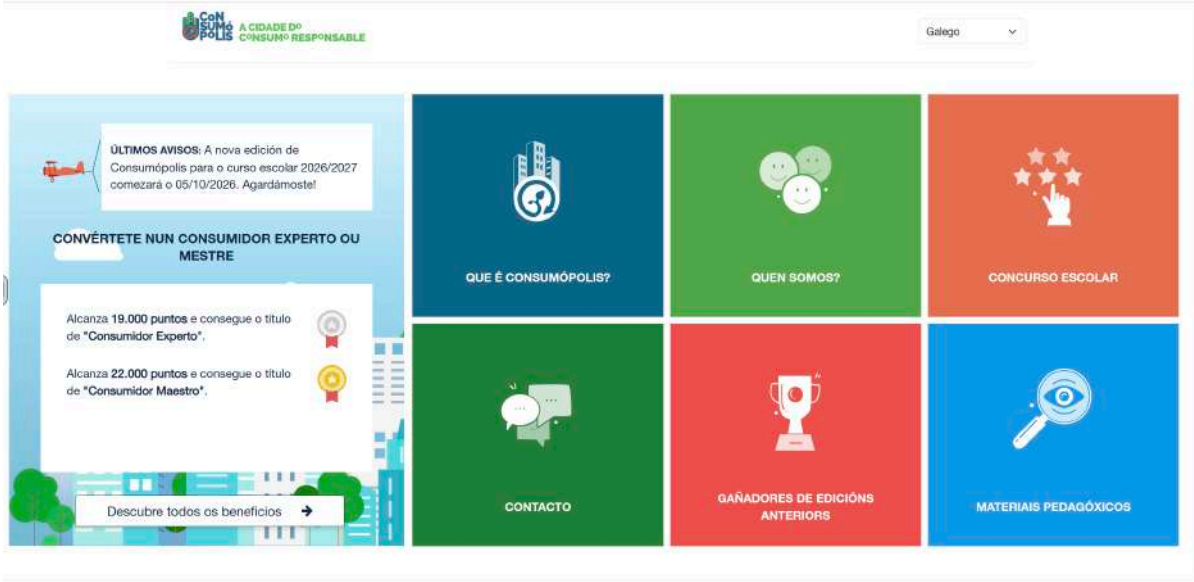
A CIDADE DO CONSUMO RESPONSABLE

— Instrucións xerais de participación —

As actividades do concurso escolar Consumópolis, correspondentes ao curso escolar 2026/2027 e coa temática xeral da transparencia e da seguridade para a protección das persoas consumidoras, 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.

