



SÚMATE Á ENERXÍA RESPONSABLE

— Instrucións xerais de participación —

As actividades do concurso escolar 2023-2024 *Consumópolis19*, co lema: **Súmate á enerxía responsable**, desenvólvense a través do sitio web Consumópolis, o cal ten o enderezo <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 Consumo 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 ou Autonómico); Comunidade Autónoma; Edición de Consumópolis; Ciclo escolar.

1.7 Fichas pedagógicas

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



CoN SUMO POLIS LA CIUDAD DEL CONSUMO RESPONSABLE

QUE É QUEN SOMOS? CONCURSO ESCOLAR CONTACTO GAÑADORES FICHAS PEDAGÓXICAS

Galego SAIR

FICHAS PEDAGÓXICAS

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

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

Introduce las palabras claves para la búsqueda Axuda 

1	Glosario alfabético de términos	Ver ficha
2	Concepto de persoa consumidora: dereitos e deberes	Ver ficha
3	Definición e explicación dos termos empregados na linguaxe de Internet e das Redes Sociais (RRSS)	Ver ficha
4	A publicidade	Ver ficha
5	As marcas e a publicidade	Ver ficha

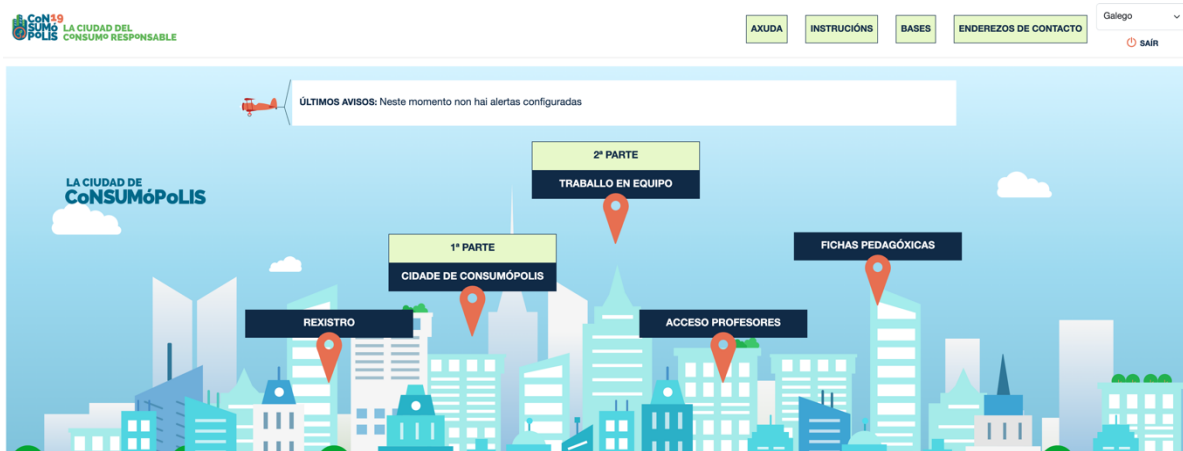
Imaxe núm. 2: pantalla da interface de acceso ás fichas pedagógicas

Disponse dun buscador por palabras.

Como empregar o buscador?

- Se se busca unha palabra, é importante escribirla 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. 3: pantalla da interface da páxina principal do concurso

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

2.1. Axuda

(Accesible a partir do 02/10/2023)

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 02/10/2023)

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

2.3 Bases

(Accesibles a partir do 02/10/2023)

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 Consumo, 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/concurso/pdfs/bases_consumopolis_es.pdf, que regulan a participación e a concesión dos premios.

- **Resolución da convocatoria do concurso escolar 2023-2024 Consumópolis19**, https://consumopolis.consumo.gob.es/concurso/pdfs/convocatoria_nacional_es.pdf que regula a convocatoria nacional dos premios.

- **Bases autonómicas ou resolución da convocatoria do concurso escolar 2023-2024 Consumópolis19**, que regulan a participación no seu ámbito territorial e a convocatoria dos premios autonómicos nas comunidades autónomas organizadoras do concurso.

