



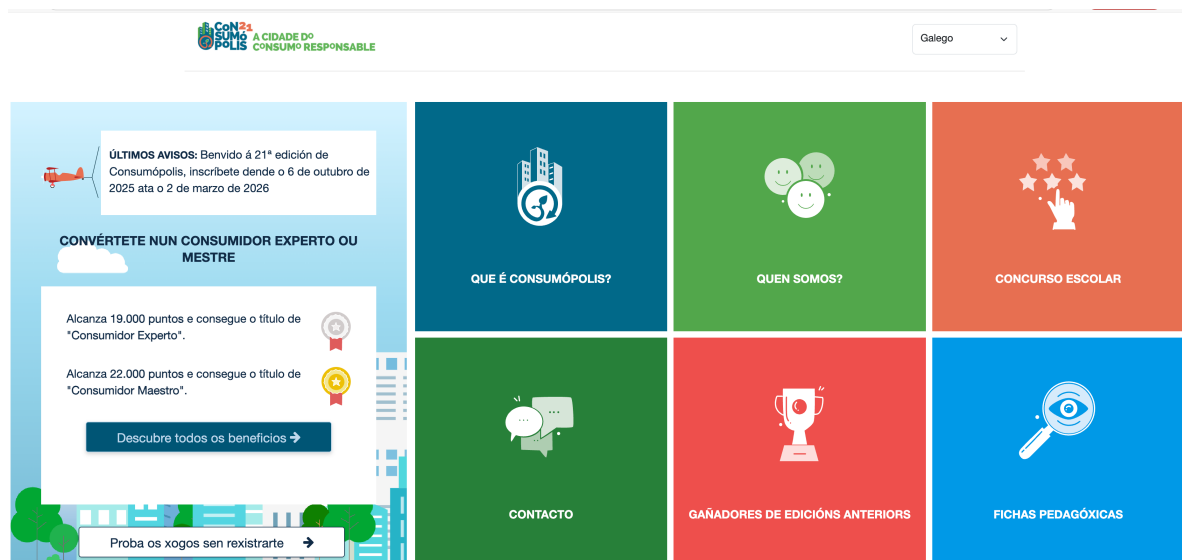
Á HORA DE CONSUMIR, QUE NON TE DOMINE O “CLICK”

— Instrucións xerais de participación —

As actividades do concurso escolar 2024-2025 Consumópolis21, co lema: **“Á hora de consumir, que non te domine o “click”**”, desenvólvense a través do sitio web de Consumópolis, cuxo enderezo é <https://consumopolis.consumo.gob.es/>

Neste documento detállanse as instrucións xerais para a correcta utilización deste sitio web como soporte virtual de desenvolvemento do concurso.

1. ACCESO AO PORTAL



Imaxe núm. 1: pantalla do portal principal de Consumópolis

1.1 Selector de lingua

Permite seleccionar a lingua: castelán, catalán, valenciano e éuscaro.

Se non se seleccionou ningunha lingua, ábrese o castelán de forma predeterminada. No caso de que se queira cambiar a lingua na cidade de Consumópolis, tamén pode facelo facendo clic no despregable.

1.2 Que é Consumópolis?

Vídeo de presentación de Consumópolis. Duración: 2 minutos

1.3 Quen somos?

Presentación da Dirección Xeral de Consumo do Ministerio de Dereitos Sociais, Consumo e Axenda 2030 e dos organismos competentes en Consumo das diferentes Comunidades Autónomas.

1.4 Concurso escolar

Acceso ao concurso escolar. Ver apartado 2 deste documento.

1.5 Contacto

Permite acceder ao enderezo de correo electrónico da administración do concurso (consultas.consumopolis@consumo.gob.es) e enviarlle un correo electrónico para resolver dúbidas e incidencias.

1.6 Gañadores das edicións anteriores

Permite visualizar os traballos dos equipos gañadores das últimas edicións de Consumópolis.

Os resultados pódense filtrar segundo os seguintes criterios: Nivel de premios (Nacional e Autonómico); Comunidade Autónoma; Edición de Consumópolis; Ciclo escolar.

1.7 Fichas pedagógicas

Permite acceder ás fichas pedagógicas que serven de apoio ás persoas participantes para responderen ás preguntas do concurso. Pódense consultar en liña e tamén descargar e imprimir.



QUE ÉQUEN SOMOS?CONCURSO ESCOLARCONTACTOGAÑADORES**FICHAS PEDAGÓXICAS**

Galego

FICHAS PEDAGÓXICAS

Aprende todo o que desexas sobre o Consumo Responsable a través destas completas fichas.

Alimentación, aforo enerxético, seguridade na compra de xoguets ou dereitos e deberes dos consumidores son só algúns dos temas que podes atopar neste gran baúl didáctico que, ademais, permíteche facer unha procura por palabras clave.

BuscarAxuda

1

Glosario alfabético de termos

Ver ficha

2

Concepto de persoa consumidora: dereitos e deberes

Ver ficha

3

Definición e explicación dos termos empregados na linguaxe de Internet e das Redes Sociais (RRSS)

Ver ficha

4

A publicidade

Ver ficha

5

As marcas e a publicidade

Ver ficha

Imaxe núm. 2: pantalla da interface de acceso ás fichas pedagóxicas

Algunhas fichas son interactivas e permiten acceder aos contidos de maneira máis dinámica e atractiva. Estas identifícanse na listaxe mediante a indicación “INTERACTIVO”, situada xunto ao título da ficha.