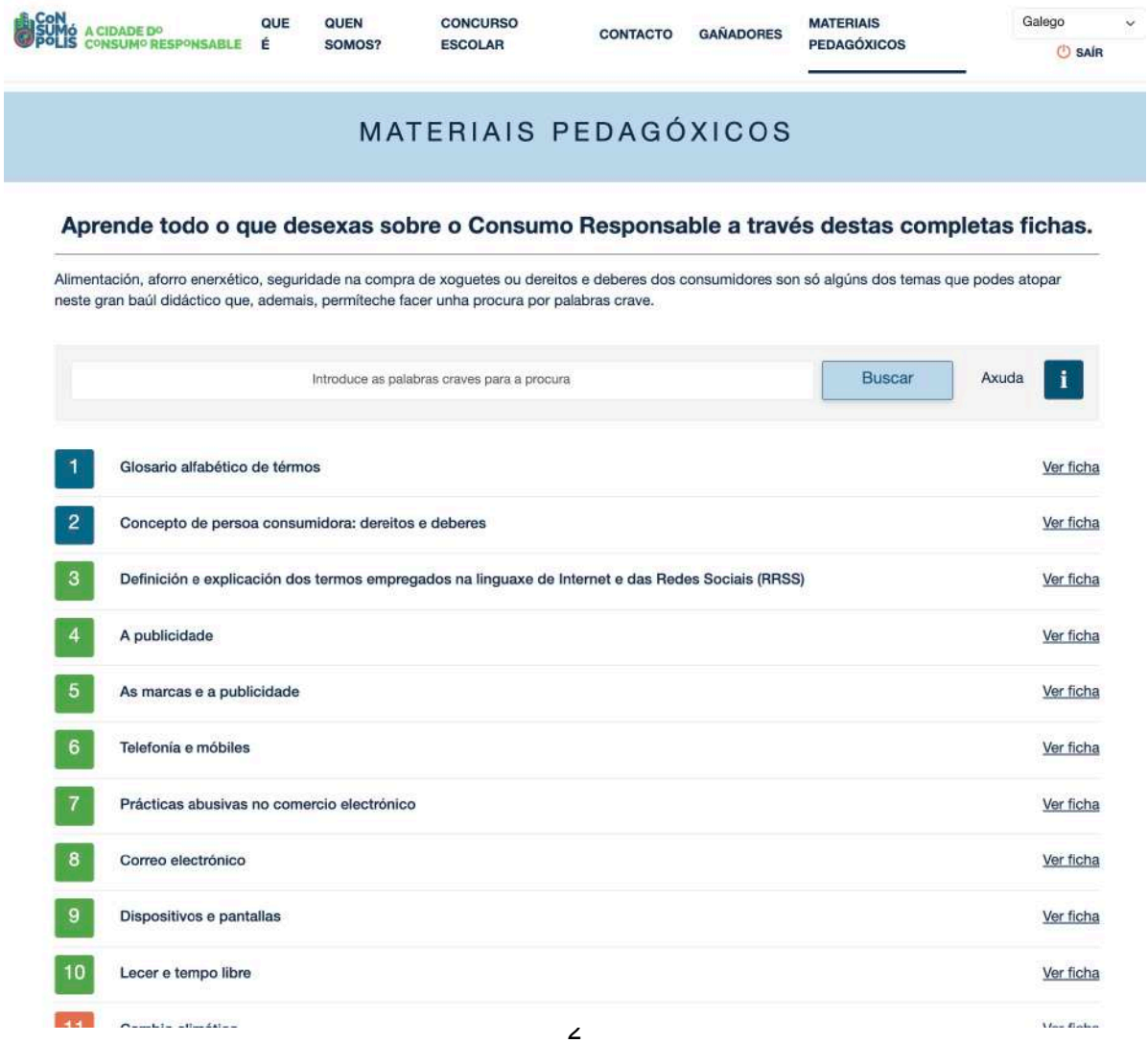
1.5 Contacto

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 Materiais pedagóxicos



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

Imaxe núm. 2: pantalla da interface de acceso ás materiais pedagóxicos

Algunhos materiais 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.



Imaxe nº3: acceso ás materiais pedagóxicos

Disponse 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, INSTRUCIÓNS, BASES, ENDEREZOS DE CONTACTO, INSCRICIÓN, 1ª PARTE, 2ª PARTE, ACCESO A COORDINADORES, FICHAS PEDAGÓXICAS.

2.1. Axuda
(Accesible a partir do 05/10/2026)

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 05/10/2026)

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

2.3 Bases
(Accesibles a partir do 05/10/2026)

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 2026-2027,** https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2027/Convocatoria%20Nacional.pdf **que regula a convocatoria nacional dos premios.**

- **Bases autonómicas ou resolución da convocatoria do concurso escolar 2026-2027, que regulan a participación no seu ámbito territorial e a convocatoria dos premios autonómicos nas comunidades autónomas organizadoras do concurso.**

Importante: Para proceder ao Inscrición 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 05/10/2026)

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 05/10/2026)

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 Inscrición.

