

INSTRUCCIONES GENERALES DE PARTICIPACIÓN



— Instrucciones generales de participación —

Las actividades del concurso escolar Consumópolis, correspondiente al curso escolar 2026/2027, con la temática general: transparencia y seguridad para la protección de las personas consumidoras, 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.



Imagen n°1: pantalla de inicio de la plataforma Consumópolis.

1. ACCESO AL PORTAL

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

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 Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030 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.

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



Imagen n°2: pantalla del interfaz de acceso a los materiales pedagógicos.

Algunas fichas son interactivas y permiten acceder a los contenidos de manera más dinámica y atractiva. Estas se identifican en el listado mediante la indicación “INTERACTIVO”, situada junto al título de la ficha.

23	Prevención de residuos en el hogar	Ver ficha
24	Qué es el Greenwashing INTERACTIVO +	Ver ficha
25	Economía circular	Ver ficha

Imagen n°3: acceso a las fichas interactivas.

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.

2. ACCESO AL CONCURSO



Imagen n°4: 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, INSCRIPCIÓN, 1ª PARTE, 2ª PARTE, ACCESO A COORDINADORES, FICHAS PEDAGÓGICAS.

2.1. Ayuda

(Accesible a partir del 05/10/2026)

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 05/10/2026)

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

2.3. Bases

- 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 Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, 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/sites/default/files/concurso/2024/Bases_Reguladoras_BOE-A-2021-15579.pdf, que regulan la participación y la concesión de los premios.
- **Resolución de convocatoria del concurso escolar 2026-2027**
<https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2027/Convocatoria%20Nacional.pdf> que regula la convocatoria nacional de los premios.
- **Bases autonómicas o resolución de convocatoria del concurso escolar 2026-2027**, 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 a la inscripción 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

esta última se establece que las Comunidades Autónomas de Cataluña y País Vasco y las Ciudades Autónomas de Ceuta y de Melilla son territorios no organizadores del concurso, y se definen sus instrucciones de participación.

2.4. Direcciones de contacto

(Accesibles a partir del 05/10/2026)

Permite descargar un documento con los datos de contacto de la Dirección General de Consumo del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030 y de los organismos competentes en materia de consumo de las comunidades autónomas y ciudades organizadoras del concurso.

2.5. Acceso coordinadores

(Accesible a partir del 05/10/2026)



Imagen nº5: pantalla del panel del coordinador.

Permite al personal docente coordinador consultar los datos completos de sus equipos y del alumnado que los componen: nombres, usuarios y contraseñas, 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 la inscripción.

2.6. Inscripción

ello, debe cubrir los datos del formulario de inscripción.



Imagen n°6: pantalla del interfaz de inscripción 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 se cree la cuenta, la persona que se registra recibirá un correo electrónico con más instrucciones en la dirección de correo electrónico facilitada durante la creación.

El coordinador podrá tener acceso con sus credenciales a la primera parte del concurso y a cada una de las pruebas, sin que la puntuación obtenida se tenga en cuenta en el Concurso.

2.7. Primera parte: Ciudad de Consumópolis

(Accesible desde el 05/10/2026 hasta el 18/03/2027)



Imagen n°7: pantalla de acceso a las 10 pruebas (parte 1).

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

2.8. Segunda parte: Trabajo en equipo

(Accesible a partir del 05/10/2026 hasta el 07/04/2027)

Información general sobre el trabajo en equipo y acceso a las instrucciones para realizar el trabajo.

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 05/10/2026 hasta el 07/04/2027)

Acceso al panel coordinador que permite

Dar de alta un equipo (hasta el 01/03/2027)

Acceder a los datos de los equipos registrados, modificar los datos del equipo, subir los trabajos de la parte 2 (validar el trabajo que los alumnos han elaborado) y descargar la ficha virtual (hasta el 07/04/2027)

2.11. Materiales pedagógicos

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. INSCRIPCIÓN

(Accesible desde el 05/10/2026 hasta el 02/03/2027)

docente coordinador inscriba a los equipos participantes. Desde la página de inicio acceder a Concurso escolar >> Inscripción.

