

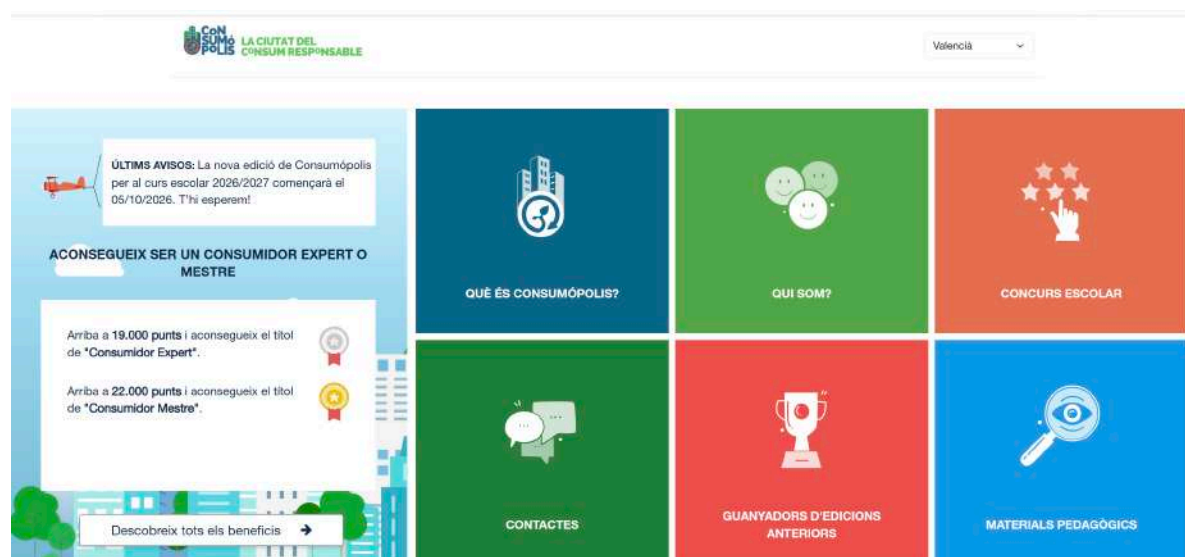


— Instruccions generals de participació —

Les activitats del concurs escolar 2026-2027 Consumópolis, amb el lema A l'hora de consumir, que no et domine el "clic", es desenvolupen 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 Materials pedagògiques

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



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

Hi ha disponible un buscador per paraules.

Algunes fitxes són interactives i permeten accedir als continguts de manera més dinàmica i atractiva. Aquestes s'identifiquen a la llista mitjançant la indicació "INTERACTIU", situada al costat del títol de la fitxa.

22	Reciclatge de materials diversos	Ver ficha
23	Prevenió de residus a la llar	Ver ficha
24	Qué es el Greenwashing INTERACTIVO	Ver ficha

Imatge núm. 3: accés a les fitxes interactives

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. 4: 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, INSCRICIÓ, 1a PART, 2a PART, ACCÉS A COORDINADORS, FITXES PEDAGÒGIQUES.

2.1. Ajuda

(Accessible a partir del 05/10/2026)

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 05/10/2026)

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

2.3 Bases

(Accessibles a partir del 05/10/2026)

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.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 2026-2027 Consumópolis, <https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2027/Convocatoria%20Nacional.pdf> que regula la convocatòria nacional dels premis.
- Bases autonòmiques o resolució de convocatòria del concurs escolar 2026-2027 Consumópolis, 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 a la inscripció dels equips i fer les dues parts del concurs, no cal que s'hagen publicat les bases o convocatòries autonòmiques.

En el cas que alguna comunitat o ciutat autònoma no les publique 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 05/10/2026)

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 05/10/2026)

Imatge núm. 5: 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 aquesta informació, cal introduir l'adreça de correu electrònic i la contrasenya personal que el personal docent coordinador haja establert abans a la inscripció.

2.6 Inscripció

(Accessible del 05/10/2026 al 01/03/2027)

Imatge núm. 6: pantalla de la interfície d'inscripció del coordinador

Per a participar a Consumópolis, cal que una persona docent del centre educatiu s'hi inscriga com a coordinador. Per això, ha de cobrir les dades del formulari d'*inscripció*.

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 05/10/2026 al 18/03/2027)



Imatge núm. 7: pantalla d'accés a les 10 proves (part 1)

Permet accedir a les deu proves plantejades al concurs per la ciutat virtual de Consumópolis. Per poder accedir-hi, cal inscriure-s'hi prèviament.