23	Prevención de residuos no fogar	Ver ficha
24	Qué es el Greenwashing INTERACTIVO	Ver ficha
25	Economía circular	Ver ficha

Imaxe n°3: acceso ás fichas interactivas

Dispónse dun buscador por palabras.

Como empregar o buscador?

- Se se busca unha palabra, é importante escribila correctamente, xa que o buscador distingue palabras con til e sen til (tanto ten se se empregan maiúsculas ou minúsculas).
- Se se buscan dúas ou máis palabras nunha mesma ficha, as palabras escríbense no buscador separadas polo signo "+", por exemplo: pirámide + alimentación.
- Se se buscan dúas ou máis palabras en fichas diferentes, as palabras escríbense separadas por unha coma, por exemplo: alimento, alimentación.
- Se se busca un grupo de palabras nunha determinada orde, as palabras escríbense entre aspas, por exemplo: "follas de reclamacións".

2. ACCESO AO CONCURSO



Imaxe núm. 4: pantalla da interface da páxina principal do concurso

A páxina principal do concurso componse das seguintes seccións: AXUDA, INSTRUCCIÓNS, BASES, ENDEREZOS DE CONTACTO, INSCRIPCIÓN, 1ª PARTE, 2ª PARTE, ACCESO A COORDINADORES, FICHAS PEDAGÓXICAS.

2.1. Axuda

(Accesible a partir do 06/10/2025)

Permite descargar un documento de axuda rápida que inclúe *Preguntas frecuentes e respostas* sobre diversos aspectos do concurso.

2.2. Instrucións

(Accesibles a partir do 06/10/2025)

Permite acceder ao presente documento que recolle polo miúdo como participar no concurso.

2.3 Bases

(Accesibles a partir do 06/10/2025)

O concurso ten dúas fases de participación:

- Unha fase autonómica, organizada polos organismos competentes en Consumo de cada unha das cidades e comunidades autónomas, na que se seleccionarán os equipos gañadores por cada nivel de participación.
- Unha fase nacional, organizada pola Dirección Xeral de Consumo do Ministerio de Dereitos Sociais, Consumo e Axenda 2030, na que participarán os equipos gañadores de cada cidade e comunidade autónoma.

Este apartado permite acceder e descargar os seguintes documentos:

- **Bases do concurso escolar Consumópolis** https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2024/Bases_Reguladoras_BOE-A-2021-15579.pdf que regulan a participación e a concesión dos premios.
- **Resolución da convocatoria do concurso escolar 2025-2026 Consumópolis21**, https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2025/Convocatoria_Nacional.pdf que regula a convocatoria nacional dos premios.
- **Bases autonómicas ou resolución da convocatoria do concurso escolar 2025-2026 Consumópolis21**, que regulan a participación no seu ámbito territorial e a convocatoria dos premios autonómicos nas comunidades autónomas organizadoras do concurso.

Importante: Para proceder ao Inscripción dos equipos e realizar as dúas partes do concurso, non cómpre que estean publicadas as bases ou convocatorias autonómicas. No caso de que algunha comunidade ou cidade autónoma non as publique antes da finalización da segunda parte, os equipos seguirán as indicacións das Bases xerais do concurso, as presentes Instrucións xerais de participación e a convocatoria nacional. Nesta última establécese que as Comunidades Autónomas de Cantabria e Cataluña e as Cidades Autónomas de Ceuta e Melilla son territorios non organizadores do concurso e defínense as súas instrucións de participación.

2.4 Enderezos de contacto

(Accesibles a partir do 06/10/2025)

Permite descargar un documento cos datos de contacto da Dirección Xeral de Consumo do Ministerio de Dereitos Sociais, Consumo e Axenda 2030 e dos organismos competentes en materia de consumo das comunidades autónomas e cidades organizadoras do concurso.

2.5 Acceso coordinadores

(Accesible a partir do 06/10/2025)

Permite ao persoal docente coordinador consultar os datos completos dos seus equipos e do alumnado que os compoñen: nomes, usuarios e contrasinais, así coma outra información de interese sobre a participación no concurso de cada un deles: puntuación e progreso no concurso.

Para acceder a esta información, cómpre introducir o enderezo de correo electrónico e o contrasinal persoal que o persoal docente coordinador estableceu previamente no Inscripción.

2.6 Inscripción

(Accesible desde o 06/10/2025 ata o 02/03/2026)

INICIO **INSCRIPCIÓN** CIDADE DE CONSUMÓPOLIS TRABAJO EN EQUIPO ACCESO PROFESORES FICHAS PEDAGÓGICAS

Galego SAIR

CREAR UNHA NOVA CONTA COORDINADOR

Instrucións de inscrición do coordinador

Para participar en Consumópolis é necesario que un profesor do centro educativo se inscriba como coordinador. Para iso, debes cubrir os datos do formulario de inscrición. Para engadir a escola debe localizala co código postal, se o código non aparece no selector de *Escola*, debe rexistrala.

Unha vez creada a conta, a persoa que se rexistre recibirá un correo electrónico con máis instrucións no enderezo de correo electrónico proporcionado durante a creación.

Enderezo de correo electrónico *

O enderezo de correo electrónico non se fai público. Só se utilizará se necesitas que te poñan en contacto coa túa conta ou para notificar a activación

Nome de usuario/a *

Permítese varios caracteres especiais, incluídos o espazo, o punto (.), o guión (-), o apóstrofo (') , o subliñado (_) e o signo @.