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). Un alumno/a no podrá estar inscrito en varios equipos.

3.2. Datos necesarios para el inscripción

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 inscripción, 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.

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

3.4. Confirmación de la inscripción

Completada la inscripción 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 05/10/2026 hasta el 18/03/2027)



Imagen n°8: pantalla de identificación.

Se accede a la ciudad virtual de Consumópolis de forma individual, como persona concursante inscrito. 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 no se acuerde, el docente tiene acceso a la misma, así como la posibilidad de modificar los datos si así se quisiera.
2. Configurar su personaje en el vestidor.

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 n°9: 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.

alumnado ha de realizar. No hay un orden específico, el alumnado puede entrar en las pruebas en el orden que desee.

Para completar la primera parte es necesario que el alumnado puntúe en cada una de las diez pruebas: “BUENA MEMORIA”, “DICCIONARIO”, “BLACK FRIDAY”, “MIS COLEGAS”, “VERDADERO FALSO”, “EL KILOVATIO”, “EL ROSCO DE CONSUMÓPOLIS”, “RECARGA EL MÓVIL”, “CONECTADOS” y “5 CARTAS CONTRA MR. CLICK”.

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

DESCRIPCIÓN

El objetivo es reunir el mayor número posible de cartas de una misma familia o, al menos, igualar a Mr. Click. La persona concursante y Mr. Click reciben 5 cartas. El resto de cartas se colocan en un montón. Mr. Click siempre tiene una carta comodín con el logo de Consumópolis. Este comodín puede usarse en lugar de cualquier otra carta. Cada carta representa a un personaje. Existen 5 familias distintas y cada familia tiene 4 miembros.

Al inicio no conoces tus cartas ni las de Mr. Click.

Para ver tus cartas debes responder preguntas. Cada respuesta correcta te permite descubrir 1 carta (máximo 3 cartas en cada ronda).

Después puedes intercambiar hasta 3 cartas, siempre que estén visibles. Cuando intercambias, la carta devuelta se coloca debajo del montón y ya no volverá a salir.

Al final de la ronda, la persona concursante decide:

- Guardar sus puntos y empezar una nueva ronda.
- O finalizar la partida y enfrentarse a Mr. Click con las cartas que tiene. Ganas si empatas o superas a Mr. Click en número de cartas de una misma familia. Si pierdes, pierdes todos los puntos obtenidos en esa partida.

Importante: Mr. Click tiene un comodín pero no puede cambiar cartas ni decidir qué cartas mostrar.

Si sales de la partida sin terminarla, el sistema guarda el estado para continuar después.

PUNTUACIÓN

Cada respuesta correcta vale 100 puntos.

En una ronda puedes ganar como máximo 500 puntos.

Para registrar tu puntuación, debes finalizar la partida y vencer a Mr. Click.

Las puntuaciones se van acumulando de una partida a otra, hasta un máximo de 2.500 puntos en total.

Ejemplo: una persona concursante gana una partida y consigue 400 puntos. Más tarde gana otra partida y obtiene 500 puntos. Su total acumulado en esta prueba es de 900 puntos. Si llega a 2.500 puntos acumulados, no podrá superar esa cifra.

NOMBRE DE LA PRUEBA: DICCIONARIO

DESCRIPCIÓN

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.

- 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.

Para superar cada nivel la persona concursante debe recomponer todas las palabras y acertar una pregunta (tres respuestas posibles). Si falla, finaliza la partida.

PUNTUACIÓN

NOMBRE DE LA PRUEBA: VERDADERO FALSO

DESCRIPCIÓN

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.

Para puntuar en esta prueba quien juega dispone de 90 segundos, y debe acertar cinco preguntas seguidas.

PUNTUACIÓN

2000 + bono tiempo.