Importante: Para proceder ao rexistro 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 establece que a Comunidade Autónoma de Cantabria, a Ciudad Autónoma de Ceuta e a Ciudad Autónoma de Melilla son territorios non organizadores do concurso e defínense as súas instrucións de participación.

2.4 Enderezos de contacto

(Accesibles a partir do 02/10/2023)

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

2.5 Acceso coordinadores

(Accesible a partir do 02/10/2023)

Consumópolis LA CIUDAD DEL CONSUMO RESPONSABLE

INICIO REGISTRO CIUDADE DE CONSUMÓPOLIS TRABAJO EN EQUIPO ACCESO PROFESORES FICHAS PEDAGÓGICAS Gallego SAIR

PANEL DO COORDINADOR

Profesor:
Centro: IES
Localización:

Documento de autorización

Para participar na segunda parte do concurso, o personal docente debe dispoñer da autorización dos pais ou titores legais dos menores de 14 anos e da autorización dos maiores de 14 anos.
Na segunda parte do concurso, os cinco compoñentes do equipo deben realizar un traballo conxunto que consiste nun vídeo.
Le con atención as instrucións para crear unha conta gratuita en Genially.

Instruccións para realizar o traballo Lista de melodías permitidas

Para subir o traballo dun equipo, pincha en SUBIR TRABAJO (tabla inferior)

OS MEUS EQUIPOS

Para acceder aos datos do equipo, fai click no nome do equipo

Equipo	Parte 1	Parte 2	Ficha virtual	
<input type="text"/>	0%	*	Non	Modificar equipo

Imaxe núm. 4: pantalla do panel do coordinador

Permite ao persoal docente coordinador consultar os datos completos dos seus equipos e do alumnado que os compoñen: nomes, usuarios, 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 registro.

2.6 Rexistro

(Accesible desde o 02/10/2023 ata o 19/02/2024)

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

The screenshot shows the web interface for creating a coordinator account. At the top, there is a navigation menu with links: INICIO, REXISTRO, CIUDADE DE CONSUMÓPOLIS, TRABAJO EN EQUIPO, ACCESO PROFESORES, FICHAS PEDAGÓXICAS, and a language selector set to Gallego. Below the navigation is a blue header with the text "CREAR UNHA NOVA CONTA COORDINADOR". The main content area is titled "Instrucións de rexistro de coordinadores" and contains the following text:

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

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

The registration form includes the following fields:

- Enderezo de correo electrónico * (with a note: "O enderezo de correo electrónico non se fai público. Só se utilizará se necesitas que te poñan en contacto coa túa conta ou para notificar a activación")
- Nome de usuario/a *
- ▼ PERFIL section with three sub-fields: Nome *, Primeiro apelido *, and Segundo apelido

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

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 rexistre recibirá un correo electrónico con máis instrucións no enderezo de correo electrónico fornecido durante a creación.

2.7 Primeira parte: Cidade de Consumópolis

(Accesible desde o 02/10/2023 ata o 18/03/2024)



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

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

2.8 Segunda parte: Tráballo en equipo

(Accesible desde o 02/10/2023 ata o 02/04/2024)

Información xeral sobre o traballo en equipo e acceso ás instrucións para realizar o traballo, así como a listaxe de melodías permitidas.

2.9 Segunda parte: Exposición dos traballos

(Accesible a partir do 11/04/2024)

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 02/10/2023 ata o 02/04/2024)

Acceso ao panel coordinador que permite

- Dar de alta un equipo
- Acceder aos datos dos equipos rexistrados, modificar os datos do equipo, cargar os traballos da parte 2 e descargar a ficha virtual.

2.11 Fichas pedagógicas

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

3. REXISTRO

(Accesible desde o 02/10/2023 ata o 19/02/2024)

3.1. Rexistro dos equipos

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

3.2. Datos necesarios para o rexistro

Na inscrición fornécense 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 ao seu correo electrónico un email para completar o registro 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 seguir, o coordinador poderá dar de alta os equipos.

O persoal docente coordinador poderá acceder e modificar os datos de rexistro 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 o registro, 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 aol final da zona de inscrición.