Imaxe núm. 5: pantalla da interface de Inscripción do coordinador

Para participar en Consumópolis cómpre que unha persoa docente do centro educativo se inscriba coma coordinador. Para iso, ten que cubrir os datos do formulario de rexistro.

Para engadir o colexio ten que localizalo co código postal. Se o código non aparece no selector de Colexio, ten que dalo de alta.

Unha vez creada a conta, a persoa que se inscriba recibirá un correo electrónico con máis instrucións no enderezo de correo electrónico indicado durante a creación.

O coordinador poderá ter acceso coas súas credenciais á primeira parte do concurso e a cada unha das probas, sen que se teña en conta a puntuación obtida no Concurso.

2.7 Primeira parte: Cidade de Consumópolis

(Accesible desde o 06/10/2025 ata o 24/03/2026)



Imaxe núm. 6: pantalla de acceso ás 10 probas (parte 1) e ao vestiario

Permite acceder ás dez probas propostas no concurso pola cidade virtual de Consumópolis. Para poder acceder, cómpre inscribirse previamente.

2.8 Segunda parte: Traballo en equipo

(Accesible a partir do 06/10/2025 ata o 08/04/2026)

Información xeral sobre o traballo en equipo e acceso ás instrucións para realizar o traballo.

2.9 Segunda parte: Exposición dos traballos

(Accesible a partir do 15/04/2026)

Todos os traballos expóñense no sitio web <https://consumopolis.consumo.gob.es/> e poden ser visualizados polas alumnas e alumnos dos equipos que participaron na segunda parte do concurso.

A busca dos traballos pódese efectuar segundos os seguintes criterios: Nivel de participación e/ou comunidade autónoma.

2.10 Acceso a coordinadores

(Accesible desde o 06/10/2025 ata o 08/04/2026)

Acceso ao panel coordinador que permite

- Dar de alta un equipo (ata o 02/03/2026)
- Acceder aos datos dos equipos inscritos, modificar os datos do equipo, cargar os traballos da parte 2 (validar o traballo que elaboraron os alumnos) e descargar a ficha virtual. (ata o 02/03/2026)
- Visualizar os equipos inscritos e os traballos subidos (ata o 15/04/2026).

2.11 Fichas pedagógicas

Permite acceder ás fichas pedagógicas que serven de apoio ás persoas participantes para responder ás preguntas do concurso. Pódense consultar en liña e tamén descargar e imprimir.

3. INSCRICIÓN

(Accesible desde o 06/10/2025 ata o 02/03/2026)

3.1. Inscripción dos equipos

Para participar en Consumópolis, cómpre que o persoal docente coordinador inscriba os equipos participantes. Desde a páxina de inicio, acceder a Concurso escolar >> **Inscripción.**

Cada equipo estará composto por **cinco alumnas** ou **alumnos** matriculados ou matriculadas en cursos dun mesmo nivel de participación e estará coordinado por unha persoa docente do centro educativo (ver artigo 2 das Bases reguladoras do Concurso escolar Consumópolis). Un/Unha alumno/a non poderá estar inscrito en varios equipos.

3.2. Datos necesarios para a inscrición

Na inscrición establece os datos identificativos do persoal docente coordinador, do centro educativo e dos compoñentes de cada equipo.

O persoal docente coordinador ten que cubrir o formulario cos datos solicitados. Os campos con * son obrigatorios.

Despois de cubrir o código postal, aparecerán os colexios dados de alta no sistema relacionados co devandito código. Se o colexio non está no sistema, pódese crear un seleccionando “Crear nova escola”.

Cando se completan os datos, o persoal docente coordinador terá que premer o botón “Crear nova conta”. Recibirá no seu correo electrónico un e-mail para completar a inscrición e establecer o contrasinal a través dunha ligazón de inicio de sesión única.

Ao premer sobre iniciar sesión amosarase o perfil creado e os campos para establecer o contrasinal.

Encher o contrasinal, confirmar o contrasinal e Gardar. Tamén é posible seleccionar a lingua predeterminada.

A continuación, o coordinador poderá dar de alta aos equipos.

O persoal docente coordinador poderá acceder e modificar os datos de inscrición dos seus alumnos en calquera momento. O ciclo escolar non se poderá modificar se algún alumno comezou a xogar. Por causas de forza maior, un membro do equipo ou o docente coordinador, no seu caso, poderá ser substituído por outro, previa aceptación pola organización, que dará as instrucións precisas para proceder á inscrición do novo membro ou do coordinador do equipo.

Nos nomes dos equipos, contrasinais ou usuarios non se poden empregar palabras malsoantes, insultos nin termos ofensivos. O incumprimento de calquera destes requisitos implica a inmediata descualificación do equipo.

3.3 Aceptación das Bases e política de privacidade

Para poder completar a inscrición, o persoal docente coordinador e cada un dos compoñentes do equipo teñen que declarar expresamente que leron e aceptan as Bases reguladoras, a Política de Privacidade e a Política de protección de datos, e marcar as caixas de verificación habilitadas para os efectos ao final da zona de inscrición.

3.4 Confirmación da inscrición

Completada a inscrición de cada equipo, o persoal docente coordinador recibe por correo electrónico a confirmación da inscrición do equipo, que ten que validar pola mesma vía.

