



SÚMATE A LA ENERGÍA RESPONSABLE

— Instrucciones generales de participación —

Las actividades del concurso escolar 2023-2024 *Consumópolis19*, con el lema: **Súmate a la energía responsable**, se desarrollan a través del sitio web Consumópolis, cuya dirección es <https://consumopolis.consumo.gob.es/>

En este documento se detallan las instrucciones generales para la correcta utilización de este sitio web como soporte virtual de desarrollo del concurso.



1. ACCESO AL PORTAL

Imagen n°1: pantalla del portal principal de Consumópolis

1.1 Selector de idioma

Permite seleccionar el idioma: castellano, catalán, valenciano, gallego y euskera.

Si no se selecciona ningún idioma, por defecto, se abre en castellano. En el caso de que quiera cambiar el idioma en la ciudad de Consumópolis, también puede hacerlo haciendo clic en el desplegable.

1.2 ¿Qué es Consumópolis

Vídeo de presentación de Consumópolis. Duración: 2 minutos

1.3 ¿Quiénes somos?

Presentación de la Dirección General de Consumo del Ministerio de Consumo y de los organismos competentes en Consumo de las diferentes Comunidades Autónomas.

1.4 Concurso escolar

Acceso al concurso escolar. Ver apartado 2 de este documento.

1.5 Contacto

Permite acceder a la dirección de correo electrónico de la administración del concurso (consultas.consumopolis@consumo.gob.es) y enviarle un correo electrónico para resolver dudas e incidencias.

1.6 Ganadores de las ediciones anteriores

Permite visualizar los trabajos de los equipos ganadores de las últimas ediciones de Consumópolis.

Se puede filtrar los resultados según los siguientes criterios: Nivel de premios (Nacional y Autonómico); Comunidad Autónoma; Edición de Consumópolis; Ciclo escolar.

1.7 Fichas pedagógicas

Permite acceder a las fichas pedagógicas que sirven de apoyo a las personas

LA CIUDAD DEL CONSUMO RESPONSABLE

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

FICHAS PEDAGÓGICAS

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

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

Introduce las palabras claves para la búsqueda

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

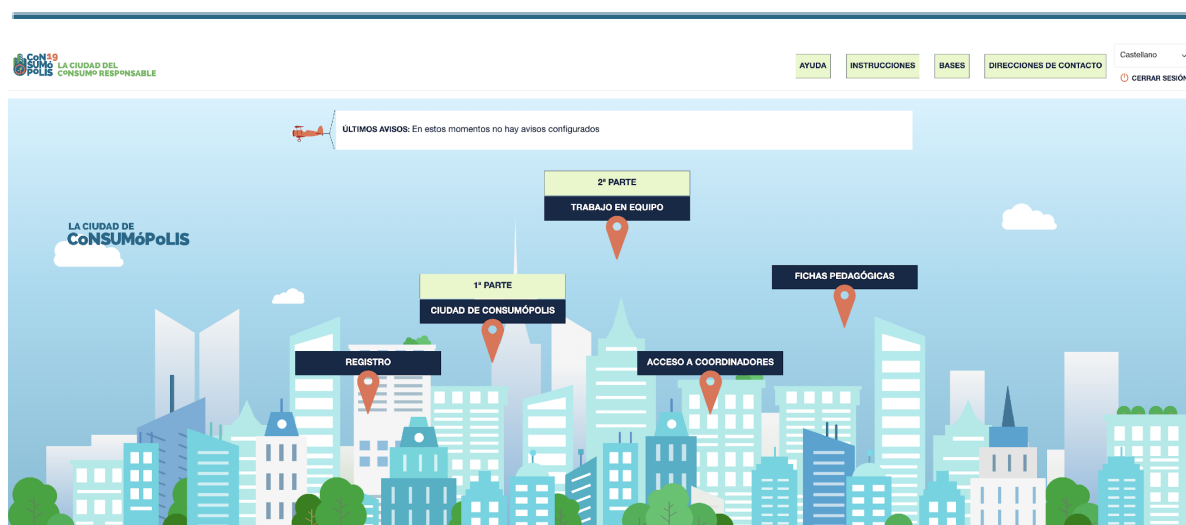
participantes para responder a las preguntas del concurso. Se pueden consultar on-line y también descargar e imprimir.

Imagen nº2: pantalla del interfaz de acceso a las fichas pedagógicas

Se dispone de un buscador por palabras.

¿Cómo utilizar el buscador?

- Si se busca una palabra es importante escribirla correctamente, ya que el buscador distingue las palabras con y sin tilde (no importa si se utiliza mayúsculas o minúsculas).
- Si se buscan dos o más palabras en una misma ficha, se escriben las palabras en el buscador separadas por el signo "+", por ejemplo: pirámide + alimentación.
- Si se buscan dos o más palabras en distintas fichas, se escriben las palabras separadas por una coma, por ejemplo: alimento, alimentación.
- Si se busca un grupo de palabras en un determinado orden se escriben las palabras entre comillas, por ejemplo: "hojas de reclamaciones".