2.8 Segona part: Treball en equip

(Accessible del 05/10/2026 al 07/04/2027)

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 15/04/2027)

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 05/10/2026 al 15/04/2027)

Accés al panell coordinador que permet

- Donar d'alta un equip (fins al 01/03/2027)
- Accedir a les dades dels equips inscrits, modificar les dades de l'equip, **pujar els treballs de la part 2** i descarregar la fitxa virtual (fins al 07/04/2027).
- Visualitzar els equips registrats i els treballs pujats (fins al 15/04/2027).

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. INSCRIPCIÓ

(Accessible del 05/10/2026 al 01/03/2027)

3.1. Inscripció dels equips

Per a participar a Consumópolis, cal que el personal docent coordinador inscriba els equips participants. Des de la pàgina inicial, cal accedir a Concurs escolar >> Inscripció.

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 la inscripció

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 cycle 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 la inscripció, el personal docent coordinador i cadascun dels components de l'equip han de declarar expressament que han llegit i accepten les Bases reguladores marcant les caselles habilitades a aquest efecte al final de la zona d'inscripció, i la política de protecció de dades, marcant les caselles habilitades a este efecte al final de la zona d'inscripció.

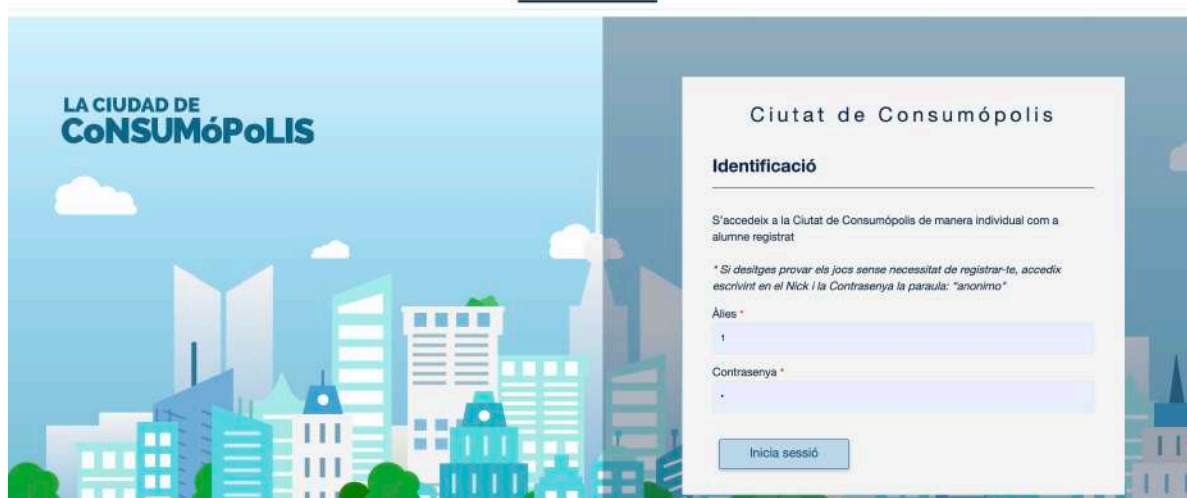
3.4 Confirmació de la inscripció

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 05/10/2026 al 07/04/2027)

4.1 Identificació per a l'accés a les proves



Imatge núm. 8: pantalla d'identificació

S'accedeix a la ciutat virtual de Consumópolis de forma individual, com a persona concursant inscrita.

Si la persona concursant accedix per primera vegada a les proves de la primera part, ha de:

1. Introduir l'usuari i la contrassenya 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. 9: 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", "CONNECTATS", "5 CARTES CONTRA MR. CLICK", "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	CONNECTATS
-----------------	------------