2.6 Inscrición
(Accesible desde o 05/10/2026 ata o 01/03/2027)



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

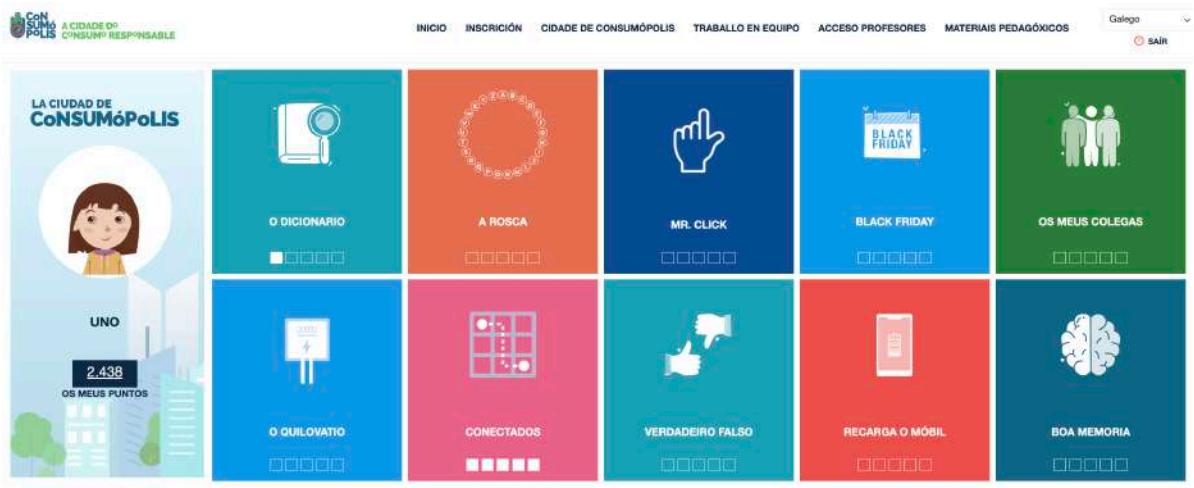
Para participar en Consumópolis cómpre que unha persoa docente do centro educativo se inscriba coma coordinador. Para iso, ten que cubrir os datos do formulario de rexistro.

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 05/10/2026 ata o 18/03/2027)



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

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 05/10/2026 ata o 07/04/2027)

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 15/04/2027)

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 05/10/2026 ata o 07/04/2027)

Acceso ao panel coordinador que permite
- Dar de alta un equipo (ata o 01/03/2027)
- Acceder aos datos dos equipos inscritos, modificar os datos do equipo, cargar os traballos da parte 2 e descargar a ficha virtual. (ata o 01/03/2027)

- Visualizar os equipos inscritos e os traballos subidos (ata o 15/04/2027).

2.11 Materials pedagóxicos

Permite acceder ás materials pedagóxicos 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 05/10/2026 ata o 01/03/2027)

3.1. Inscrición 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 >> **Inscrición**.
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 establecense 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 completen 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