2. ACCESO AL CONCURSO

Imagen nº3: pantalla del interfaz de la página principal del concurso

La página principal del concurso consta de las siguientes secciones: AYUDA, INSTRUCCIONES, BASES, DIRECCIONES DE CONTACTO, REGISTRO, 1ª PARTE, 2ª PARTE, ACCESO A COORDINADORES, FICHAS PEDAGÓGICAS.

2.1. Ayuda

(Accesible a partir del 02/10/2023)

Permite descargar un documento de ayuda rápida que incluye *Preguntas frecuentes y respuestas* sobre diversos aspectos del concurso.

2.2. Instrucciones

(Accesibles a partir del 02/10/2023)

Permite acceder al presente documento que recoge detalladamente cómo participar en el concurso.

2.3 Bases

(Accesibles a partir del 02/10/2023)

El concurso consta de dos fases de participación:

- Una fase autonómica, organizada por los organismos competentes en Consumo de cada una de las ciudades y comunidades autónomas, en la que se seleccionarán a los equipos ganadores por cada nivel de participación.
- Una fase nacional, organizada por la Dirección General de Consumo del Ministerio de Consumo, en la que participarán los equipos que resulten ganadores en cada ciudad y comunidad autónoma.

Este apartado permite acceder y descargar los siguientes documentos:

- **Bases del concurso escolar Consumópolis**
https://consumopolis.consumo.gob.es/concurso/pdfs/bases_consumopolis_es.pdf , que regulan la participación y la concesión de los premios.
- **Resolución de convocatoria del concurso escolar 2023-2024 Consumópolis19**,
https://consumopolis.consumo.gob.es/concurso/pdfs/convocatoria_nacional_es.pdf que regula la convocatoria nacional de los premios.
- **Bases autonómicas o resolución de convocatoria del concurso escolar 2023-2024 Consumópolis19**, que regulan la participación en su ámbito territorial y la convocatoria de los premios autonómicos en las comunidades autónomas organizadoras del concurso.

Importante: Para proceder al registro de los equipos y realizar las dos partes del concurso, no es necesario que se hayan publicado las bases o convocatorias autonómicas. En caso de que alguna comunidad o ciudad autónoma no las publique antes de la finalización de la segunda parte, los equipos seguirán las indicaciones de las Bases generales del concurso, las presentes Instrucciones generales de participación, y la convocatoria nacional. En esta última se establece que la Comunidad Autónoma de Cantabria, la Ciudad Autónoma de Ceuta y la Ciudad Autónoma de Melilla son territorios no organizadores del concurso, y se definen sus instrucciones de participación.

2.4 Direcciones de contacto

(Accesibles a partir del 02/10/2023)

Permite descargar un documento con los datos de contacto de la Dirección General de Consumo del Ministerio de Consumo y de los organismos competentes en materia de consumo de las comunidades autónomas y ciudades organizadoras del concurso.

2.5 Acceso coordinadores

PANEL COORDINADOR

Profesor: [\[editar perfil\]](#)
 Centro: [\[editar perfil\]](#)
 Ubicación: [\[editar perfil\]](#)
 Comunidad: [\[editar perfil\]](#)

[Documento autorización](#)

Para participar en la segunda parte del concurso, el personal docente debe disponer de la autorización de los padres o tutores legales de los menores de 14 años y de la autorización de los mayores de 14 años.

En la segunda parte del concurso, los cinco componentes del equipo deben realizar un trabajo conjunto que consiste en un video.

Lee con atención las instrucciones

[Instrucciones para realizar el trabajo](#)
[Listado de melodías permitidas](#)

Para subir el trabajo de un equipo, pincha en SUBIR TRABAJO (tabla inferior)

MIS EQUIPOS

Para acceder a los datos del equipo, haz click en el nombre del equipo

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

(Accesible a partir del 02/10/2023)

Imagen n°4: pantalla del panel del coordinador

Permite al personal docente coordinador consultar los datos completos de sus equipos y del alumnado que los componen: nombres y usuarios, así como otra información de interés sobre la participación en el concurso de cada uno de ellos: puntuación y progreso en el concurso.

Para acceder a esta información es necesario introducir la dirección de correo electrónico y la contraseña personal que el personal docente coordinador haya establecido previamente en el registro.

2.6 Registro

(Accesible desde el 02/10/2023 hasta el 19/02/2024)

Para participar en Consumópolis es necesario que una persona docente del centro educativo se registre como coordinador. Para ello, debe cubrir los datos del formulario de registro.

CREAR NUEVA CUENTA COORDINADOR

Instrucciones de registro del coordinador

Para participar en Consumópolis es necesario que una persona docente del centro educativo se registre como coordinador. Para ello, debe cubrir los datos del formulario de registro. Para añadir el colegio debe localizarlo con el código postal, en caso de que el código no se muestre en el selector de Colegio, debe darlo de alta.