El bono tiempo = $500 \times (\% \text{ del tiempo no utilizado})$.

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 = $2000 + (500 \times (90 - 60/90))$.

NOMBRE DE LA PRUEBA: BUENA MEMORIA

DESCRIPCIÓN

La persona concursante puede elegir entre 5 niveles de tablero de diferente nº de casillas y nº de puntos:

- 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.

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.

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.

Si acierta gana los puntos indicados. Pero, si falla, pierde todos los puntos acumulados en esa partida.

Para continuar la persona concursante debe responder a una pregunta y acertar la respuesta. Solo tiene un intento.

NOMBRE DE LA PRUEBA: CONECTADOS

DESCRIPCIÓN

La persona concursante debe unir todas las imágenes del mismo color. Las líneas no pueden cruzarse en ningún momento. Hay cinco niveles de dificultad. Cada nivel tiene un tiempo máximo:

- Nivel 1 → 30 segundos
- Nivel 2 → 45 segundos
- Nivel 3 → 60 segundos
- Nivel 4 → 90 segundos
- Nivel 5 → 120 segundos

El tiempo solo cuenta para unir las imágenes. No hay límite de tiempo para responder la pregunta.

Después de completar cada nivel, la persona concursante debe responder una pregunta.

Si la respuesta es correcta, la persona concursante pasa al siguiente nivel.

PUNTUACIÓN

- Nivel 2 → 800 puntos + $(200 \times \% \text{ del tiempo no usado})$
- Nivel 3 → 1.100 puntos + $(300 \times \% \text{ del tiempo no usado})$
- Nivel 4 → 1.600 puntos + $(400 \times \% \text{ del tiempo no usado})$
- Nivel 5 → 2.000 puntos + $(500 \times \% \text{ del tiempo no usado})$

Ejemplo: si una persona concursante completa el nivel 4 en 40 segundos, responde bien la pregunta y falla en el nivel 5, su puntuación sería: $1.600 + [400 \times ((90 - 40) \div 90)] = 1.822$ puntos

NOMBRE DE LA PRUEBA: BLACK FRIDAY

DESCRIPCIÓN

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.

Si pasa encima de una oferta engañosa, finaliza la partida.

Si pasa encima de la buena oferta consigue un bonus en su puntuación.

Para localizar los iconos dispone de un máximo de 30 segundos.

Comodín: el botón “C” permite visualizar durante un segundo los iconos (buena oferta y ofertas engañosas). Puede utilizar el comodín solo dos veces.

El juego tiene diferentes niveles.

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.

PUNTUACIÓN

La puntuación depende del tiempo que tarda en descubrir los iconos, si pasa encima de la buena oferta y el nivel superado:

- Nivel 1 superado: 300 puntos + 100 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 100 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

La persona concursante debe memorizar los rostros de sus nuevos compañeros de clase. No hay límite de tiempo.

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.

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.

Nº de rostros en cada nivel:

- Nivel 1: 12
- Nivel 2: 16
- Nivel 3: 20
- Nivel 4: 28

La puntuación final depende del número de aciertos a las preguntas.

NOMBRE DE LA PRUEBA: EL ROSCO DE CONSUMÓPOLIS

DESCRIPCIÓN

La prueba consiste en dar la vuelta al roscó en el menor tiempo posible, sin cometer errores y dentro del tiempo establecido (150 segundos).

El jugador debe adivinar una serie de palabras que aparecen por orden alfabético.

PUNTUACIÓN

Para cada palabra, si el jugador acierta gana 80 puntos, si falla, pierde -20 puntos, si pasapalabra 0 puntos.

- Si el jugador supera el tiempo límite, finaliza la partida.
- Si el jugador consigue completar el roscó antes del tiempo límite consigue un bonus proporcional al tiempo utilizado:
 $\text{Bonus} = 500 \text{ puntos} \times (\% \text{ de tiempo restante})$.