3.4 Confirmación do rexistro

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

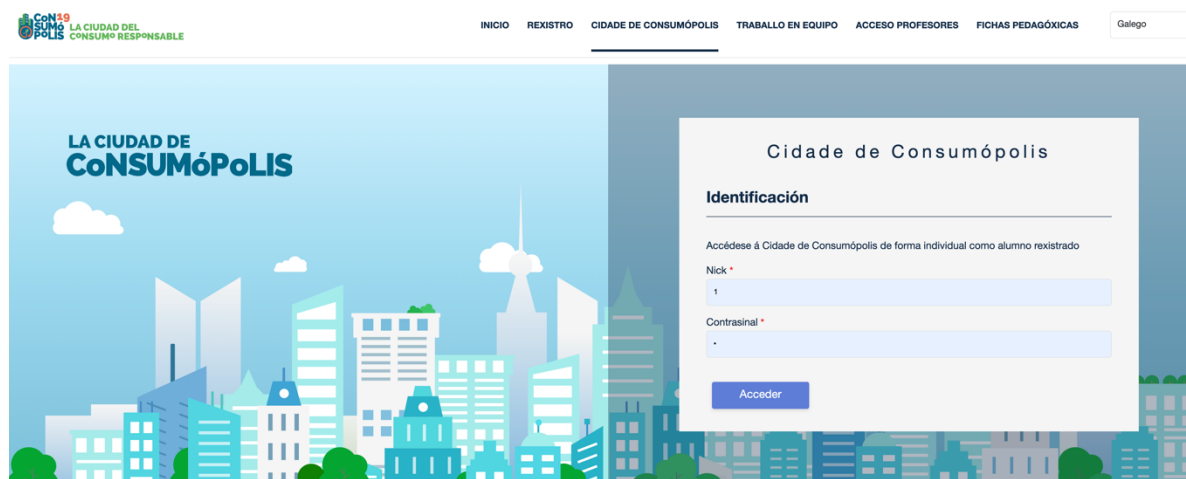
4. PRIMEIRA PARTE: CIDADE DE CONSUMÓPOLIS

(Pódese realizar desde o 02/10/2023 ata o 18/03/2024)

4.1 Identificación para o acceso ás probas

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 forneceu o profesor. No caso de que o participante non se acorde ou queira cambiar o seu contrasinal, o coordinador poderá crear un novo dende o Panel de Coordinadores. Tamén se pode modificar o nome e os dous apelidos do participante.
2. Configurar o seu personaxe no vestiario.



Imaxe núm. 7: pantalla de identificación

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: CHATBOT; BOA MEMORIA; DICIONARIO; BLACK FRIDAY; OS MEUS COLEGAS; A CHAMADA; VERDADEIRO FALSO; O QUILOVATIO; AS LÁMPADAS; RECARGA O MÓBIL

IMPORTANTE: o alumnado pode volver a entrar nas probas as veces que queira para mellorar a súa puntuación e, xa que logo, a do seu grupo.

A puntuación máxima total por alumno ou alumna e por proba é de 2500 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 > 1000 puntos.
- 4 cadrados se a puntuación é > 1500 puntos.
- 5 cadrados se a puntuación é > 2000 puntos.

4.4 Detalle de cada proba

NOME DA PROBA	CHATBOT
DESCRICIÓN	O concursante inicia unha conversa cun personaxe imaxinario que lle fai 4 preguntas relacionadas co consumo responsable ás que debe responder correctamente. O personaxe imaxinario ofrece comentarios que varían segundo as respostas que ofrezca o concursante.
PUNTUACIÓN	Obtéñense 625 puntos por cada resposta atinada.
NOME DA PROBA	DICIONARIO
DESCRICIÓN	<p>A persoa concursante ten que recompoñer unhas palabras cortadas en dous. Para iso, ten que picar na primeira parte da palabra e, a seguir, picar na segunda parte. O xogo propón cinco niveis de dificultade.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>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.</p>
PUNTUACIÓN	A puntuación depende do número de palabras que recompuxo a persoa concursante: 100 puntos / palabra.
NOME DA PROBA	VERDADEIRO FALSO
DESCRICIÓN	<p>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.</p> <p>Para puntuar nesta proba, quen xoga dispón de 90 segundos e ten que atinar cinco preguntas seguidas.</p>
PUNTUACIÓN	<p>2000 + bono tempo. O bono tempo é igual a $500 \times (\% \text{ do tempo non empregado})$.</p> <p>Exemplo: Se atina as dúas primeiras, non atina a terceira, atina as outras cinco afirmacións e tarda en total 60 segundos, a súa puntuación é: 2167 puntos. Detalle do cálculo = $2000 + (500 \times (90-60/90))$.</p>
NOME DA PROBA	BOA MEMORIA