Una vez se crea la cuenta, la persona que se registra recibirá un correo electrónico con más instrucciones en la dirección de correo electrónico facilitada durante la creación.

Dirección de correo electrónico *

La dirección de correo electrónico no se hace pública. Solo se utilizará si es necesario ponerse en contacto con usted en relación con su cuenta o para notificaciones.

Nombre de usuario *

Varios caracteres están permitidos, incluyendo los espacios, puntos (.), guiones (-), comillas ("), guiones bajos (_) y el signo @.

PERFIL

Nombre *	Primer apellido *	Segundo apellido *
Teléfono *	Introduzca el código postal del colegio	Colegio - Introduzca el código postal del colegio -

Imagen nº5: pantalla del interfaz de registro del coordinador

Para añadir el colegio debe localizarlo con el código postal, en caso de que el código no se muestre en el selector de Colegio, debe darlo de alta.

Una vez creada la cuenta, la persona que se registra recibirá un correo electrónico con más instrucciones en la dirección de correo electrónico facilitada durante la creación.

2.7 Primera parte: Ciudad de Consumópolis

CONSUMÓPOLIS LA CIUDAD DEL CONSUMO RESPONSABLE

INICIO REGISTRO CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS EXPOSICIÓN TRABAJOS ACCESO A COORDINADORES FICHAS PEDAGÓGICAS

Castellano
CERRAR SESIÓN

LA CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

ALUMNO1

22.278 MIS PUNTOS

Diploma

EL DICCIONARIO

BUENA MEMORIA

CHATBOT

BLACK FRIDAY

MIS COLEGAS

EL KILOVATIO

LAS BOMBILLAS

VERDADERO / FALSO

RECARGA EL MÓVIL

LA LLAMADA

(Accesible desde el 02/10/2023 hasta el 18/03/2024)

Imagen nº6: pantalla de acceso a las 10 pruebas (parte 1) y al vestidor

Permite acceder a las diez pruebas planteadas en el concurso por la ciudad virtual de Consumópolis. Para poder acceder es necesario registrarse previamente.

2.8 Segunda parte: Trabajo en equipo

(Accesible desde el 02/10/2023 hasta el 02/04/2024)

Información general sobre el trabajo en equipo y acceso a las instrucciones para realizar el trabajo así como el listado de melodías permitidas.

2.9 Segunda parte: Exposición de los trabajos

(Accesible a partir del 11/04/2024)

Todos los trabajos se exponen en el sitio web <https://consumopolis.consumo.gob.es/>, y pueden ser visualizados por los alumnas y alumnos de los equipos que han participado en la segunda parte del concurso.

La búsqueda de los trabajos se puede realizar según los siguientes criterios: Nivel de participación y/o comunidad autónoma.

2.10 Acceso a coordinadores

(Accesible desde el 02/10/2023 hasta el 02/04/2024)

Acceso al panel coordinador que permite

- Dar de alta un equipo
- Acceder a los datos de los equipos registrados, modificar los datos del equipo, subir los trabajos de la parte 2 y descargar la ficha virtual.

2.11 Fichas pedagógicas

Permite acceder a las fichas pedagógicas que sirven de apoyo a las personas participantes para responder a las preguntas del concurso. Se pueden consultar on-line y también descargar e imprimir.

3. REGISTRO

(Accesible desde el 02/10/2023 hasta el 19/02/2024)

3.1. Registro de los equipos

Para participar en Consumópolis es necesario que el personal docente coordinador registre a los equipos participantes. Desde la página de inicio acceder a Concurso escolar >> Registro.

Cada equipo estará compuesto por **cinco alumnas** o **alumnos** matriculados o matriculadas en cursos de un mismo nivel de participación y estará coordinado por una persona docente del centro educativo (ver artículo 2 de las Bases reguladoras del Concurso escolar Consumópolis).

3.2. Datos necesarios para el registro

En la inscripción se facilitan los datos identificativos del personal docente coordinador, del centro educativo y de los componentes de cada equipo.

El personal docente coordinador debe rellenar el formulario con los datos que se solicitan. Los campos con * son obligatorios.

Después de rellenar el código postal aparecerán en los colegios dados de alta en el sistema relacionados con ese código. Si el colegio no está en el sistema, se puede crear uno seleccionando “Crear nueva escuela”.

Cuando se hayan completado los datos, el personal docente coordinador deberá pulsar el botón “Crear nueva cuenta”. Recibirá a su correo electrónico un email para completar el registro, y establecer la contraseña a través de un enlace de inicio de sesión único.

Al pulsar sobre iniciar sesión se muestra el perfil creado y los campos para establecer la contraseña.

Rellenar la contraseña, confirmar la contraseña y Guardar. Se podrá también seleccionar el idioma por defecto.

El coordinador podrá a continuación dar de alta a los equipos.