DESCRIPCIÓ	La persona concursant ha d'unir totes les imatges del mateix color. Les línies no es poden creuar en cap moment. Hi ha cinc nivells de dificultat. Cada nivell té un temps màxim: • Nivell 1 → 30 segons • Nivell 2 → 45 segons • Nivell 3 → 60 segons • Nivell 4 → 90 segons • Nivell 5 → 120 segons El temps només compta per a unir les imatges. No hi ha límit de temps per respondre la pregunta. Després de completar cada nivell, la persona concursant ha de respondre una pregunta. Si la resposta és correcta, la persona concursant passa al nivell següent.
PUNTUACIÓ	La puntuació depèn del nivell superat i del temps que no s'haja fet servir. Cada nivell té una puntuació base i un bo de temps: • Nivell 1 → 400 punts + (100 × % del temps no utilitzat) • Nivell 2 → 800 punts + (200 × % del temps no utilitzat) • Nivell 3 → 1.100 punts + (300 × % del temps no utilitzat) • Nivell 4 → 1.600 punts + (400 × % del temps no utilitzat) • Nivell 5 → 2.000 punts + (500 × % del temps no utilitzat) Exemple: si una persona concursant completa el nivell 4 a 40 segons, respon bé la pregunta i falla al nivell 5, la seua puntuació seria: $1.600 + [400 \times ((90 - 40) \div 90)] = 1.822$ punts
NOM DE LA PROVA	DICCIONARI

DESCRIPCIÓ	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. • 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	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. Per a puntuar en esta prova, el jugador disposa de 90 segons, i ha d'encertar cinc preguntes seguides.
PUNTUACIÓ	2000 + bonificació de temps. La bonificació de temps=500 x (% del temps no utilitzat). 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)).
NOM DE LA PROVA	BONA MEMÒRIA

DESCRIPCIÓ	El concursant pot triar entre 5 nivells de tauler amb un nombre de caselles i un nombre de punts diferents: - 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. 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. 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. 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.
NOM DE LA PROVA	5 CARTES CONTRA MR. CLICK

DESCRIPCIÓ	L'objectiu és reunir el nombre més gran possible de cartes d'una mateixa família o, almenys, igualar Mr. Click. La persona concursant i Mr. Click reben 5 cartes. La resta de cartes es col·loquen en una pila. Mr. Click sempre té una carta comodí amb el logotip de Consumópolis. Aquest comodí es pot fer servir en lloc de qualsevol altra carta. Cada carta representa un personatge. Hi ha 5 famílies diferents i cada família té 4 membres. Al començament no saps quines són les teues cartes ni les de Mr. Click. Per veure les teues cartes has de respondre preguntes. Cada resposta correcta et permet descobrir 1 carta (màxim 3 cartes a cada ronda). Després podeu intercanviar fins a 3 cartes, sempre que estiguen visibles. Quan les intercanvies, la carta tornada es col·loca sota la pila i ja no tornarà a sortir. Al final de la ronda, la persona concursant decideix: • Guardar els punts i començar una nova ronda. • O finalitzar la partida i enfrontar-se a Mr. Click amb les cartes que té. Guanyes si empates o superes Mr. Click en nombre de cartes d'una mateixa família. Si perds, perds tots els punts obtinguts en aquesta partida. Important: Mr. Click té un comodí però no pot canviar cartes ni decidir quines cartes mostrar. Si surts de la partida sense acabar-la, el sistema en desa l'estat per continuar després.
PUNTUACIÓ	Cada resposta correcta val 100 punts. En una ronda podeu guanyar com a màxim 500 punts. Per a registrar la teua puntuació, has de finalitzar la partida i vèncer Mr. Click. Pots desar els teus punts entre rondes, però la partida no es dona per acabada fins que finalitzes. La puntuació màxima en una partida és de 2.500 punts. Les puntuacions es van acumulant d'una partida a una altra, fins a un màxim de 2.500 punts en total. <i>Exemple: una persona concursant guanya una partida i aconsegueix 400 punts. Més tard guanya una altra partida i obté 500 punts. El total acumulat en aquesta prova és de 900 punts. Si arriba a 2.500 punts acumulats, no podrà superar aquesta xifra.</i>
NOM DE LA PROVA	BLACK FRIDAY

DESCRIPCIÓ	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. Si passa per damunt d'una oferta enganyosa, s'acaba la partida. Si passa per damunt de la bona oferta, obté una bonificació en la seua puntuació. Per a localitzar les icones, disposa d'un màxim de 30 segons. Comodí: el botó "C" permet veure durant un segon les icones (bona oferta i ofertes enganyoses). Només pot utilitzar el comodí dos vegades. El joc té diferents nivells. 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.
PUNTUACIÓ	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: • 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	El concursant ha de memoritzar les cares dels seus nous companys de classe. No hi ha límit de temps. 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. 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. Núm. de cares a cada nivell: • 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	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). El jugador ha d'endevinar una sèrie de paraules que apareixen per ordre alfabètic.
PUNTUACIÓ	Per cada paraula, si el jugador encerta, guanya 80 punts; si falla, perd -20 punts, si passa paraula 0 punts. - Si el jugador supera el temps límit, finalitza la partida. - Si el jugador aconsegueix completar la rosca abans del temps límit, aconsegueix una bonificació proporcional al temps utilitzat: Bonificació = 500 punts x (% de temps restant). Exemple: Un jugador completa la rosca en 100 segons i encerta 20 paraules: aconsegueix 20x80 punts + (500 x (% de temps restant)) % de temps restant = $(150-100)/150=33\%$. Puntuació del jugador = $1.600 + (500 \times 33\%) = 1.767$ punts.
NOM DE LA PROVA	RECARREGA EL MÒBIL