4. PRIMEIRA PARTE: CIDADE DE CONSUMÓPOLIS

(Pódese realizar desde o 06/10/2025 ata o 24/03/2026)

4.1 Identificación para o acceso ás probas



Imaxe núm. 7: pantalla de identificación

Accédese á cidade virtual de Consumópolis de forma individual, como persoa concursante rexistrada. Se a persoa concursante accede por primeira vez ás probas da primeira parte, ten que:

1. Introducir o usuario e o contrasinal que lle facilitou o profesor. Se non o lembra, o profesor ten acceso a el, así como a posibilidade de modificar os datos se o desexa.
2. Configurar o seu personaxe no vestiario.

Unha vez identificado o concursante, ábrese unha pantalla que permite acceder ás ferramentas do concurso e máis ás probas.

4.2 Vestiario / Personaxe virtual

Imaxe núm. 8: pantalla do vestiario (personaxe virtual do alumnado)



Cada un dos membros do equipo ten que configurar un personaxe virtual, para o que dispón dun vestiario ao que se pode acceder cando se identifique. Este personaxe representao durante todas as probas pola cidade virtual e tamén figura na clasificación final, xunto ao seu nome de usuario e aos dos outros compoñentes do equipo. Para preservar o seu anonimato, as persoas participantes aparecen en todo momento no seu sitio web co seu nome de usuario.

4.3 Interface de acceso ás probas

A cidade virtual de Consumópolis ten 10 probas que o alumnado ten que realizar. Non hai unha orde específica, o alumnado pode entrar nas probas na orde que desexe. Para completar a primeira parte, cómpre que o alumnado puntúe en cada unha das dez probas: “BOA MEMORIA”, “DICCIONARIO”, “BLACK FRIDAY”, “OS MEUS COLEGAS”, “VERDADEIRO FALSO”, “O QUILOVATIO”, “A ROSCA DE CONSUMÓPOLIS” “RECARGA O MÓBIL”, “CONECTADOS” E “5 CARTAS CONTRA MR. CLICK”.

IMPORTANTE: o alumnado pode volver entrar en cada unha das probas as veces que queira para mellorar a súa puntuación e, polo tanto, a do seu grupo.

A puntuación máxima total por alumno ou alumna e por proba é de 2.500 puntos. A puntuación máxima total por alumno ou alumna ao finalizar a primeira parte é de 25.000 puntos.

Os cadrados que aparecen na viñeta de acceso a cada unha das probas simbolizan a puntuación obtida na proba.

- 0 cadrados se a puntuación é 0.
- 1 cadrado se a puntuación é entre 1 e 500 (inclusive).
- 2 cadrados se a puntuación é > 500 puntos.
- 3 cadrados se a puntuación é > 1.000 puntos.
- 4 cadrados se a puntuación é > 1.500 puntos.
- 5 cadrados se a puntuación é > 2.000 puntos.

4.4 Detalle de cada proba

NOME DA PROBA	CONECTADOS
DESCRICIÓN	A persoa concursante debe unir todas as imaxes da mesma cor. As liñas non poden cruzarse en ningún momento. Hai cinco niveis de dificultade. Cada nivel ten un tempo máximo: • Nivel 1 → 30 segundos • Nivel 2 → 45 segundos • Nivel 3 → 60 segundos • Nivel 4 → 90 segundos • Nivel 5 → 120 segundos O tempo só conta para unir as imaxes. Non hai límite de tempo para responder a pregunta. Despois de completar cada nivel, a persoa concursante debe responder unha pregunta. Se a resposta é correcta, a persoa concursante pasa ao seguinte nivel.
PUNTUACIÓN	A puntuación depende do nivel superado e do tempo que non se usase. Cada nivel ten unha puntuación base e un bono de tempo: • Nivel 1 → 400 puntos (100 × % do tempo non usado) • Nivel 2 → 800 puntos (200 × % do tempo non usado) • Nivel 3 → 1.100 puntos (300 × % do tempo non usado) • Nivel 4 → 1.600 puntos (400 × % do tempo non usado) • Nivel 5 → 2.000 puntos (500 × % do tempo non usado) Exemplo: se unha persoa concursante completa o nivel 4 en 40 segundos, responde ben a pregunta e falla no nivel 5, a súa puntuación sería: $1.600 + [400 \times ((90 - 40) \div 90)] = 1.822$ puntos
NOME DA PROBA	DICIONARIO

DESCRICIÓN	A persoa concursante ten que recompoñer unhas palabras cortadas en dúas. Para iso, ten que picar na primeira parte da palabra e, a seguir, picar na segunda parte. O xogo propón cinco niveis de dificultade. ● Nivel 1: 1 palabra cortada / Tempo límite: 7 segundos. ● Nivel 2: 2 palabras cortadas / Tempo límite: 15 segundos. ● Nivel 3: 4 palabras cortadas / Tempo límite: 1 minuto. ● Nivel 4: 7 palabras cortadas / Tempo límite: 1 minuto e 30 segundos. ● Nivel 5: 11 palabras cortadas / Tempo límite: 2 minutos e 30 segundos. Para superar cada nivel, a persoa concursante ten que recompoñer todas as palabras e atinar unha pregunta (tres respostas posibles). Se non a atina, remata a partida.
PUNTUACIÓN	A puntuación depende do número de palabras que recompuxo a persoa concursante: 100 puntos / palabra.
NOME DA PROBA	VERDADEIRO FALSO
DESCRICIÓN	A persoa concursante ten que responder “Verdadeiro” ou “Falso” a unha serie de afirmacións. Se atina, avanza un chanzo e, se non atina, volve ao punto de partida. Canto máis avance, máis difíciles son as preguntas. Para puntuar nesta proba, quen xoga dispón de 90 segundos e ten que atinar cinco preguntas seguidas.
PUNTUACIÓN	2000 + bono tempo. O bono tempo é igual a $500 \times (\% \text{ do tempo non empregado})$. Exemplo: Se atina as dúas primeiras, non atinas a terceira, atinas as outras cinco afirmacións e tardas en total 60 segundos, a túa puntuación é: 2167 puntos. Detalle do cálculo = $2000 + (500 \times (90-60/90))$.
NOME DA PROBA	BOA MEMORIA