El personal docente coordinador podrá acceder y modificar los datos de registro de sus alumnos en cualquier momento. El ciclo escolar no se podrá modificar en el caso de que algún alumno haya empezado a jugar. Por causas de fuerza mayor, un miembro del equipo o el docente coordinador, en su caso, podrá ser sustituido por otro, previa aceptación por la organización, que dará las instrucciones precisas para proceder a la inscripción del nuevo miembro o del coordinador del equipo.

En los nombres de los equipos, contraseñas o usuarios no pueden utilizarse palabras malsonantes, insultos, ni términos ofensivos. El incumplimiento de cualquiera de estos requisitos conlleva la inmediata descalificación del equipo.

3.3 Aceptación de las Bases y política de privacidad

Para poder completar el registro, el personal docente coordinador y cada uno de los componentes del equipo deben declarar expresamente que han leído y aceptan las Bases reguladoras, la Política de Privacidad y la Política de protección de datos, marcando las casillas habilitadas al efecto al final de la zona de inscripción.

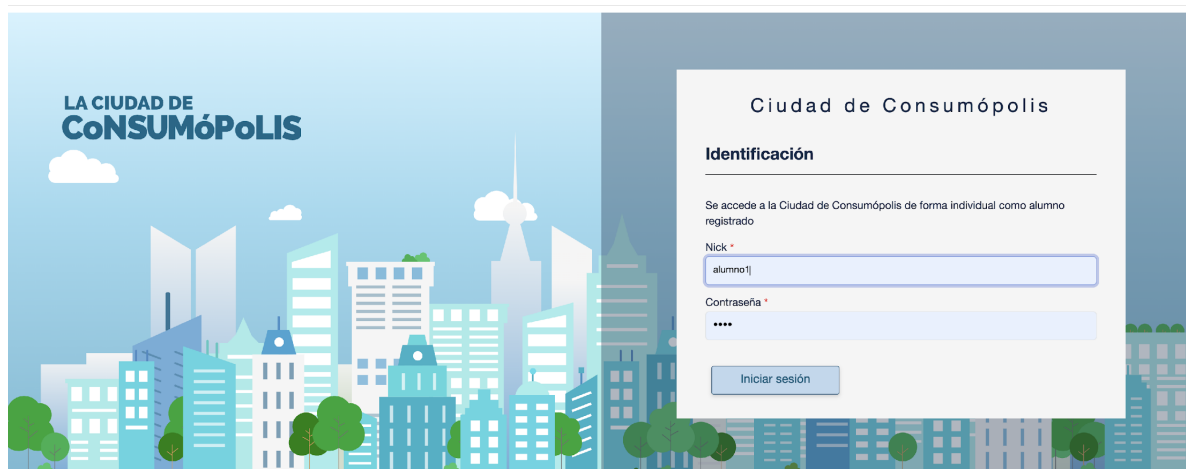
3.4 Confirmación del registro

Completado el registro de cada equipo, el personal docente coordinador recibe por correo electrónico la confirmación de la inscripción del equipo, que debe validar por la misma vía.

4. PRIMERA PARTE: CIUDAD DE CONSUMÓPOLIS

(Puede realizarse desde el 02/10/2023 hasta el 18/03/2024)

4.1 Identificación para el acceso a las pruebas



Se accede a la ciudad virtual de Consumópolis de forma individual, como persona concursante registrado. Si la persona concursante accede por primera vez a las pruebas de la primera parte, debe:

1. Introducir el usuario y la contraseña que le ha facilitado el profesor. En el caso de que el participante no se acuerde o quiera modificar su contraseña, el coordinador podrá crear una nueva desde el Panel Coordinador. Podrá también modificar el nombre y los dos apellidos del participante.
2. Configurar su personaje en el vestidor.

Imagen nº7: pantalla de identificación

Una vez que la persona concursante se ha identificado, se abre una pantalla que permite acceder a las herramientas del concurso y a las pruebas.



4.2 Vestidor / Personaje virtual

Imagen nº8: pantalla del vestidor (personaje virtual del alumnado)

Cada uno de los miembros del equipo debe configurar un personaje virtual para lo que dispone de un vestidor, al que puede acceder una vez que se haya identificado. Este personaje le representa durante todas las pruebas por la ciudad virtual y también figura en la clasificación final, junto a su nombre de usuario y a los de los otros componentes del equipo. Para preservar su anonimato, las personas participantes aparecen en todo momento en el sitio web con su nombre de usuario.

4.3 Interfaz de acceso a las pruebas

La ciudad virtual de Consumópolis tiene 10 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 de las diez pruebas: CHATBOT; BUENA MEMORIA; DICCIONARIO; BLACK FRIDAY; MIS COLEGAS; LA LLAMADA; VERDADERO FALSO; EL KILOVATIO; LAS BOMBILLAS; RECARGA EL MÓVIL

IMPORTANTE: el alumnado puede volver a entrar en las 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 la primera parte es de 25.000 puntos.