Ejemplo: Un jugador completa el roscó en 100 segundos y acierta a 20 palabras: consigue 20×80 puntos + $(500 \times (\% \text{ de tiempo restante}))$

$\% \text{ de tiempo restante} = (150 - 100) / 150 = 33\%$. Puntuación del jugador = $1.600 + (500 \times 33\%) = 1.767$ puntos.

NOMBRE DE LA PRUEBA: RECARGA EL MÓVIL

DESCRIPCIÓN

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.

PUNTUACIÓN

La puntuación depende del nivel alcanzado y del tiempo que ha empleado la persona concursante en el último nivel superado

- 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).

**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: $1.200 + (300 \times 37,5\%) = 1.312,5$

DESCRIPCIÓN

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.

PUNTUACIÓN

La puntuación depende del nivel alcanzado y del tiempo que ha empleado la persona concursante en el último nivel superado

- 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).

**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

4.6. Alumnos o alumnas “Consumidor Experto” o “Consumidor Maestro”

(Accesible a partir del 06/10/2026)

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

concurso

(Accesible desde el 09/04/2027 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 05/10/2026 hasta el 7/04/2027)

5.1. Autorización y consentimiento

Para participar en la Segunda Parte del Concurso, el personal docente coordinador deberá disponer de las correspondientes autorizaciones y consentimientos establecidos en la convocatoria nacional.

En particular, deberá disponer:

- De la **autorización/aceptación de los padres, madres o tutores legales de los participantes menores de 14 años, o de la autorización/aceptación de los participantes**

imágenes, vídeos o contenidos audiovisuales que puedan utilizarse para su publicación en la página web del Concurso en el caso de los equipos que resulten ganadores (Anexo IIB de la convocatoria nacional).

Los modelos de autorización y consentimiento estarán disponibles para su descarga en la zona de INSCRIPCIÓN Y ACCESO COORDINADORES.

El personal docente coordinador será responsable de recabar y custodiar las autorizaciones y consentimientos exigidos durante el desarrollo del Concurso y de remitirlos **conforme a lo establecido en el apartado 5.7**, de acuerdo con las directrices establecidas en la convocatoria nacional y/o en las correspondientes convocatorias autonómicas.

La falta de las autorizaciones y consentimientos exigidos en este apartado será causa de descalificación del equipo o del trabajo, según corresponda.

5.2. Características del trabajo en equipo

La Segunda Parte del Concurso consiste en la realización de un vídeo corto, con una duración aproximada de 90 segundos, elaborado conjuntamente por los cinco integrantes del equipo. El vídeo deberá presentar una situación cotidiana de consumo cercana a la realidad del alumnado, en la que se plantee un problema relacionado con la falta de transparencia o de seguridad de un producto o servicio, y se proponga una solución que favorezca un consumo más informado, responsable y seguro.

El objetivo del vídeo será informar y transmitir un mensaje educativo, mostrando cómo disponer de información clara y suficiente y actuar de forma responsable permite a las personas consumidoras tomar mejores decisiones en su vida cotidiana.

-
- Información clara, comprensible y suficiente sobre productos y servicios.
 - Etiquetado, información y advertencias de seguridad de los productos.
 - Compras por Internet y comprobación de la fiabilidad de una tienda online.
 - Publicidad engañosa o información que pueda inducir a error.
 - Protección de los datos personales al contratar servicios o utilizar aplicaciones.
 - Condiciones de uso, garantías y devoluciones explicadas de forma transparente.
 - Reseñas y opiniones de personas consumidoras y la importancia de comprobar su fiabilidad.
 - Riesgos asociados a productos falsificados o de origen desconocido.
 - Derecho de las personas consumidoras a recibir información veraz, clara y suficiente antes de contratar o comprar.
 - Importancia de comparar productos y servicios y consultar fuentes fiables antes de tomar una decisión de consumo.
 - Otros aspectos relacionados con la transparencia, la seguridad y la protección de las personas consumidoras.

