

Consumópolis 2026-2027

TRANSPARENCIA Y SEGURIDAD PARA LA PROTECCIÓN DE LAS PERSONAS CONSUMIDORAS

DOCUMENTO DE AYUDA

Estimado/a amigo/a:

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

Si después de leer el texto tienes cualquier pregunta, puedes contactar con nosotros en el correo electrónico: consultas.consumopolis@consumo.gob.es

CONSIDERACIONES PREVIAS

1. Contraseñas

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

2. Correo electrónico de los profesores

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

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

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

PREGUNTAS FRECUENTES

1. ¿Qué es Consumópolis?

Consumópolis es el concurso escolar que organiza la Dirección General de Consumo y las comunidades autónomas de Andalucía, Aragón, Principado de Asturias, Illes Balears, Canarias, Castilla-La Mancha, Cantabria, Extremadura, Galicia, La Rioja, Región de Murcia, Comunidad de Castilla y León, Comunidad de Madrid, Comunidad Foral de Navarra y Comunitat Valenciana para el Curso escolar 2026-2027.

Consumópolis 2026-2027 tiene por temática general: transparencia y seguridad para la protección de las personas consumidoras y se dirige a jóvenes matriculados en el tercer ciclo de Educación Primaria, en todos los cursos de Educación Secundaria Obligatoria, incluyendo los cursos de Formación Profesional Básica.

Las actividades del concurso se desarrollarán a través de la plataforma informativa de Consumópolis, cuya dirección es <https://consumopolis.consumo.gob.es/>, en la que se puede seleccionar, de entre las lenguas oficiales del Estado (castellano / català / galego /euskera / valencià), la que se desee para participar en el concurso.

2. ¿Dónde puedo encontrar las instrucciones para participar en Consumópolis?

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

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

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

4. ¿Cuántas personas pueden formar un equipo?

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

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

En el caso de los Colegios Rurales Agrupados (CRA) que, por sus especiales circunstancias geográficas o demográficas, tengan dificultades para formar los equipos únicamente con alumnado del Tercer Ciclo de Primaria, dichos equipos podrán completarse con alumnado de los otros ciclos de Primaria.

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

Los alumnos solo pueden formar parte de un equipo.

5. Cuadro resumen de fases y fechas

Fase	Inicio	Fin
Acceso coordinadores	05/10/2026	15/04/2027
Inscripción web	05/10/2026	01/03/2027
1ª parte (10 pruebas)	05/10/2026	18/03/2027
2ª parte (trabajo en equipo)	05/10/2026	07/04/2027
2ª parte (exposición de trabajos)	15/04/2027	

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

Si por causas de fuerza mayor, un miembro del equipo tuviera que abandonar el concurso, podrá ser sustituido por otro, previa aceptación por la organización, que dará las instrucciones precisas para proceder a la inscripción del nuevo miembro del equipo.

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

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

Sólo se permite un cambio de alumno por equipo.

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

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

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

8. No recuerdo mi contraseña, ¿cómo puedo recuperarla?

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

- Si es un alumno quién olvida su contraseña: el alumno debe informar a su profesor de lo ocurrido y este le recordará sus datos.
- Si es un profesor quien olvida la contraseña: debe mandar directamente un correo electrónico a consultas.consumopolis@consumo.gob.es explicando que ha olvidado su contraseña o que ésta, por cualquier motivo, no le funciona. En un período aproximado de 48 horas se le recordará su contraseña.

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

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

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

10. Mi contraseña no me gusta, ¿puedo cambiarla?

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

11. No quiero participar en el concurso pero quiero utilizar Consumópolis con mis alumnos, ¿es posible?

Sí, el acceso a la plataforma para los profesores que no quieran participar en el concurso será accesible a partir del 08/04/2027 hasta el inicio de la siguiente edición de Consumópolis.

Permite a profesores y alumnos acceder al recorrido y a las diversas preguntas y pruebas de Consumópolis una vez finalizado el concurso.

Para acceder al recorrido libre, los profesores y alumnos que ya estaban registrados, podrán volver a entrar con el mismo usuario y contraseña. En el caso de no estar registrado, deberán seguir las instrucciones de inscripción del punto 3 del documento de instrucciones.

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

12. ¿Cuál es el sistema de puntuación?

La ciudad virtual de Consumópolis tiene diez 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 diez pruebas:

- BUENA MEMORIA
- DICCIONARIO
- BLACK FRIDAY
- MIS COLEGAS
- VERDADERO FALSO
- EL KILOVATIO
- EL ROSCO
- RECARGA EL MÓVIL
- CONECTADOS
- 5 CARTAS CONTRA MR. CLICK

IMPORTANTE: el alumnado puede volver a entrar en cada una de las diez pruebas las veces que quiera para mejorar su puntuación, y por ende, la de su grupo.

La puntuación máxima total por alumno o alumna y por prueba es de 2.500 puntos.

La puntuación máxima total por alumno o alumna al finalizar las diez pruebas es de 25.000 puntos.

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

- 0 cuadro si la puntuación es 0.
- 1 cuadro si la puntuación es entre 1 y 500 puntos (inclusive).
- 2 cuadros si la puntuación es > 500 puntos.
- 3 cuadros si la puntuación es > 1.000 puntos.
- 4 cuadros si la puntuación es > 1.500 puntos.
- 5 cuadros si la puntuación es > 2.000 puntos.

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

Este equipo no habrá superado la primera fase. Para completar la primera parte es necesario que el alumnado puntúe en cada una de las diez pruebas.

14. ¿Cómo puedo conseguir ser “Consumidor Experto” y “Consumidor Maestro”?

En la primera parte del concurso (10 pruebas) el alumno/a puede conseguir ciertas ventajas si alcanza:

19.000 puntos totales: el alumno/a se convierte en “Consumidor **Experto**”.

- Su avatar luce una medalla de plata.
- Su avatar, junto con el nombre de usuario, estará visible durante una semana en la página de inicio del Concurso.
- Su avatar dispone de nuevas posibilidades de configuración.

22.000 puntos totales, el alumno/a se convierte en “Consumidor **Maestro**”.

- Su avatar luce una medalla de oro.
- Su avatar, junto con el nombre de usuario, estará visible durante una semana en la página de inicio del Concurso.
- Gana 1.000 puntos.

15. ¿Dónde puedo descargar la ficha virtual?

La ficha virtual puede descargarse por el personal docente desde Acceso Coordinadores. Sólo puede descargarse cuando el trabajo esté enviado.

Una vez descargado, el trabajo no puede modificarse.

16. ¿Cómo puedo ponerme en contacto con el organismo competente de mi comunidad autónoma?

En la página principal del concurso, la misma donde has encontrado este documento de Ayuda, encontrarás un acceso llamado Teléfonos y Direcciones de los Organizadores, donde están recogidos los datos necesarios para poder ponerte en contacto con el organismo competente en tu comunidad autónoma o con la Dirección General de Consumo, en caso de que sea preciso.