DESCRICIÓN	A persoa concursante pode elixir entre 5 niveis de taboleiro con diferente número de casas e número de puntos: - 16 casas: pode gañar ata 100 puntos. - 20 casas: pode gañar ata 200 puntos. - 25 casas: pode gañar ata 300 puntos. - 30 casas: pode gañar ata 600 puntos. - 36 casas: pode gañar ata 1.200 puntos. A persoa concursante elixe un nivel. Amósanse varias iconas nun taboleiro. As iconas desaparecen despois dun segundo. A persoa concursante ten que sinalar co dedo ou co rato onde se atopan as iconas. Para localizar as iconas, dispón dun máximo de 30 segundos. Comodín: Un botón “C” permite visualizar as iconas durante dous segundos. O comodín pódese empregar só unha vez. Se a persoa concursante emprega o botón “C” só pode gañar a metade dos puntos. Se atina, gaña os puntos indicados. Sen embargo, se non atina, perde todos os puntos nesa partida. Para continuar, a persoa concursante debe responder a unha pregunta e atinar a resposta. Só ten unha tentativa.
NOME DA PROBA	5 CARTAS CONTRA MR. CLICK

DESCRICIÓN	O obxectivo é reunir o maior número posible de cartas dunha mesma familia ou, polo menos, igualar a Mr. Click. A persoa concursante e Mr. Click reciben 5 cartas. As demais cartas colócanse nun montón. Mr. Click sempre ten unha carta comodín co logo de Consumópolis. Este comodín pode usarse en lugar de calquera outra carta. Cada carta representa a un personaxe. Existen 5 familias distintas e cada familia ten 4 membros. Ao comezo non coñeces as túas cartas nin as de Mr. Click. Para ver as túas cartas debes responder preguntas. Cada resposta correcta permíteche descubrir 1 carta (máximo 3 cartas en cada rolda). Despois podes intercambiar ata 3 cartas, sempre que estean visibles. Cando intercambias, a carta devolta colócase debaixo do montón e xa non volverá saír. Ao final da rolda, a persoa concursante decide: • Gardar os seus puntos e empezar unha nova rolda. • Ou finalizar a partida e enfrontarse a Mr. Click coas cartas que ten. Gañas se empatas ou superas a Mr. Click en número de cartas dunha mesma familia. Se perdes, perdes todos os puntos obtidos nesa partida. Importante: Mr. Click ten un comodín pero non pode cambiar cartas nin decidir que cartas mostrar. Se saes da partida sen rematala, o sistema garda o estado para continuar despois.
PUNTUACIÓN	Cada resposta correcta vale 100 puntos. Nunha rolda podes gañar como máximo 500 puntos. Para rexistrar a túa puntuación, debes finalizar a partida e vencer a Mr. Click. Podes gardar os teus puntos entre roldas, pero a partida non se dá por rematada ata que finalices. A puntuación máxima nunha partida é de 2.500 puntos. As puntuacións vanse acumulando dunha partida a outra, ata un máximo de 2.500 puntos en total. Exemplo: unha persoa concursante gaña unha partida e consegue 400 puntos. Máis tarde gaña outra partida e obtén 500 puntos. O seu total acumulado nesta proba é de 900 puntos. Se chega a 2.500 puntos acumulados, non poderá superar esa cifra.
NOME DA PROBA	BLACK FRIDAY

DESCRICIÓN	A persoa concursante deberá trazar (co dedo ou co rato) o percorrido ata a camiseta, evitando as malas e aproveitando a boa oferta, que neste momento non son visibles. Se pasa por riba dunha oferta enganosa, remata a partida. Se pasa por riba da boa oferta, consegue un bonos na súa puntuación. Para localizar as iconas, dispón dun máximo de 30 segundos. Comodín: o botón “C” permite visualizar as iconas (boa oferta e ofertas enganosas) durante un segundo. Pode empregar o comodín só dúas veces. O xogo ten diferentes niveis. Para pasar dun nivel a outro, a persoa concursante ten que responder a unha pregunta relacionada coa etiquetaxe da roupa, as ofertas, as promocións, descontos, rebaixas e a compra da roupa.
PUNTUACIÓN	A puntuación depende do tempo que lle leve descubrir as iconas, se pasa por riba da boa oferta e o nivel superado: ● Nivel 1 superado: 300 puntos + 100 puntos se pasa por riba da boa oferta + Bono tempo: 100 puntos x (% tempo non empregado). ● Nivel 2 superado: 600 puntos + 200 puntos se pasa por riba da boa oferta + Bono tempo: 200 puntos x (% tempo non empregado). ● Nivel 3 superado: 900 puntos + 300 puntos se pasa por riba da boa oferta + Bono tempo: 300 puntos x (% tempo non empregado). ● Nivel 4 superado: 1200 puntos + 400 puntos se pasa por riba da boa oferta + Bono tempo: 400 puntos x (% tempo non empregado). ● Nivel 5 superado: 1500 + 500 puntos se pasa por riba da boa oferta + Bono tempo: 500 puntos x (% tempo non empregado).
NOME DA PROBA	OS MEUS COLEGAS
DESCRICIÓN	A persoa concursante ten que memorizar as caras dos seus novos compañeiros de clase. Non hai límite de tempo. A continuación, a persoa concursante ten que decidir se a foto que se lle amosa é a dun dos seus compañeiros de clase. Ten 3 segundos para decidirse. Se non a atina, remata a partida. A proba inclúe 5 niveis de dificultade. Entre cada nivel, a persoa concursante ten que atinar unha pregunta. Se non atina, a persoa concursante segue pero non puntúa. Núm. de caras en cada nivel: ● Nivel 1: 12 ● Nivel 2: 16 ● Nivel 3: 20 ● Nivel 4: 28 ● Nivel 5: 44