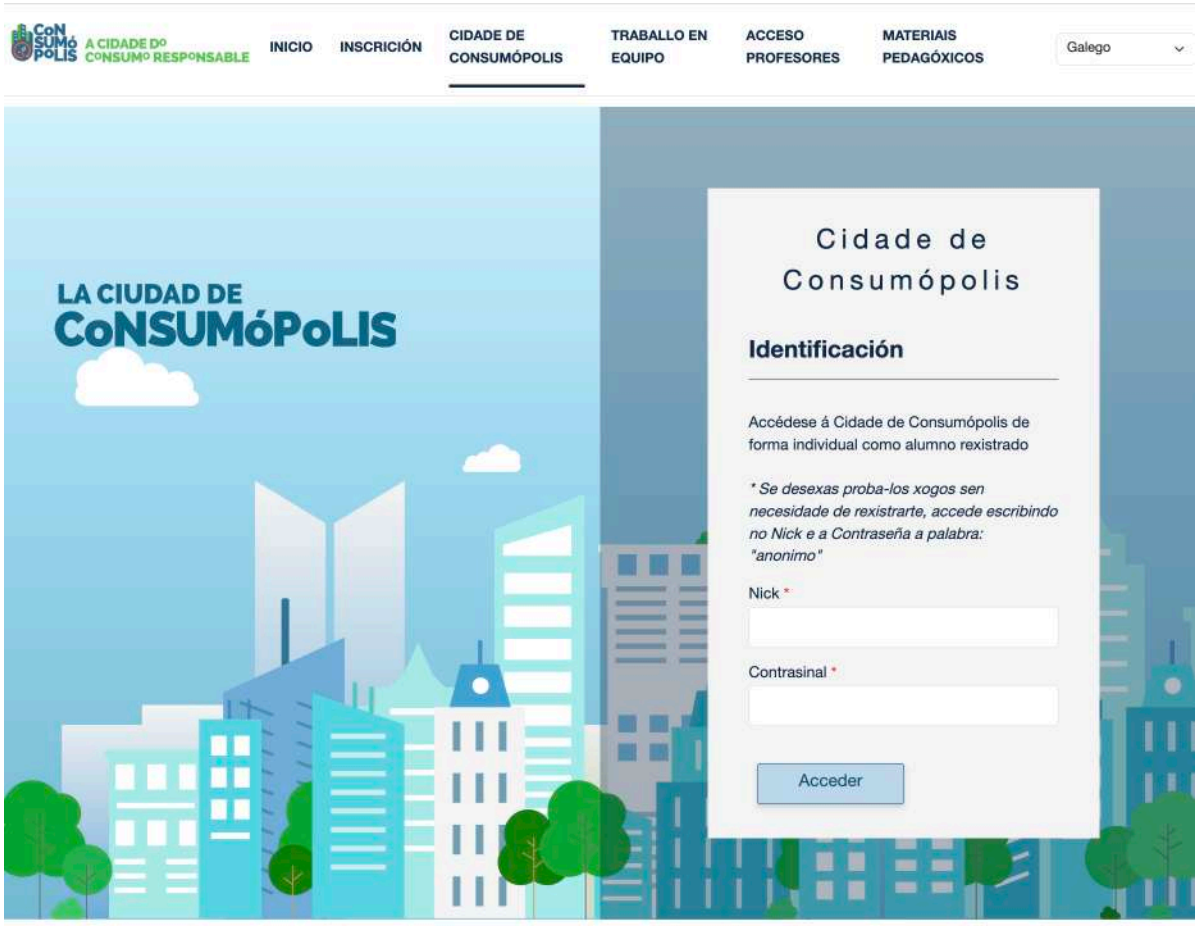
Para poder completar a inscrición, o persoal docente coordinador e cada un dos compoñentes do equipo teñen que declarar expresamente que leron e aceptan as Bases reguladoras, a Política de Privacidade e a Política de protección de datos, e marcar as caixas de verificación habilitadas para os efectos 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 05/10/2026 ata o 18/03/2027)