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

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

4.4 Detalle de cada prueba

NOMBRE DE LA PRUEBA	CHATBOT
DESCRIPCIÓN	La persona concursante entabla una conversación con un personaje imaginario que le plantea 4 preguntas relacionadas con el consumo responsable a las que debe responder correctamente. El personaje imaginario ofrece comentarios que varían en función de las respuestas ofrecidas por la persona concursante.
PUNTUACIÓN	Se obtienen 625 puntos por cada respuesta acertada.
NOMBRE DE LA PRUEBA	DICCIONARIO

DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe recomponer unas palabras cortadas en dos. Para ello debe pinchar en la primera parte de la palabra, y luego pinchar en la segunda parte. El juego propone cinco niveles de dificultad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1: 1 palabra cortada / Tiempo límite: 7 segundos. • Nivel 2: 2 palabras cortadas / Tiempo límite: 15 segundos. • Nivel 3: 4 palabras cortadas / Tiempo límite: 1 minuto. • Nivel 4: 7 palabras cortadas / Tiempo límite: 1 minuto y 30 segundos. • Nivel 5: 11 palabras cortadas / Tiempo límite: 2 minutos y 30 segundos. <p>Para superar cada nivel la persona concursante debe recomponer todas las palabras y acertar una pregunta (tres respuestas posibles). Si falla, finaliza la partida.</p>
PUNTUACIÓN	La puntuación depende del número de palabras que haya recompuesto la persona concursante: 100 puntos / palabra.
NOMBRE DE LA PRUEBA	VERDADERO FALSO
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe responder “Verdadero” o “Falso” a una serie de afirmaciones. Si acierta, avanza un escalón y si falla vuelve al punto de partida. Cuanto más avanza, más difíciles la pregunta.</p> <p>Para puntuar en esta prueba quien juega dispone de 90 segundos, y debe acertar cinco preguntas seguidas.</p>
PUNTUACIÓN	<p>2000 + bono tiempo. El bono tiempo=500 x (% del tiempo no utilizado).</p> <p>Ejemplo: Si acierta las dos primeras, falla la tercera, y acierta las otras cinco afirmaciones, y tarda en total 60 segundos, su puntuación es: 2167 puntos. Detalle del cálculo= 2000 + (500 x (90-60/90)).</p>
NOMBRE DE LA PRUEBA	BUENA MEMORIA

DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante puede elegir entre 5 niveles de tablero de diferente nº de casillas y nº de puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 16 casillas: puede ganar hasta 100 puntos. - 20 casillas: puede ganar hasta 200 puntos. - 25 casillas: puede ganar hasta 300 puntos. - 30 casillas: puede ganar hasta 600 puntos. - 36 casillas: puede ganar hasta 1.200 puntos. <p>La persona concursante elige un nivel. Aparecen varios iconos en un tablero. Después de un segundo los iconos desaparecen. La persona concursante debe indicar con el dedo o ratón dónde se ubican los iconos. Para localizar los iconos dispone de un máximo de 30 segundos.</p> <p>Comodín: Un botón “C” permite visualizar durante dos segundos los iconos. El comodín solo se puede utilizar una vez vez. Si la persona concursante utiliza el botón “C” solo puede ganar la mitad de los puntos.</p> <p>Si acierta gana los puntos indicados. Pero, si falla, pierde todos los puntos acumulados en esa partida.</p> <p>Para continuar la persona concursante debe responder a una pregunta y acertar la respuesta. Solo tiene un intento.</p>
NOMBRE DE LA PRUEBA	LA LLAMADA
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante visualiza un vídeo donde un usuario de Internet cuenta su experiencia sobre lo que cree es un engaño y pide consejo y ayuda. Tras escuchar el relato, debe aconsejar al usuario sobre qué decisión tomar seleccionando una de las tres opciones posibles.</p> <p>Cada partida consta de 2 vídeos.</p> <p>Para conseguir la máxima puntuación en esta prueba la persona concursante debe entrar dos veces en la prueba y acertar siempre.</p>
PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del número de aciertos:</p> <p>1 acierto: 625 puntos</p> <p>2 aciertos: 1.250 puntos</p> <p>Los puntos obtenidos en diferentes partidas se acumulan hasta un máximo de 2.500 puntos.</p>

<p>NOMBRE DE LA PRUEBA</p>	<p>BLACK FRIDAY</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>La persona concursante debe trazar (con el dedo o el ratón) el recorrido hasta la camiseta evitando las malas y aprovechando la buena oferta, que en este momento no son visibles.</p> <p>Si pasa encima de una oferta engañosa, finaliza la partida.</p> <p>Si pasa encima de la buena oferta consigue un bonus en su puntuación.</p> <p>Para localizar los iconos dispone de un máximo de 30 segundos.</p> <p>Comodín: el botón “C” permite visualizar durante un segundo los iconos (buena oferta y ofertas engañosas). Puede utilizar el comodín solo dos veces.</p> <p>El juego tiene diferentes niveles.</p> <p>Para pasar de un nivel al otro, la persona concursante debe acertar a una pregunta relacionada con el etiquetado de la ropa, las ofertas, promociones, descuentos, rebajas y la compra de la ropa.</p>
<p>PUNTUACIÓN</p>	<p>La puntuación depende del tiempo que tarda en descubrir los iconos, si pasa encima de la buena oferta y el nivel superado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado: 300 puntos + 100 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 2 superado: 600 puntos + 200 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 900 puntos + 300 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1200 puntos + 400 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 1500 + 500 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 500 puntos x (% tiempo no utilizado).