DESCRIPCIÓ	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. 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.
PUNTUACIÓ	La puntuació depén del nivell assolit i del temps utilitzat pel concursant en l'últim nivell superat • 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). *Nivell superat: El nivell se supera quan el concursant aconsegueix passar per tots els punts de càrrega en el temps límit. **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) Exemple de puntuació per a un jugador que falla en el NIVELL 4 (supera el temps màxim) Temps del jugador per apagar els llums del NIVELL 3: 75 segons % de temps no utilitzat: $(120 - 75) / 120 = 37,5\%$ PUNTS: $1.200 + (300 \times 37,5\%) = 1.312,5$
NOM DE LA PROVA	EL QUILOWATT
DESCRIPCIÓ	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.

PUNTUACIÓ	La puntuació depén del nivell assolit i del temps utilitzat pel concursant en l'últim nivell superat • 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). *Nivell superat: El nivell se supera quan el concursant aconseguix associar tots els objectes amb el temps d'ús correcte en el temps límit. **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) Exemple de puntuació per a un jugador que falla en el NIVELL 4 (supera el temps màxim) Temps del jugador per associar els objectes del NIVELL 3: 75 segons % de temps no utilitzat: $(90-75)/90 = 16,7\%$ PUNTS: $1.200 + (300 \times 16,7\%) = 1.250$
-----------	---

4.5 Alumnes "Consumidor expert" o "Consumidor mestre"

(Accessible a partir del 05/10/2026)

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 vore 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 lluïx una medalla d'or.
- L'avatar, juntament amb el nom d'usuari, es pot vore 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 09/04/2027 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

(Pot realitzar-se des del 05/10/2026 fins al 07/04/2027)

5.1. Autorització i consentiment

Per a participar en la segona part del concurs, el personal docent coordinador haurà de disposar de les autoritzacions i els consentiments corresponents establits en la convocatòria nacional.

En particular, haurà de disposar:

De l'autorització o acceptació dels pares, mares o tutors legals dels participants menors de 14 anys, o de l'autorització o acceptació dels participants majors de 14 anys, segons corresponga (annex IIA de la convocatòria nacional).

De l'autorització per a la cessió de drets sobre les imatges, els vídeos o els continguts audiovisuals que es puguin utilitzar per a publicar-los en la pàgina web del concurs en el cas dels equips que resulten guanyadors (annex IIB de la convocatòria nacional).

Els models d'autorització i consentiment estaran disponibles per a la seua descàrrega en la zona d'INSCRIPCIÓ I ACCÉS DE COORDINADORS.

El personal docent coordinador serà responsable de recollir i custodiar les autoritzacions i els consentiments exigits durant el desenvolupament del concurs i d'enviar-los d'acord amb el que estableix l'apartat 5.7, segons les directrius establides en la convocatòria nacional i/o en les convocatòries autonòmiques corresponents.

La falta de les autoritzacions i els consentiments exigits en este apartat serà causa de desqualificació de l'equip o del treball, segons corresponga.

5.2. Característiques del treball en equip

La segona part del concurs consisteix en la realització d'un vídeo curt, amb una duració aproximada de 90 segons, elaborat conjuntament per les cinc persones integrants de l'equip.

El vídeo haurà de presentar una situació quotidiana de consum pròxima a la realitat de l'alumnat, en què es plantege un problema relacionat amb la falta de transparència o de seguretat d'un producte o servei i es proposa una solució que afavorisca un consum més informat, responsable i segur.

L'objectiu del vídeo serà informar i transmetre un missatge educatiu, mostrant com disposar d'informació clara i suficient i actuar de manera responsable permet a les persones consumidores prendre millors decisions en la seua vida quotidiana.