4.1 Identificación para o acceso ás probas



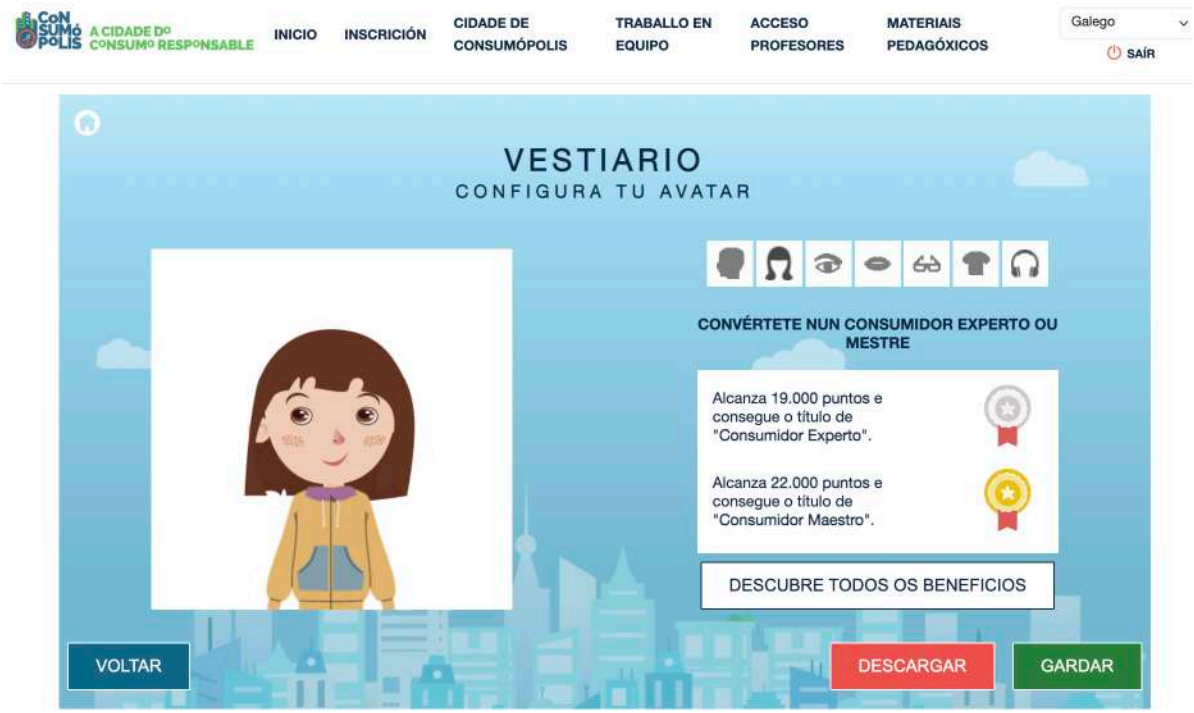
Imaxe núm. 7: pantalla de identificación

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 mais 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 represéntao 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”, “DICIONARIO”, “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 × ((90 - 40) ÷ 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 x (% 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 x (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 ldarlle 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 x 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 consigue 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 x 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 consigue 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 + (300x16,7%) = 1250

4.5 Alumnos ou alumnas “**Consumidor Experto” ou** “**Consumidor Mestre”**
(Accesible a partir do 05/10/2026)

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 09/04/2027 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: TRABALLO EN EQUIPO

(Pódese realizar desde o 05/10/2026 ata o 07/04/2027)

5.1. Autorización e consentimento

Para participar na segunda parte do concurso, o persoal docente coordinador deberá dispoñer das autorizacións e dos consentimentos correspondentes establecidos na convocatoria nacional.

En particular, deberá dispoñer:

Da autorización ou aceptación dos pais, nais ou titores legais dos participantes menores de 14 anos, ou da autorización ou aceptación dos participantes maiores de 14 anos, segundo corresponda (anexo IIA da convocatoria nacional).

Da autorización para a cesión de dereitos sobre as imaxes, os vídeos ou os contidos audiovisuais que se poidan utilizar para a súa publicación na páxina web do concurso no caso dos equipos que resulten gañadores (anexo IIB da convocatoria nacional).

Os modelos de autorización e consentimento estarán dispoñibles para a súa descarga na zona de INSCRICIÓN E ACCESO DE COORDINADORES.

O persoal docente coordinador será responsable de recoller e custodiar as autorizacións e os consentimentos esixidos durante o desenvolvemento do concurso e de remitilos conforme ao establecido no apartado 5.7, de acordo coas directrices establecidas na convocatoria nacional e/ou nas correspondentes convocatorias autonómicas.
A falta das autorizacións e dos consentimentos esixidos neste apartado será causa de descualificación do equipo ou do traballo, segundo corresponda.

5.2. Características do traballo en equipo

A segunda parte do concurso consiste na realización dun vídeo curto, cunha duración aproximada de 90 segundos, elaborado conxuntamente polas cinco persoas integrantes do equipo.

