITAT LINGÜÍSTICA: fins a 5 punts

Ús correcte dels diferents recursos lingüístics: gramàtica, ortografia i lèxic (no sexista).

5.6 Descàrrega i enviament de la fitxa virtual i el document d'autorització / consentiment

Descàrrega de fitxa virtual: Una vegada pujat el treball a la plataforma, el personal docent coordinador pot descarregar la **fitxa virtual** corresponent, un document que conté les dades del treball: referència, nom de l'equip, components i títol.

La fitxa virtual només es pot descarregar quan el treball estiga revisat i aprovat per l'organització del concurs.

Una vegada s'ha descarregat la fitxa virtual del treball, el treball no es pot modificar.

Document d'autorització / consentiment: Per a participar en la segona part del concurs, el personal ha de comptar amb l'autorització dels pares o tutors legals dels menors de 14 anys i el consentiment dels majors de 14 anys.

Enviament de fitxa virtual i document d'autorització: La fitxa virtual, el document d'autorització i la sol·licitud de participació, en el cas que la seua comunitat ho requerisca, s'han d'enviar a les respectives comunitats autònomes organitzadores del concurs en el termini indicat en la seua convocatòria autonòmica. Este termini ha de ser suficient per complir el termini previst en la convocatòria nacional.

Els participants de la Comunitat Autònoma de Cantàbria, Catalunya, i les ciutats autònomes de Ceuta o Melilla han de presentar la fitxa virtual a la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030, tal com es preveu en la convocatòria nacional.

5.7 Finalització del concurs

La participació dels equips en el concurs finalitza quan el treball està pujat a la plataforma i se'n descarrega la fitxa virtual. A partir d'este moment comença el termini perquè, una

vegada que les autoritats de consum hagen revisat el compliment dels requisits administratius abans mencionats, el jurat avalue la participació dels equips en el concurs d'acord amb els criteris establits en les bases reguladores, primer en una fase autonòmica, i posteriorment en una fase nacional