Temes que es poden abordar

- Informació clara, comprensible i suficient sobre productes i serveis.
- Etiquetatge, informació i advertiments de seguretat dels productes.
- Compres per Internet i comprovació de la fiabilitat d'una botiga en línia.
- Publicitat enganyosa o informació que pugui induir a error.
- Protecció de les dades personals en contractar serveis o utilitzar aplicacions.
- Condicions d'ús, garanties i devolucions explicades de manera transparent.
- Ressenyes i opinions de persones consumidores i importància de comprovar-ne la fiabilitat.
- Riscos associats a productes falsificats o d'origen desconegut.
- Dret de les persones consumidores a rebre informació veraç, clara i suficient abans de contractar o comprar.
- Importància de comparar productes i serveis i consultar fonts fiables abans de prendre una decisió de consum.
- Altres aspectes relacionats amb la transparència, la seguretat i la protecció de les persones consumidores.

Contingut del vídeo

- Presentar una situació quotidiana de consum comprensible i pròxima a l'alumnat.
- Mostrar o identificar un problema relacionat amb la falta de transparència o de seguretat, com ara informació poc clara, riscos ocults o pràctiques que puguin induir a error.
- Explicar de manera senzilla i comprensible quin és el problema i per què pot afectar les persones consumidores.
- Proposar una manera d'actuar responsable i segura, mostrant bones pràctiques com informar-se abans de comprar, comparar opcions, comprovar la informació, protegir les dades personals o demanar ajuda quan siga necessari.
- Transmetre un missatge positiu i educatiu relacionat amb la importància d'estar ben informat i adoptar decisions de consum responsables i segures.

Estes idees i propostes són únicament orientatives. Els equips podran abordar altres temes i plantejar situacions o enfocaments diferents, sempre que el contingut del vídeo s'ajuste a la temàtica, els objectius i els requisits establits en estes instruccions.

Les cinc persones integrants de l'equip hauran de participar en l'elaboració del treball, encara que no serà obligatori que totes apareguen o intervinguen directament en el vídeo.

El vídeo podrà realitzar-se mitjançant gravació real, animació o una combinació d'ambdues tècniques.

Es recomana consultar els materials pedagògics del concurs com a suport per a l'elaboració del treball.

Fitxers que s'hauran de presentar

- Un fitxer de vídeo.
- Un fitxer en format PDF que continga la transcripció íntegra del contingut oral del vídeo.

5.3. Requisits del treball en equip

El treball haurà de complir tots els requisits establits en este apartat.

L'incompliment de qualsevol dels requisits establits en este apartat serà causa de desqualificació del treball.

5.3.1. Requisits tècnics

- Tindre una duració aproximada de 90 segons.
- Presentar-se en algun dels formats següents: mp4, m4v, mov, wmv, avi o mpg.
- Tindre una grandària màxima de 150 MB.
- La transcripció haurà de presentar-se en format PDF.

A més, es recomana que el vídeo es presente en format horitzontal.

5.3.2. Requisits de participació i contingut

El treball haurà d'estar correctament redactat i presentar un nivell adequat de correcció gramatical i ortogràfica en el títol, el contingut del vídeo i la transcripció. Els errors gramaticals o ortogràfics aïllats es valoraran, si escau, dins del criteri de qualitat lingüística. La presència reiterada o generalitzada d'estos errors serà causa de desqualificació.

El contingut del treball haurà d'estar relacionat amb el tema de la present edició del concurs i ajustar-se a les característiques establides en l'apartat 5.2.

El treball haurà de ser original i elaborat pel mateix equip participant. No es podran presentar treballs copiats o reproduïts, totalment o parcialment, d'altres treballs o d'altres edicions del concurs.

Les cinc persones integrants de l'equip hauran de participar en l'elaboració del treball.

No es podran incloure dades personals de persones alienes a l'equip participant, ni imatges, veu o qualsevol altre contingut que permeta identificar-les, llevat que es dispose de l'autorització corresponent.

No es podran utilitzar sistemes d'intel·ligència artificial per a generar, simular o suplantar la veu de terceres persones.

El contingut del treball haurà de respectar els drets de propietat intel·lectual i industrial de tercers.

No es podran utilitzar marques conegudes o registrades com a element principal del contingut o amb finalitat publicitària.

El treball no podrà incloure continguts violents, xenòfobs, sexistes, pornogràfics, difamatoris, obscens o amenaçadors, ni continguts contraris a la dignitat de les persones o als valors que inspiren el concurs.