O vídeo deberá presentar unha situación cotiá de consumo próxima á realidade do alumnado, na que se formule un problema relacionado coa falta de transparencia ou de seguridade dun produto ou servizo e se propoña unha solución que favoreza un consumo máis informado, responsable e seguro.

O obxectivo do vídeo será informar e transmitir unha mensaxe educativa, mostrando como dispoñer de información clara e suficiente e actuar de forma responsable permite ás persoas consumidoras tomar mellores decisións na súa vida cotiá.
Temas que se poden abordar. A continuación, recóllense, a título meramente orientativo, algunhas ideas ou temas que poden servir de inspiración para desenvolver o vídeo:

Información clara, comprensible e suficiente sobre produtos e servizos.
Etiquetaxe, información e advertencias de seguridade dos produtos.
Compras por Internet e comprobación da fiabilidade dunha tenda en liña.
Publicidade enganosa ou información que poida inducir a erro.
Protección dos datos persoais ao contratar servizos ou utilizar aplicacións.
Condicións de uso, garantías e devolucións explicadas de forma transparente.
Recensións e opinións de persoas consumidoras e importancia de comprobar a súa fiabilidade.
Riscos asociados a produtos falsificados ou de orixe descoñecida.
Dereito das persoas consumidoras a recibir información veraz, clara e suficiente antes de contratar ou comprar.
Importancia de comparar produtos e servizos e consultar fontes fiables antes de tomar unha decisión de consumo.
Outros aspectos relacionados coa transparencia, a seguridade e a protección das persoas consumidoras.

Contido do vídeo. Ofrécense a continuación, con carácter orientativo, algunhas propostas que poden axudar a formular e desenvolver o vídeo:

Presentar unha situación cotiá de consumo comprensible e próxima ao alumnado.
Mostrar ou identificar un problema relacionado coa falta de transparencia ou de seguridade, como información pouco clara, riscos ocultos ou prácticas que poidan inducir a erro.
Explicar de forma sinxela e comprensible cal é o problema e por que pode afectar ás persoas consumidoras.
Propoñer unha forma de actuar responsable e segura, mostrando boas prácticas como informarse antes de comprar, comparar opcións, comprobar a información, protexer os datos persoais ou solicitar axuda cando sexa necesario.
Transmitir unha mensaxe positiva e educativa relacionada coa importancia de estar ben informado e adoptar decisións de consumo responsables e seguras.

Estas ideas e propostas son unicamente orientativas. Os equipos poderán abordar outros temas e formular situacións ou enfoques diferentes, sempre que o contido do vídeo se axuste á temática, aos obxectivos e aos requisitos establecidos nestas instrucións.

As cinco persoas integrantes do equipo deberán participar na elaboración do traballo, aínda que non será obrigatorio que todas aparezan ou interveñan directamente no vídeo.

O vídeo poderá realizarse mediante gravación real, animación ou unha combinación de ambas as técnicas.

Recoméndase consultar os materiais pedagóxicos do concurso como apoio para a elaboración do traballo.

Ficheiros que se deberán presentar: para presentar o traballo será necesario subir ao espazo virtual do concurso dous ficheiros diferenciados:
- Un ficheiro de vídeo.
- Un ficheiro en formato PDF que conteña a transcrición íntegra do contido oral do vídeo.

5.3. Requisitos do traballo en equipo

O traballo deberá cumprir todos os requisitos establecidos neste apartado.
O incumprimento de calquera dos requisitos establecidos neste apartado será causa de descualificación do traballo.

5.3.1. Requisitos técnicos

O vídeo deberá cumprir os seguintes requisitos:
- Ter unha duración aproximada de 90 segundos.
- Presentarse nalgún dos seguintes formatos: mp4, m4v, mov, wmv, avi ou mpg.
- Ter un tamaño máximo de 150 MB.
- A transcrición deberá presentarse en formato PDF.