- Presentar una situación cotidiana de consumo comprensible y cercana al alumnado.
- Mostrar o identificar un problema relacionado con la falta de transparencia o de seguridad, como información poco clara, riesgos ocultos o prácticas que puedan inducir a error.
- Explicar de forma sencilla y comprensible cuál es el problema y por qué puede afectar a las personas consumidoras.
- Proponer una forma de actuar responsable y segura, mostrando buenas prácticas como informarse antes de comprar, comparar opciones, comprobar la información, proteger los datos personales o solicitar ayuda cuando sea necesario.
- Transmitir un mensaje positivo y educativo relacionado con la importancia de estar bien informado y adoptar decisiones de consumo responsables y seguras.

Estas ideas y propuestas son únicamente orientativas. Los equipos podrán abordar otros temas y plantear situaciones o enfoques diferentes, siempre que el contenido del vídeo se ajuste a la temática, los objetivos y los requisitos establecidos en estas instrucciones.

Los cinco integrantes del equipo deberán participar en la elaboración del trabajo, aunque no será obligatorio que todos aparezcan o intervengan directamente en el vídeo.

El vídeo podrá realizarse mediante grabación real, animación o una combinación de ambas técnicas.

Se recomienda consultar los materiales pedagógicos del Concurso como apoyo para la elaboración del trabajo.

2. Un archivo en formato PDF que contenga la transcripción íntegra del contenido oral del vídeo.

5.3. Requisitos del trabajo en equipo:

El trabajo deberá cumplir todos los requisitos establecidos en este apartado.

El incumplimiento de cualquiera de los requisitos establecidos en este apartado será causa de descalificación del trabajo.

5.3.1. Requisitos técnicos

- El vídeo deberá cumplir los siguientes requisitos:
- Tener una duración aproximada de 90 segundos.
- Presentarse en alguno de los siguientes formatos: mp4, m4v, mov, wmv, avi o mpg.
- Tener un tamaño máximo de 150 MB.
- La transcripción deberá presentarse en formato PDF.

Además, se recomienda que el vídeo se presente en formato horizontal.

5.3.2. Requisitos de participación y contenido

El trabajo deberá estar correctamente redactado y presentar un nivel adecuado de corrección gramatical y ortográfica en el título, el contenido del vídeo y la transcripción. Los errores gramaticales u ortográficos aislados se valorarán, en su caso, dentro del criterio de valoración de Calidad Lingüística (ver apartado 5.6.). La presencia reiterada o generalizada de estos errores será causa de

El trabajo deberá ser original y elaborado por el propio equipo participante. No podrán presentarse trabajos copiados o reproducidos, total o parcialmente, de otros trabajos o de otras ediciones del Concurso.

Los cinco componentes del equipo deberán participar en la elaboración del trabajo.

No podrán incluirse datos personales de personas ajenas al equipo participante, ni imágenes, voz o cualquier otro contenido que permita identificarlas, salvo que se disponga de la correspondiente autorización. En ese caso, se añadirá a la documentación administrativa a enviar a las autoridades de consumo tras enviar el trabajo en equipo.

En caso de incluir intervenciones de personas ajenas al equipo, estas deberán ser reales y contar con las autorizaciones que resulten necesarias. No podrán utilizarse sistemas de inteligencia artificial para generar, simular o suplantar la voz de terceras personas.

El contenido del trabajo deberá respetar los derechos de propiedad intelectual e industrial de terceros. No podrán utilizarse imágenes, vídeos, música, textos, logotipos u otros contenidos de terceros cuando no se disponga de los derechos o autorizaciones necesarios para su utilización.

No podrán utilizarse marcas conocidas o registradas como elemento principal del contenido o con finalidad publicitaria.

El trabajo no podrá incluir contenidos violentos, xenófobos, sexistas, pornográficos, difamatorios, obscenos, amenazantes o que puedan resultar contrarios a la dignidad de las personas o a los valores que inspiran el Concurso.