DESCRICIÓN	<p>A persoa concursante pode elixir entre 5 niveis de taboleiro con diferente número de casas e número de puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 1200 puntos. <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Se atina, gaña os puntos indicados. Porén, se non atina, perde todos os puntos nesa partida.</p> <p>Para continuar, a persoa concursante debe responder a unha pregunta e atinar a resposta. Só ten unha tentativa.</p>
NOME DA PROBA	A CHAMADA
DESCRICIÓN	<p>A persoa concursante ve un vídeo onde un usuario de Internet conta a súa experiencia sobre o que cre que é un engano e pide consello e axuda. Despois de escoitar o relato, ten que aconsellar ao usuario a decisión que debe tomar seleccionando unha das tres opcións posibles.</p> <p>Cada partida consta de 2 vídeos.</p> <p>Para obter a máxima puntuación nesta proba, a persoa concursante deberá entrar dúas veces na proba e atinar sempre.</p>
PUNTUACIÓN	<p>A puntuación depende do número de acertos:</p> <p>1 acerto: 625 puntos</p> <p>2 acertos: 1250 puntos</p> <p>Os puntos obtidos en diferentes partidas acumúlanse ata un máximo de 2500 puntos.</p>
NOME DA PROBA	BLACK FRIDAY

DESCRIPCIÓN	<p>A persoa concursante deberá trazar (co dedo ou o rato) o percorrido ata a camiseta, evitando as malas e aproveitando a boa oferta, que neste momento non son visibles.</p> <p>Se pasa por riba dunha oferta enganosa, remata a partida.</p> <p>Se pasa por riba da boa oferta, consegue un bonus na súa puntuación.</p> <p>Para localizar as iconas, dispón dun máximo de 30 segundos.</p> <p>Comodín: o botón “C” permite visualizar as iconas (boa oferta e ofertas enganosas) durante un segundo. Pode empregar o comodín só dúas veces.</p> <p>O xogo ten diferentes niveis.</p> <p>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.</p>
PUNTUACIÓN	<p>A puntuación depende do tempo que lle leve descubrir as iconas, se pasa por riba da boa oferta e o nivel superado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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

DESCRIPCIÓN	<p>A persoa concursante ten que memorizar as facianas dos seus novos compañeiros de clase. Non hai límite de tempo.</p> <p>A seguir, 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 se decidir. Se non a atina, remata a partida.</p> <p>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.</p> <p>Núm. de facianas 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	A puntuación final depende do número de acertos nas preguntas.
NOME DA PROBA	AS LÁMPADAS
DESCRIPCIÓN	<p>A persoa concursante ten que apagar todas as luces. Conta cun tempo limitado. As lámpadas preséntanse nun taboleiro. Cando se pica nunha lámpada, as do redor cambian de estado.</p> <p>A proba consta de 5 niveis. Para pasar de nivel, a persoa concursante ten que apagar todas as lámpadas e atinar a pregunta.</p>
PUNTUACIÓN	<p>A puntuación depende do nivel acadado e do tempo empregado pola persoa concursante no último nivel superado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: 1200 puntos + Bono tempo: 300 puntos x (% tempo non empregado). • Nivel 4 superado: 1600 puntos + Bono tempo: 400 puntos x (% tempo non empregado). • Nivel 5 superado: 2000 puntos + Bono tempo: 500 puntos x (% tempo non empregado). <p>*Nivel superado: O nivel supérase cando a persoa concursante dá apagado todas as lámpadas no tempo límite.</p> <p>**Tempo non empregado: (Tempo máximo do nivel – Tempo que lle leve ao xogador apagar todas as luces) / tempo máximo do nivel. (Só se ten en conta o tempo do último nivel superado)</p> <p>Exemplo de puntuación para un xogador que non atina no NIVEL 4 (supera o tempo máximo)</p> <p>Tempo do xogador para apagar as luces do NIVEL 3: 75 segundos</p> <p>% de tempo non empregado: $(300 - 75) / 300 = 75\%$</p> <p>PUNTOS: $1200 + (300 \times 75\%) = 1425$</p>