Ademais, recoméndase que o vídeo se presente en formato horizontal.

5.3.2. Requisitos de participación e contido

O traballo deberá estar correctamente redactado e presentar un nivel adecuado de corrección gramatical e ortográfica no título, no contido do vídeo e na transcrición. Os erros gramaticais ou ortográficos illados valoraranse, se procede, dentro do criterio de valoración da calidade lingüística (véxase o apartado 5.6). A presenza reiterada ou xeneralizada destes erros será causa de descualificación.
O contido do traballo deberá estar relacionado co tema da presente edición do concurso e axustarse ás características establecidas no apartado 5.2.
O traballo deberá ser orixinal e elaborado polo propio equipo participante. Non se poderán presentar traballos copiados ou reproducidos, total ou parcialmente, doutros traballos ou doutras edicións do concurso.
As cinco persoas integrantes do equipo deberán participar na elaboración do traballo.
Non se poderán incluír datos persoais de persoas alleas ao equipo participante, nin imaxes, voz ou calquera outro contido que permita identificalas, salvo que se dispoña da autorización correspondente. Nese caso, engadirase á documentación administrativa que se debe enviar ás autoridades de consumo despois de enviar o traballo en equipo.
No caso de incluír intervencións de persoas alleas ao equipo, estas deberán ser reais e contar coas autorizacións necesarias. Non se poderán utilizar sistemas de intelixencia artificial para xerar, simular ou suplantar a voz de terceiras persoas.
O contido do traballo deberá respectar os dereitos de propiedade intelectual e industrial de terceiros. Non se poderán utilizar imaxes, vídeos, música, textos, logotipos ou outros contidos de terceiros cando non se dispoña dos dereitos ou autorizacións necesarios para utilizalos.
Non se poderán utilizar marcas coñecidas ou rexistradas como elemento principal do contido ou con finalidade publicitaria.
O traballo non poderá incluír contidos violentos, xenófobos, sexistas, pornográficos, difamatorios, obscenos ou ameazantes, nin contidos que poidan resultar contrarios á dignidade das persoas ou aos valores que inspiran o concurso.
O contido deberá respectar os valores relacionados co consumo responsable e cos obxectivos educativos do concurso.

5.3.3. Uso da intelixencia artificial

Non se poderán utilizar ferramentas de intelixencia artificial para xerar automaticamente o contido creativo principal do traballo, de maneira que a idea, o guión, a interpretación e o desenvolvemento creativo principal deberán ser realizados polas persoas integrantes do equipo.

Si se poderán utilizar ferramentas dixitais, incluídas aquelas que incorporen funcións de intelixencia artificial, para tarefas técnicas ou auxiliares de edición, sempre que estas non substitúan a elaboración creativa principal por parte do equipo.

Non se poderán utilizar ferramentas de intelixencia artificial para xerar ou simular a voz de terceiras persoas, crear testemuños falsos ou suplantar a identidade dunha persoa real.

5.4. Linguas de realización

O traballo poderá presentarse en calquera das linguas oficiais do Estado.

A transcrición deberá realizarse na mesma lingua utilizada no vídeo.

5.5. Subir o traballo en equipo

Unha vez rematado o traballo en equipo, o persoal docente coordinador deberá acceder ao apartado Subir traballo. Neste apartado indicarase:
- Nome do equipo.
- Título do traballo.
- Confirmar a subida do traballo.

Unha vez subido o traballo, o persoal docente coordinador non poderá modificalo.

A plataforma de Consumópolis só permite subir os traballos daqueles equipos cuxas cinco persoas integrantes completasen e puntuaran as dez probas da primeira parte.

Cada equipo poderá presentar un único traballo, que deberá ser subido polo persoal docente coordinador a través do espazo virtual correspondente.

5.6. 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.