NOMBRE DE LA PRUEBA	MIS COLEGAS
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe memorizar los rostros de sus nuevos compañeros de clase. No hay límite de tiempo.</p> <p>Luego la persona concursante debe decidir si la foto que se le muestra es la de uno de sus compañeros de clase. Tiene 3 segundos para decidirse. Si falla, finaliza la partida.</p> <p>La prueba incluye 5 niveles de dificultad. Entre cada nivel la persona concursante debe acertar una pregunta. Si falla la persona concursante continúa pero no puntúa.</p> <p>Nº de rostros en cada nivel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1: 12 • Nivel 2: 16 • Nivel 3: 20 • Nivel 4: 28 • Nivel 5: 44
PUNTUACIÓN	La puntuación final depende del número de aciertos a las preguntas.
NOMBRE DE LA PRUEBA	LAS BOMBILLAS
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe apagar todas las luces. Cuenta con un tiempo limitado. Las bombillas se presentan en un tablero. Cuando se pincha en una bombilla las de alrededor cambian de estado.</p> <p>La prueba consta de 5 niveles. Para pasar de nivel la persona concursante debe apagar todas las bombillas y acertar la pregunta.</p>

PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del nivel alcanzado y del tiempo que ha empleado la persona concursante en el último nivel superado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado*: 400 puntos + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado**). • Nivel 2 superado: 800 puntos + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 1.200 puntos + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1.600 puntos + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 2.000 puntos + Bono tiempo: 500 puntos x (% tiempo no utilizado). <p>*Nivel superado: El nivel se supera cuando la persona concursante consigue apagar todas las bombillas en el tiempo límite. **Tiempo no utilizado: (Tiempo máximo del nivel – Tiempo que tarda el jugador en apagar todas las luces) / tiempo máximo del nivel. (Solo se tiene en cuenta el tiempo del último nivel superado) Ejemplo de puntuación para un jugador que falla en el NIVEL 4 (supera el tiempo máximo) Tiempo del jugador para apagar las luces del NIVEL 3: 75 segundos % de tiempo no utilizado: $(300 - 75) / 300 = 75\%$ PUNTOS: $1.200 + (300 \times 75\%) = 1.425$</p>
NOMBRE DE LA PRUEBA	RECARGA EL MÓVIL
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe pasar el móvil por los puntos de carga en el orden indicado. Si toca los iconos “Redes Sociales”, “Vídeo”, “Llamada” o “Geolocalización” baja el nivel de la batería. Si el nivel de batería llega a 0, finaliza la partida.</p> <p>La prueba consta de 5 niveles. Para pasar de nivel la persona concursante debe pasar por todos los puntos de carga en el orden indicado y acertar la pregunta.</p>

PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del nivel alcanzado y del tiempo que ha empleado la persona concursante en el último nivel superado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado*: 400 puntos + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado**). • Nivel 2 superado: 800 puntos + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 1.200 puntos + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1.600 puntos + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 2.000 puntos + Bono tiempo: 500 puntos x (% tiempo no utilizado). <p>*Nivel superado: El nivel se supera cuando la persona concursante consigue pasar por todos los puntos de carga en el tiempo límite. **Tiempo no utilizado: (Tiempo máximo del nivel — Tiempo que tarda el jugador en pasar por todos los puntos de carga) / tiempo máximo del nivel. (Solo se tiene en cuenta el tiempo del último nivel superado) Ejemplo de puntuación para un jugador que falla en el NIVEL 4 (supera el tiempo máximo) Tiempo del jugador para apagar las luces del NIVEL 3: 75 segundos % de tiempo no utilizado: $(120 - 75)/120 = 37,5\%$ PUNTOS: $1.200 + (300 \times 37,5\%) = 1.312,5$</p>
NOMBRE DE LA PRUEBA	EL KILOVATIO
DESCRIPCIÓN	<p>La prueba consta de 5 niveles. La persona concursante debe asociar cada objeto a su tiempo de uso con un kilovatio. Para pasar de nivel debe asociar correctamente todos los objetos a su tiempo de uso y acertar la pregunta.</p>
PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del nivel alcanzado y del tiempo que ha empleado la persona concursante en el último nivel superado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado*: 400 puntos + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado**). • Nivel 2 superado: 800 puntos + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 1.200 puntos + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1.600 puntos + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 2.000 puntos + Bono tiempo: 500 puntos x (% tiempo no utilizado). <p>*Nivel superado: El nivel se supera cuando la persona concursante consigue asociar todos los objetos con el tiempo de uso correcto en el tiempo límite. **Tiempo no utilizado: (Tiempo máximo del nivel — Tiempo que tarda el jugador en asociar los objetos con su tiempo de uso) / tiempo máximo del nivel. (Solo se tiene en cuenta el tiempo del último nivel superado) Ejemplo de puntuación para un jugador que falla en el NIVEL 4 (supera el tiempo máximo) Tiempo del jugador para asociar los objetos del NIVEL 3: 75 segundos</p>