El contingut haurà de respectar els valors relacionats amb el consum responsable i els objectius educatius del concurs.

5.3.3. Ús de la intel·ligència artificial

No es podran utilitzar eines d'intel·ligència artificial per a generar automàticament el contingut creatiu principal del treball. La idea, el guió, la interpretació i el desenvolupament creatiu principal hauran de ser realitzats per les persones integrants de l'equip.

Sí que es podran utilitzar eines digitals, incloses les que incorporen funcions d'intel·ligència artificial, per a tasques tècniques o auxiliars d'edició, sempre que no substituïsquen l'elaboració creativa principal de l'equip.

No es podran utilitzar eines d'intel·ligència artificial per a generar o simular la veu de terceres persones, crear falsos testimonis o suplantar la identitat d'una persona real.

5.4. Llengües de realització

El treball podrà presentar-se en qualsevol de les llengües oficials de l'Estat.

La transcripció haurà de realitzar-se en la mateixa llengua utilitzada en el vídeo.

5.5. Pujar el treball en equip

Una vegada finalitzat el treball en equip, el personal docent coordinador haurà d'accedir a l'apartat Pujar treball. En este apartat s'indicarà:

- Nom de l'equip.
- Títol del treball.
- Confirmar la pujada del treball.

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

La plataforma de Consumópolis només permet pujar els treballs dels equips els cinc integrants dels quals hagen completat i puntuat les deu proves de la part 1.

Per cada equip només s'admetrà un treball, que haurà de ser pujat pel personal docent coordinador a través de l'espai virtual corresponent.

5.6. 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 que destaquen el treball i el diferencien de la resta d'equips, sense utilitzar marques conegudes o 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

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

QUALITAT LINGÜÍSTICA: fins a 5 punts

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

5.7. Descàrrega i enviament de la fitxa virtual i dels documents d'autorització i consentiment

Una vegada pujat el treball a la plataforma, el personal docent coordinador podrà descarregar la fitxa virtual corresponent.

Per a participar en la segona part del concurs, el personal docent coordinador haurà de disposar de les autoritzacions i els consentiments corresponents:

- **Annex IIA:** autorització o acceptació dels pares, mares o tutors legals dels participants menors de 14 anys, o dels participants majors de 14 anys, segons corresponga.
- **Annex IIB:** autorització per a la cessió de drets sobre les imatges, els vídeos o els continguts audiovisuals per a la seua publicació en la pàgina web del concurs.

La fitxa virtual i els documents d'autorització i consentiment hauran d'enviar-se segons la comunitat autònoma a la qual pertanga l'equip.

a) Equips de comunitats autònomes organitzadores

Hauran d'enviar:

- La fitxa virtual.
- Els documents d'autorització i consentiment.
- La sol·licitud de participació, si així ho requereix la convocatòria autonòmica corresponent.

La documentació haurà d'enviar-se a la comunitat autònoma organitzadora corresponent dins del termini establert en la seua convocatòria autonòmica.

Si no es publica una convocatòria autonòmica, la documentació haurà d'enviar-se dins del termini de la convocatòria nacional: del 5 d'octubre de 2026 al 7 d'abril de 2027, ambdós inclosos.

b) Equips de comunitats i ciutats autònomes no organitzadores

Els equips de Catalunya, el País Basc, Ceuta i Melilla hauran d'enviar:

- La fitxa virtual.
- Els documents d'autorització i consentiment.

La documentació haurà de presentar-se davant de la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030, del 5 d'octubre de 2026 al 12 d'abril de 2027, ambdós inclosos.

5.8. Quadre resum de fases i dates

Fase	Dates
Inscripció dels equips	Del 05/10/2026 al 01/03/2027
Primera part: deu proves individuals	Del 05/10/2026 al 18/03/2027
Segona part: treball en equip	Del 05/10/2026 al 07/04/2027
Enviament de la documentació administrativa	Del 05/10/2026 al 12/04/2027
Publicació o exposició dels treballs guanyadors	A partir del 15/04/2027

5.9. Finalització del concurs

La participació dels equips en el concurs no finalitza quan el treball s'ha pujat a la plataforma i s'ha descarregat la fitxa virtual corresponent. Els equips hauran d'enviar la documentació administrativa exigida en cada convocatòria, nacional o autonòmica, per a

ser avaluats i optar als premis del concurs d'acord amb els criteris establits en les bases reguladores, primer en una fase autonòmica i posteriorment en una fase nacional.