PUNTUACIÓN	A puntuación final depende do número de acertos nas preguntas.
NOME DA PROBA	A ROSCA DE CONSUMÓPOLIS
DESCRICIÓN	A proba consiste en Idarlle a volta á rosca no menor tempo posible, sen cometer erros e dentro do tempo establecido (150 segundos). O xogador debe adiviñar unha serie de palabras que aparecen por orde alfabética.
PUNTUACIÓN	Se o xogador atina, gaña 80 puntos por cada palabra, se falla, perde -20 puntos e, se pasa de palabra, 0 puntos. - Se o xogador excede o tempo límite, remata a partida. - Se o xogador completa a rosca antes do tempo límite, obtén un bono proporcional ao tempo utilizado: Bono = 500 puntos x (% do tempo restante). Exemplo: Un xogador completa a rosca en 100 segundos e atina 20 palabras: obtén 20x80 puntos + (500 x (% do tempo restante)) % de tempo restante = $(150-100)/150 = 33\%$. Puntuación do xogador = $1.600 + (500 \times 33\%) = 1.767$ puntos.
NOME DA PROBA	RECARGA O MÓBIL
DESCRICIÓN	A persoa concursante ten que pasar o móbil polos puntos de carga na orde indicada. Se toca as iconas “Redes Sociais”, “Vídeo”, “Chamada” ou “Xeolocalización”, baixa o nivel da batería. Se o nivel de batería chega a 0, remata a partida. A proba consta de 5 niveis. Para pasar de nivel, a persoa concursante ten que pasar por todos os puntos de carga na orde indicada e atinar a pregunta.

PUNTUACIÓN	A puntuación depende do nivel acadado e do tempo empregado pola persoa concursante no último nivel superado ● Nivel 1 superado*: 400 puntos + Bono tempo: 100 puntos x (% tempo non empregado**). ● Nivel 2 superado: 800 puntos + Bono tempo: 200 puntos x (% tempo non empregado). ● Nivel 3 superado: 1.200 puntos + Bono tempo: 300 puntos x (% tempo non empregado). ● Nivel 4 superado: 1.600 puntos + Bono tempo: 400 puntos x (% tempo non empregado). ● Nivel 5 superado: 2.000 puntos + Bono tempo: 500 puntos x (% tempo non empregado). *Nivel superado: O nivel supérase cando a persoa concursante consegue pasar por todos os puntos de carga no tempo límite. **Tempo non empregado: (Tempo máximo do nivel — Tempo que lle leve ao xogador pasar por todos os puntos de carga) / tempo máximo do nivel. (Só se ten en conta o tempo do último nivel superado) Exemplo de puntuación para un xogador que non atina no NIVEL 4 (supera o tempo máximo) Tempo do xogador para apagar as luces do NIVEL 3: 75 segundos % de tempo non empregado: $(120 - 75)/120 = 37,5\%$ PUNTOS: $1200 + (300 \times 37,5\%) = 1.312,5$
NOME DA PROBA	O QUILOVATIO
DESCRICIÓN	A proba consta de 5 niveis. A persoa concursante ten que asociar cada obxecto ao seu tempo de uso cun quilovatio. Para pasar de nivel, ten que asociar correctamente todos os obxectos ao seu tempo de uso e atinar a pregunta.

PUNTUACIÓN	A puntuación depende do nivel acadado e do tempo empregado pola persoa concursante no último nivel superado ● Nivel 1 superado*: 400 puntos + Bono tempo: 100 puntos x (% tempo non empregado**). ● Nivel 2 superado: 800 puntos + Bono tempo: 200 puntos x (% tempo non empregado). ● Nivel 3 superado: 1.200 puntos + Bono tempo: 300 puntos x (% tempo non empregado). ● Nivel 4 superado: 1.600 puntos + Bono tempo: 400 puntos x (% tempo non empregado). ● Nivel 5 superado: 2.000 puntos + Bono tempo: 500 puntos x (% tempo non empregado). *Nivel superado: O nivel supérase cando a persoa concursante consegue asociar todos os obxectos co tempo de uso correcto no tempo límite. **Tempo non empregado: (Tempo máximo do nivel — Tempo que lle leve ao xogador asociar os obxectos co seu tempo de uso) / tempo máximo do nivel. (Só se ten en conta o tempo do último nivel superado) Exemplo de puntuación para un xogador que non atina no NIVEL 4 (supera o tempo máximo) Tempo do xogador para asociar os obxectos do NIVEL 3: 75 segundos % de tempo non empregado: $(90-75)/90 = 16,7\%$ PUNTOS: $1200 + (300 \times 16,7\%) = 1250$
------------	---

4.5 Alumnos ou alumnas “Consumidor Experto” ou “Consumidor Mestre”

(Accesible a partir do 06/10/2025)

Os alumnos ou alumnas que acadan individualmente unha determinada puntuación conseguen unha serie de vantaxes:

Os alumnos ou alumnas que acadan **19.000 puntos** totais acadan o título de “Consumidor Experto”.