	<p>% de tiempo no utilizado: $(90-75)/90 = 16,7\%$ PUNTOS: $1.200 + (300 \times 16,7\%) = 1.250$</p>
--	---

4.5 Alumnos o alumnas “Consumidor Experto” o “Consumidor Maestro”

(Accesible a partir del 02/10/2023)

Los alumnos o alumnas que alcanzan individualmente una determinada puntuación consiguen una serie de ventajas:

Los alumnos o alumnas que alcanzan **19.000 puntos** totales logran el título de “Consumidor Experto”.

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

Los alumnos o alumnas que alcanzan **22.000 puntos** totales logran el título de “Consumidor Maestro”.

- El avatar luce una medalla de oro.
- El avatar, junto con el nombre de usuario, está visible durante una semana en la página de inicio del Concurso.
- El alumno o alumna gana 1.000 puntos.

4.6 Diploma acreditativo

Todas las personas concursantes que hayan completado y puntuado en las diez pruebas obtienen un diploma acreditativo, que se puede descargar directamente desde la propia plataforma.

4.7 Acceso a las pruebas fuera de las fechas del concurso

(Accesible desde el 03/04/2024 hasta el comienzo de la siguiente edición de Consumópolis)

Es posible el acceso libre a las pruebas de Consumópolis una vez finalizado el concurso.

No se tiene en cuenta la puntuación obtenida por las personas participantes en las pruebas de Consumópolis fuera de las fechas del concurso.

Esta opción es accesible desde el final de esta edición de Consumópolis hasta el inicio de la siguiente.

5. SEGUNDA PARTE: TRABAJO EN EQUIPO

(Puede realizarse desde el 02/10/2023 hasta el 02/04/2024)

5.1 Autorización y consentimiento

Para participar en la segunda parte del concurso, el personal docente debe disponer de la autorización de los padres o tutores legales de los menores de 14 años y del consentimiento de los mayores de 14 años.

El documento de autorización / consentimiento se puede descargar en la zona de REGISTRO y ACCESO COORDINADORES.

5.2 Características del trabajo en equipo

La Segunda Parte del Concurso consiste en la realización de un vídeo musical. Los **cinco componentes** del equipo deben realizar de manera conjunta un vídeo musical que incluya la elaboración de la letra de una canción y una coreografía relacionadas con el **lema principal de la 19ª edición** de Consumópolis:

Súmate a la energía responsable

El objetivo del vídeo musical será convencer a su entorno escolar, familiar y social de la necesidad de utilizar de forma responsable la energía, dando a conocer buenas prácticas innovadoras en esta materia.

Algunas ideas que los escolares podrían desarrollar son:

- Cómo ahorrar energía (luz, gas, agua, calefacción, baterías de dispositivos eléctricos...) en casa / escuela / con los amigos...
- Cómo ahorrar energía en el consumo de productos (etiquetado energético, pilas recargables, bombillas de bajo consumo, ropa de segunda mano...).
- Transporte sostenible.
- Cómo ahorrar en el consumo y ocio tecnológicos (coste energético de las redes sociales, consumo de gigas, uso de móviles/tabletas...).
- Factura energética.
- Cómo ahorrar energía para combatir el cambio climático.
- Ventajas y desventajas de las energías renovables y/o no renovables.
- Autoconsumo energético.

Se recomienda consultar las fichas pedagógicas para la elaboración del trabajo.

Para la realización del trabajo será necesario subir en el espacio virtual dos archivos independientes que contengan el video musical y la letra de la canción.

5.3 Requisitos del trabajo en equipo:

Requisitos técnicos

El personal docente coordinador debe recopilar la autorización de ambos padres o tutores legales de cada uno de los menores de catorce años que vayan a participar en el trabajo, o el consentimiento de cada uno de los mayores de catorce años, utilizando para ello el Documento de Autorización que encontrará en:

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

La falta de esta autorización será causa de descalificación del trabajo.

Los videos musicales que no cumplan con los siguientes requisitos serán descalificados:

- Solo podrán utilizarse melodías disponibles en la plataforma, libre de derechos.
- El vídeo tendrá una duración de un máximo de 90 segundos.
- Formatos admitidos para el vídeo: mp4, m4v, mov, wmv, avi, mpg.
- El vídeo será preferiblemente en formato horizontal.
- Formatos admitidos para la letra de la canción: pdf.
- Peso máximo del vídeo: 150 Mb.
- El lema, título o eslogan, la letra de la canción y las imágenes o cualquier otro contenido incluido en el trabajo no debe contener errores lingüísticos.