NOME DA PROBA	RECARGA O MÓBIL
DESCRICIÓN	<p>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.</p> <p>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.</p>
PUNTUACIÓN	<p>A puntuación depende do nivel acadado e do tempo empregado pola persoa concursante no último nivel superado</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: 1200 puntos + Bono tempo: 300 puntos x (% tempo non empregado). • Nivel 4 superado: 1600 puntos + Bono tempo: 400 puntos x (% tempo non empregado). • Nivel 5 superado: 2000 puntos + Bono tempo: 500 puntos x (% tempo non empregado). <p>*Nivel superado: O nivel supérase cando a persoa concursante dá pasado por todos os puntos de carga no tempo límite. **Tempo non empregado: (Tempo máximo do nivel – Tempo que lle leve ao xogador pasar por todos os puntos de carga) / tempo máximo do nivel. (Só se ten en conta o tempo do último nivel superado) Exemplo de puntuación para un xogador que non atina no NIVEL 4 (supera o tempo máximo) Tempo do xogador para apagar as luces do NIVEL 3: 75 segundos % de tempo non empregado: $(120 - 75)/120 = 37,5\%$ PUNTOS: $1200 + (300 \times 37,5\%) = 1312,5$</p>
NOME DA PROBA	O QUILOVATIO
DESCRICIÓN	<p>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.</p>
PUNTUACIÓN	<p>A puntuación depende do nivel acadado e do tempo empregado pola persoa concursante no último nivel superado</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: 1200 puntos + Bono tempo: 300 puntos x (% tempo non empregado). • Nivel 4 superado: 1600 puntos + Bono tempo: 400 puntos x (% tempo non empregado). • Nivel 5 superado: 2000 puntos + Bono tempo: 500 puntos x (% tempo non empregado). <p>*Nivel superado: O nivel supérase cando a persoa concursante dá asociado 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: $(90-75)/90 = 16,7\%$</p>

PUNTOS: $1200 + (300 \times 16,7\%) = 1250$

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

(Accesible a partir do 02/10/2023)

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 03/04/2024 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 la 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 EQUIP

(Pódese realizar desde o 02/10/2023 ata o 02/04/2024)

5.1 Autorización e consentimento

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

El documento de autorización / consentimento pódese descargar na zona de REXISTRO e ACCESO COORDINADORES.

5.2 Características do traballo en equipo

A Segunda Parte do Concurso consiste na realización dun vídeo musical. Os **cinco compoñentes** do equipo deben realizar conxuntamente un vídeo musical que inclúa a elaboración da letra dunha canción e unha coreografía relacionadas co **lema principal de la 19.ª edición** de Consumópolis:

Súmate á enerxía responsable

O **obxectivo do vídeo musical** será convencer o seu entorno escolar, familiar e social da necesidade de empregar a enerxía de forma responsable, dando a coñecer boas prácticas innovadoras nesta materia.

Algunhas ideas que os escolares poderían desenvolver son:

- Como aforrar enerxía (luz, gas, auga, calefacción, baterías de dispositivos eléctricos...) na casa / escola / cos amigos...
- Como a aforrar enerxía no consumo de produtos (etiquetaxe enerxética, pilas recargables, lámpadas de baixo consumo, roupa de segunda man...).
- Transporte sostible.
- Como aforrar no consumo e lecer tecnolóxicos (custo enerxético das redes sociais, consumo de xigas, uso de móbiles/tabletas...).
- Factura enerxética.
- Como a aforrar enerxía para combater o cambio climático.
- Vantaxes e desvantaxes das enerxías renovables e/ou non renovables.
- Autoconsumo enerxético.