- O avatar loce unha medalla de prata.
- O avatar, xunto co nome de usuario, está visible durante unha semana na páxina de inicio do Concurso.
- O avatar dispón de novas posibilidades de configuración.

Os alumnos ou alumnas que acadan **22.000 puntos** totais acadan o título de “Consumidor Mestre”.

- O avatar loce unha medalla de ouro.
- O avatar, xunto co nome de usuario, está visible durante unha semana na páxina de inicio do Concurso.
- O alumno ou alumna gaña 1000 puntos.

4.6 Diploma acreditativo

Todas as persoas concursantes que superaron e puntuaron nas dez probas obteñen un diploma acreditativo que se pode descargar directamente desde a propia plataforma.

4.7 Acceso ás probas fóra das datas do concurso

(Accesible desde o 09/04/2026 ata o comezo da seguinte edición de Consumópolis)

É posible o acceso libre ás probas de Consumópolis unha vez rematado o concurso.

Non se ten en conta a puntuación obtida polas persoas participantes nas probas de Consumópolis fóra das datas do concurso.

Esta opción é accesible desde a fin desta edición de Consumópolis ata o inicio da seguinte.

5. SEGUNDA PARTE: TRABAJO EN EQUIPO

(Pódese realizar desde o 06/10/2025 ata o 8/04/2026)

5.1 Autorización e consentimento

Para participar na segunda parte do concurso, o persoal docente ten que dispoñer da autorización/consentimento dos pais ou titores legais dos menores de 14 anos e da autorización/consentimento dos maiores de 14 anos.

O documento de autorización / consentimento pódese descargar na zona de INSCRIPCIÓN e ACCESO COORDINADORES.

5.2 Características do traballo en equipo

A segunda parte do concurso consiste na realización dun podcast de radio Consumópolis. Os cinco compoñentes do equipo deben realizar de maneira conxunta un podcast dunha duración total de 3 minutos como máximo, que conteña a montaxe dunha serie de entrevistas radiofónicas realizadas a consumidores responsables, comercios, influencers, empresas medioambientais ou outros sectores e relacionadas co lema principal da 21.^a edición de Consumópolis:

Á hora de consumir que non te domine o “click”.

- Algunhas ideas que os escolares poderían desenvolver son:
-
- Mercadotecnia emocional e toma de decisións.
- Publicidade dixital dirixida, contido personalizado, algoritmos
- Interfaces enganosas, desprazamento infinito, mensaxes insistentes e repetitivas, reclamos de últimas unidades, prezos dinámicos...
- Control do impulso nas compras dixitais e o uso do móbil, as redes sociais e Internet.
- Publicidade
- Influencers
- Consumo de festividades (Nadal, Black Friday, San Valentín, día do pai/nai/neno/familias...)
- Consumo de videoxogos
- Compras seguras/ ciberseguridade/ dereitos do comercio en liña

Así mesmo, recoméndase consultar as fichas pedagóxicas para elaborar o traballo.

Para a realización do traballo será necesario subir ao espazo virtual dous arquivos diferenciados: un arquivo de audio que conteña o podcast e un arquivo en formato PDF/ PDF co transcripción das entrevistas.

1. O podcast debe gravarse coas voces dos membros do equipo. Os traballos non poderán incluír datos persoais nin voz de terceiros que non formen parte do equipo.
2. No podcast, os membros do equipo tomarán distintos roles, actuando como consumidores responsables, comercios, influencers, empresas medioambientais ou outros sectores..
3. As entrevistas deben ser orixinais, non se admite o uso de simuladores ou xeradores de voz baseados na IA para crear voces de terceiros.

5.3 Requisitos do traballo en equipo:

Requisitos técnicos

Os traballos que non cumpran cos seguintes requisitos serán descualificados:

- O audio terá unha duración dun máximo de 3 minutos.
- Formatos admitidos para o audio: formato wmv, opus e mp3 e mp4.
- Formatos admitidos para o transcripción das entrevistas: pdf
- Peso máximo do audio: 15 Mb.
- O contido do traballo non debe conter erros lingüísticos.

Requisitos legais

- O persoal docente coordinador debe recompilar a autorización/consentimento dos pais ou titores legais dos menores de 14 anos, ou a autorización/consentimento dos maiores de 14 anos (Anexo II da convocatoria nacional), e a autorización para a cesión de dereitos sobre imaxes, vídeos ou contido audiovisual para a súa publicación na web do concurso específica para os equipos que resulten gañadores (Anexo III da convocatoria nacional), utilizando para iso os Documentos de Autorización que atopará en:

https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2025/autorizacion_gal.pdf

A falta desta autorización será causa de descualificación do traballo.