En la elaboración del trabajo deben respetarse los principios de la educación en valores.

Se valorará que el trabajo sea pedagógico (con un fin didáctico, educativo) y adaptado al público infantil y juvenil, así como consideraciones de consumo responsable, saludable, sostenible y solidario.

El trabajo puede presentarse en cualquiera de los idiomas cooficiales del Estado.

Requisitos legales

Las imágenes o cualquier otro contenido incluido en el trabajo no pueden vulnerar los derechos de autor o la propiedad intelectual. El participante no incluirá en los trabajos a ningún tercero.

En ningún caso se podrán colgar contenidos violentos, xenófobos, sexistas, o pornográficos, difamatorios, obscenos o amenazantes, que atenten contra el derecho al honor y a la propia imagen, que inciten o publiciten actividades y servicios ilegales, que lesionen bienes o derechos de terceros, o que conculquen de cualquier forma la legislación española.

El Jurado descalificará aquellos trabajos que incorporen contenidos del tipo referido o que vulneren los derechos de autor o de propiedad intelectual o que incluyan datos de carácter personal de terceros.

El material remitido por el personal docente debe ser original, no responsabilizándose la organización del Concurso de ninguna reclamación que pudieran presentar terceros.

El incumplimiento de cualquiera de estos requisitos anteriores supone la descalificación inmediata del trabajo.

5.4 Subir el trabajo en equipo

Tras finalizar el Trabajo en Equipo, el personal docente coordinador accede a **Subir Trabajo**. En este apartado se indica:

- Nombre del equipo.
- Título del trabajo.
- Seleccionar los archivos del vídeo (mp4, m4v, mov, wmv, avi, mpg) y de la letra de la canción (pdf)
- Confirmar **Subir Trabajo**.

Una vez subido el trabajo, el personal docente coordinador no lo puede modificar.

La plataforma de Consumópolis solo permite subir los trabajos de aquellos equipos **cuyos cinco componentes han completado y puntuado en las 10 pruebas de la Parte 1**.

Un equipo solo puede subir un trabajo en su espacio virtual.

5.5 Criterios de valoración del trabajo en equipo

COHERENCIA - Hasta 40 puntos

Adecuación a los objetivos del concurso y promoción de una reflexión crítica y motivadora del cambio.

CREATIVIDAD Y ORIGINALIDAD - Hasta 20 puntos

Empleo de recursos propios y variados que lo destaquen y diferencien del resto de equipos; sin utilizar marcas ni logotipos/imágenes conocidas/registradas).

PRESENTACIÓN - Hasta 20 puntos

Exposición clara y ordenada de los contenidos ofreciendo un resultado final fácilmente comprensible e inteligible.

CALIDAD TÉCNICA - Hasta 15 puntos

Manejo y dominio de instrumentos y técnicas gráficas, audiovisuales, informáticas o de cualquier otro tipo empleadas en su realización y grado de complejidad del trabajo realizado.

CALIDAD LINGÜÍSTICA - Hasta 5 puntos

Empleo correcto de los distintos recursos lingüísticos: gramática, ortografía y léxico (no sexista).

5.6 Descarga y envío de la ficha virtual y documento de autorización / consentimiento

Descarga de ficha virtual: Subido el trabajo a la plataforma, el personal docente coordinador puede descargar la **ficha virtual** correspondiente, documento que contiene los datos del trabajo: referencia, nombre del equipo, componentes y título.

La ficha virtual sólo puede descargarse cuando el trabajo esté revisado y aprobado por la organización del concurso.

Una vez que la ficha virtual del trabajo se ha descargado, el trabajo no puede modificarse.

Documento de autorización / consentimiento: Para participar en la segunda parte del concurso, el personal docente debe disponer de la autorización de los padres o tutores legales de los menores de 14 años y del consentimiento de los mayores de 14 años.

Envío de ficha virtual y documento de autorización: La ficha virtual, el documento de autorización, la solicitud de participación, en el caso de que su comunidad así lo requiera, deben remitirse a las respectivas comunidades autónomas organizadoras del concurso en el plazo señalado en su convocatoria autonómica. Dicho plazo debe ser suficiente para cumplir con el plazo previsto en la convocatoria nacional.

Las personas participantes de la Comunidad Autónoma de Cantabria, Ciudad Autónoma de Ceuta o Ciudad Autónoma de Melilla deben presentar la ficha virtual en Dirección General de Consumo del Ministerio de Consumo, según lo previsto en la Convocatoria nacional.

5.7 Finalización del concurso

La participación de los equipos en el concurso finaliza cuando el trabajo esté subido a la plataforma y se descarga la ficha virtual del mismo. A partir de este momento comienza el plazo para que el jurado evalúe la participación de los equipos en el concurso conforme a los criterios establecidos en las Bases reguladoras.