Recoméndase consultar as fichas pedagóxicas para a elaboración do traballo.

Para a realización do traballo, cómpre cargar no espazo virtual os arquivos independentes que conteñan o vídeo musical e a letra da canción.

5.3 Requisitos do traballo en equipo:

Requisitos técnicos

O persoal docente coordinador ten que recompilar a autorización de ámbolos dous pais ou titores legais de cada un dos menores de catorce anos que vaian participar no traballo ou o consentimento de cada un dos maiores de catorce anos, empregando para iso o Documento de Autorización que atopará en:

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

A falta desta autorización será causa de descualificación do traballo.

Os vídeos musicais que non cumpran os seguintes requisitos serán descualificados:

- Só se poderán empregar melodías libres de dereitos dispoñibles na plataforma.
- O vídeo terá unha duración máxima de 90 segundos.
- Formatos admitidos para o vídeo: mp4, m4v, mov, wmv, avi, mpg.
- O vídeo será preferiblemente en formato horizontal.
- Formatos admitidos para a letra da canción: pdf.
- Peso máximo do vídeo: 150 Mb.
- O lema, título ou slogan, a letra da canción e as imaxes ou calquera outro contido incluído no traballo non pode conter erros lingüísticos.

Na elaboración do traballo débense respetar os principios da educación en valores.

Valorarase que o traballo sexa pedagóxico (cun fin didáctico, educativo) e adaptado ao público infantil e xuvenil, así como consideracións de consumo responsable, saudable, sostible e solidario.

O traballo pódese presentar en calquera das linguas cooficiais do Estado.

Requisitos legais

As imaxes ou calquera outro contido incluído no traballo non poden vulnerar os dereitos de autor ou a propiedade intelectual. O participante non incluírá nos traballos a ningún terceiro.

En ningún caso se poderán cargar contidos violentos, xenófobos, sexistas ou pornográficos, difamatorios, obscenos ou ameazantes, que atenten contra o dereito ao honor e á propia imaxe, que inciten ou publiciten actividades e servizos ilegais, que lesionen bens ou dereitos de terceiros, ou que infrinxan de calquera forma a lexislación española.

O Xurado descualificará aqueles traballos que incorporen contidos do tipo referido ou que vulneren os dereitos de autor ou de propiedade intelectual ou que inclúan datos de carácter persoal de terceiros.

O material remitido polo persoal docente ten que ser orixinal, non responsabilizándose a organización do Concurso de ningunha reclamación que poidan presentar terceiros.

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

5.4 Cargar o traballo en equipo

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

- Nome do equipo.
- Título do traballo.

- Seleccionar os arquivos do vídeo (mp4, m4v, mov, wmv, avi, mpg) e da letra da canción (pdf)
- Confirmar **Cargar Traballo**.

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

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

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

5.5 Criterios de valoración do traballo en equipo

COHERENCIA - Ata 40 puntos

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

COHERENCIA E ORIXINALIDADE - Ata 20 puntos

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

PRESENTACIÓN - Ata 20 puntos

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

CALIDADE TÉCNICA - Ata 15 puntos

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

CALIDADE LINGÜÍSTICA - Ata 5 puntos

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

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

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

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

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

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

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

As persoas participantes da Comunidade Autónoma de Cantabria, Cidade Autónoma de Ceuta ou Cidade Autónoma de Melilla deben presentar a ficha virtual na Dirección Xeral de Consumo do Ministerio de Consumo, segundo o previsto na Convocatoria nacional.

5.7 Remate do concurso

A participación dos equipos no concurso remata cando o traballo estea cargado na plataforma e se descargue a súa ficha virtual. A partir deste momento comeza o prazo para que o xurado avalíe a participación dos equipos no concurso segundo os criterios establecidos nas Bases reguladoras.