El contenido deberá respetar los valores relacionados con el consumo responsable y con los objetivos educativos del Concurso.

5.3.3. Uso de inteligencia artificial

No podrán utilizarse herramientas de inteligencia artificial para generar automáticamente el **contenido creativo principal del trabajo**, de manera que la idea, el guion, la interpretación y el desarrollo creativo principal deberán ser realizados por los

creativa principal por parte del equipo.

No podrán utilizarse herramientas de inteligencia artificial para generar o simular la voz de terceras personas, crear falsos testimonios o suplantar la identidad de una persona real.

5.4. Lenguas de realización

El trabajo podrá presentarse en cualquiera de las lenguas oficiales del Estado.

La transcripción deberá realizarse en la misma lengua utilizada en el vídeo.

5.5. 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.
- Confirmar **Subir Trabajo**.

Una vez subido el trabajo, el personal docente coordinador no podrá modificarlo.

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. Por cada equipo solo se

5.6. 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 conocidas/inscritas).

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).

5.7. Descarga y envío de la ficha virtual y documento de autorización / consentimiento

Una vez subido el trabajo a la plataforma, el personal docente coordinador podrá descargar la ficha virtual correspondiente. La ficha virtual es el documento que recoge los datos del trabajo

docente coordinador deberá disponer de las correspondientes autorizaciones y consentimientos, que serán los siguientes:

Anexo IIA de la convocatoria nacional: autorización/aceptación de los padres, madres o tutores legales de los participantes menores de 14 años, o autorización/aceptación de los participantes mayores de 14 años, según corresponda.

Anexo IIB de la convocatoria nacional: autorización para la cesión de derechos sobre las imágenes, vídeos o contenido audiovisual para su publicación en la web del Concurso, específica para los equipos que resulten ganadores.

La ficha virtual y los documentos de autorización y aceptación deberán remitirse de acuerdo con la comunidad autónoma a la que pertenezca el equipo:

a) Equipos de comunidades autónomas organizadoras

Los equipos de Andalucía, Aragón, Principado de Asturias, Illes Balears, Canarias, Castilla-La Mancha, Cantabria, Extremadura, Galicia, La Rioja, Región de Murcia, Comunidad de Castilla y León, Comunidad de Madrid, Comunidad Foral de Navarra y Comunitat Valenciana deberán remitir:

La ficha virtual.

Los documentos de autorización y consentimiento (Anexos IIA y IIB de la convocatoria nacional).

La solicitud de participación, en el caso de que así lo requiera la correspondiente convocatoria autonómica.

Esta documentación deberá remitirse a la respectiva comunidad autónoma organizadora del Concurso, dentro del plazo establecido en su convocatoria autonómica.

En caso de que la comunidad autónoma organizadora no publique convocatoria autonómica, la documentación deberá remitirse dentro del plazo establecido en la convocatoria nacional, desde el 5 de octubre de 2026 hasta el 7 de abril de 2027, ambos inclusive.

b) Equipos de comunidades y ciudades autónomas no organizadoras.

Los equipos de Cataluña, País Vasco, Ceuta y Melilla deberán

Esta documentación deberá presentarse ante la Dirección General de Consumo del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, dentro del plazo establecido en la convocatoria nacional, desde el 5 de octubre de 2026 hasta el 12 de abril de 2027, ambos inclusive.

5.8 Resumen de fases y fechas



5.9 Finalización del concurso

La participación de los equipos en el concurso **no finaliza cuando el trabajo esté subido a la plataforma y se descarga la ficha virtual del mismo**. Los equipos deberán enviar la documentación administrativa exigida en cada convocatoria (nacional o autonómicas) para ser evaluados y optar a los premios del concurso conforme a los criterios establecidos en las Bases Reguladoras, primero en una fase autonómica, y posteriormente en una fase nacional.

Descargar en PDF