- Os traballos non poderán incluír datos persoais nin voz de terceiros que non formen parte do equipo.
- As entrevistas deben ser orixinais, non se admite o uso de simuladores ou xeradores de voz baseados na IA para crear voces de terceiros.
- O traballo pódese presentar en calquera das linguas cooficiais do Estado.
- Valorarase que o traballo sexa pedagóxico (cun fin didáctico, educativo) e adaptado ao público infantil e xuvenil, así como consideracións de consumo responsable, saudable, sostible e solidario.

O incumprimento de calquera destes requisitos supón a descualificación inmediata do traballo.

- Os traballos non poderán incluír datos persoais nin voz de terceiros que non formen parte do equipo.
- As entrevistas deben ser orixinais, non se admite o uso de simuladores ou xeradores de voz baseados na IA para crear voces de terceiros.

- O lema, título ou slogan, os audios ou calquera outro contido incluído no traballo non pode conter erros lingüísticos. Na elaboración do traballo débense respectar os principios da educación en valores.
- Calquera outro contido incluído no traballo non poden vulnerar os dereitos de autor ou a propiedade intelectual.
- En ningún caso poderán publicarse contidos violentos, xenófobos, sexistas ou pornográficos, difamatorios, obscenos ou ameazantes que vulneren o dereito á honra e á propia imaxe, que inciten ou anuncien actividades e servizos ilegais, que danen bens ou dereitos de terceiros, ou que infrinxan de calquera xeito a lexislación española.
- O material remitido polo persoal docente ten que ser orixinal, non responsabilizándose a organización do Concurso de ningunha reclamación que poidan presentar terceiros.

5.4 Cargar o traballo en equipo

Despois de rematar o Traballo en Equipo, o persoal docente coordinador accede a **Cargar traballo**. Neste apartado indícase:

- Nome do equipo.
- Título do traballo.
- Confirmar **Cargar Traballo**.

Unha vez cargado o traballo, o persoal docente coordinador non o pode modificar.

A plataforma de Consumópolis só permite cargar os traballos daqueles equipos **nos que os cinco compoñentes completaron e puntuaron nas 10 probas da parte 1**.

Un equipo só pode cargar un traballo no seu espazo virtual.

5.5 Criterios de valoración do traballo en equipo

COHERENCIA - Ata 40 puntos

Adecuación aos obxectivos do concurso e promoción dunha reflexión crítica e motivadora do cambio.

COHERENCIA E ORIXINALIDADE - Ata 20 puntos

Emprego de recursos propios e variados que o salienten e diferencien do resto de equipos; sen empregar marcas nin logotipos/imaxes coñecidas rexistradas).

PRESENTACIÓN - Ata 20 puntos

Exposición clara e ordenada dos contidos ofrecendo un resultado final facilmente comprensible e intelixible.

CALIDADE TÉCNICA - Ata 15 puntos

Manexo e dominio de instrumentos e técnicas gráficas, audiovisuais, informáticas ou de calquera outro tipo empregadas na súa realización e grao de complexidade do traballo realizado.

CALIDADE LINGÜÍSTICA - Ata 5 puntos

Emprego correcto dos diferentes recursos lingüísticos: gramática, ortografía e léxico (non sexista).

5.6 Descarga e envío da ficha virtual e documento de autorización / consentimento

Descarga da ficha virtual: Cargado o traballo na plataforma, o persoal docente coordinador pode descargar a **ficha virtual** correspondente, documento que contén os datos do traballo: referencia, nome do equipo, compoñentes e título.

A ficha só se pode descargar cando o traballo estea revisado e aprobado pola organización do concurso.

Unha vez descargada a ficha virtual do traballo, o traballo non se pode modificar.

Documento de autorización / consentimento: Para participar na segunda parte do concurso, o persoal docente ten que dispoñer da autorización dos pais ou titores legais dos menores de 14 anos e do consentimento dos maiores de 14 anos.

Envío da ficha virtual e documento de autorización: A ficha virtual, o documento de autorización e a solicitude de participación, no caso de que a súa comunidade o requira, débense remitir ás respectivas comunidades autónomas organizadoras do concurso no prazo sinalado na súa convocatoria autonómica. O devandito prazo debe abondar para cumprir o prazo previsto na convocatoria nacional.

As persoas participantes das Comunidades Autónomas de Cantabria, Cataluña e as Cidades Autónomas de Ceuta ou Melilla deben presentar a ficha virtual na Dirección Xeral de Consumo do Ministerio de Dereitos Sociais, Consumo e Axenda 2030, segundo o previsto na Convocatoria nacional.

5.7 Cadro resumo de fases e datas

Fase	Inicio	Fin
Acceso coordinadores	06/10/2025	08/04/2026
Inscripción web	06/10/2025	02/03/2026
1ª parte (10 probas)	06/10/2025	24/03/2026
2ª parte (traballo en equipo)	06/10/2025	08/04/2026
2ª parte (exposición de traballos)	15/04/2026	

5.8 Remate do concurso

A participación dos equipos no concurso non finaliza ao subir o traballo á plataforma e descargar a súa ficha virtual. Os equipos deberán enviar a documentación administrativa

esixida en cada convocatoria (nacional ou autonómicas) para ser avaliados e optar aos premios do concurso conforme os criterios establecidos nas Bases Reguladoras, primeiro nunha fase autonómica, e posteriormente nunha fase nacional.