CREATIVIDADE E ORIXINALIDADE: ata 20 puntos
Emprego de recursos propios e variados que destaquen o traballo e o diferencien do resto dos equipos, sen utilizar marcas coñecidas ou 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 dos instrumentos e das técnicas gráficas, audiovisuais, informáticas ou de calquera outro tipo empregadas na súa realización, así como o grao de complexidade do traballo realizado.

CALIDADE LINGÜÍSTICA: ata 5 puntos
Emprego correcto dos diferentes recursos lingüísticos: gramática, ortografía e léxico non sexista.

5.7. Descarga e envío da ficha virtual e dos documentos de autorización e consentimento

Unha vez subido o traballo á plataforma, o persoal docente coordinador poderá descargar a ficha virtual correspondente. A ficha virtual é o documento que recolle os datos do traballo presentado: referencia, nome do equipo, integrantes e título do traballo.

Para participar na segunda parte do concurso, o persoal docente coordinador deberá dispoñer das autorizacións e dos consentimentos correspondentes:

Anexo IIA da convocatoria nacional: autorización ou aceptación dos pais, nais ou titores legais dos participantes menores de 14 anos, ou autorización ou aceptación dos participantes maiores de 14 anos, segundo corresponda.
Anexo IIB da convocatoria nacional: autorización para a cesión de dereitos sobre as imaxes, os vídeos ou o contido audiovisual para a súa publicación na páxina web do concurso, específica para os equipos que resulten gañadores.
A ficha virtual e os documentos de autorización e consentimento deberán remitirse segundo a comunidade autónoma á que pertenza o equipo.

a) Equipos de comunidades autónomas organizadoras

Os equipos de Andalucía, Aragón, Principado de Asturias, Illas Baleares, Canarias, Castela-A Mancha, Cantabria, Estremadura, Galicia, A Rioxa, Rexión de Murcia, Comunidade de Castela e León, Comunidade de Madrid, Comunidade Foral de Navarra e Comunidade Valenciana deberán remitir:

A ficha virtual.
Os documentos de autorización e consentimento (anexos IIA e IIB da convocatoria nacional).
A solicitude de participación, no caso de que así o esixa a correspondente convocatoria autonómica.

Esta documentación deberá remitirse á comunidade autónoma organizadora correspondente do concurso, dentro do prazo establecido na súa convocatoria autonómica.

No caso de que a comunidade autónoma organizadora non publique unha convocatoria autonómica, a documentación deberá remitirse dentro do prazo establecido na convocatoria nacional, desde o 5 de outubro de 2026 ata o 7 de abril de 2027, ambos os dous incluídos.

b) Equipos de comunidades e cidades autónomas non organizadoras

Os equipos de Cataluña, País Vasco, Ceuta e Melilla deberán remitir:
A ficha virtual.
Os documentos de autorización e consentimento (anexos IIA e IIB da convocatoria nacional).

Esta documentación deberá presentarse ante a Dirección Xeral de Consumo do Ministerio de Dereitos Sociais, Consumo e Axenda 2030, dentro do prazo establecido na convocatoria nacional, desde o 5 de outubro de 2026 ata o 12 de abril de 2027, ambos os dous incluídos.

5.8. Cadro resumo de fases e datas

Fase	Datas
Inscrición de equipos	Do 05/10/2026 ao 01/03/2027
Primeira parte: dez probas individuais	Do 05/10/2026 ao 18/03/2027
Segunda parte: traballo en equipo	Do 05/10/2026 ao 07/04/2027
Envío da documentación administrativa	Do 05/10/2026 ao 12/04/2027

Publicación ou exposición dos traballos gañadores	A partir do 15/04/2027

5.9. Remate do concurso

A participación dos equipos no concurso non finaliza cando o traballo estea subido á plataforma e se descargue a ficha virtual correspondente. Os equipos deberán enviar a documentación administrativa esixida en cada convocatoria, nacional ou autonómica, para ser avaliados e optar aos premios do concurso conforme aos criterios establecidos nas bases reguladoras, primeiro nunha fase autonómica e posteriormente nunha fase nacional.