

Bases

Están invitados a participar todos los colegios que lo deseen, por lo que puede compartir estas bases.

1. Objetivo

Los *Juegos Matemáticos* organizados por el Colegio San Mateo de la Compañía de Jesús de Osorno pretenden ser una instancia de sana competencia que permita fomentar el trabajo colaborativo y potenciar los conocimientos y habilidades matemáticas.

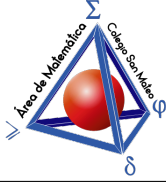
2. Descripción del concurso

1. Pueden participar alumnos y alumnas desde 7° básico a 4° medio, distribuidos de la siguiente manera:
 - a) Serie 1: 7° - 8° Básico
 - b) Serie 2: 1° - 2° Medio
 - c) Serie 3: 3° - 4° Medio
2. Participan equipos de 3 estudiantes. El equipo lo pueden componer alumnos y alumnas de cualquier curso o nivel de las series correspondientes (por ejemplo, en un equipo de la serie 1 puede haber un estudiante del 7°A, otro del 7° B y otro del 8° A).
3. Cada establecimiento puede inscribir como máximo 3 equipos por serie. En caso de que un establecimiento no inscriba equipos en una serie, puede inscribir como máximo 4 equipos en las otras series.
4. Cada establecimiento participante debe inscribir al menos a un profesor o profesora de matemática, quién será responsable de acompañar la rendición de la prueba durante las fechas 1 y 2 y velar por la óptima ejecución de la misma.
5. Las pruebas se harán llegar via email a cada profesor o profesora encargado. Se dispondrá dos formar para hacer llegar las respuestas:
 - a) Mediante la plataforma Classroom: para ello los estudiantes deben disponer de una cuenta de correo electrónico institucional (o personal, pero con su nombre completo). Es de exclusiva responsabilidad de cada establecimiento asignar los permisos correspondientes a las cuentas para permitir unirse a la plataforma, así como disponer de cualquier equipo con conexión a internet.

Plazo: La plataforma permanecerá abierta hasta una hora después de finalizado el tiempo asignado, luego de eso no se recibe más respuestas.
 - b) Imprimir las pruebas y enviarlas físicamente (como encomienda) al Colegio San Mateo de la Compañía de Jesús en Osorno, calle Diego Barros Arana #1361. Cada establecimiento debe costear el envío.

Plazo: Se corregirán las encomiendas enviadas hasta el lunes 12 de agosto para la etapa 1 y hasta el lunes 9 de septiembre para la etapa 2.

Los(as) profesores responsables deben decidir la modalidad en la inscripción.



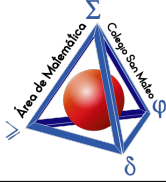
6. Las pruebas tienen una duración de 90 minutos. Cada profesor(a) debe velar por el correcto cumplimiento del tiempo.

3. Etapas

1. El concurso se desarrollará en las siguientes etapas:
 - a) Etapa 0, a partir del Lunes 29 de Julio.
 - b) Etapa 1, Viernes 9 de Agosto.
 - c) Etapa 2, Viernes 6 de Septiembre.
 - d) Etapa final, Viernes 11 de Octubre.
2. La etapa 0 es una prueba que no lleva puntaje, el objetivo es testear la plataforma Classroom y rectificar posibles fallos. los estudiantes deberán ingresar, responder un ejercicio y cargar su respuesta. Permanecerá abierto hasta el día jueves 8 de Agosto. Solo deben ingresar los equipos que hayan optado por esta modalidad de entrega.
3. Las etapas 1 y 2 son a las 15:00 horas. La etapa final se llevará a cabo en dependencias del Colegio San Mateo de la Compañía de Jesús en Osorno.
4. La etapa 1 consiste en responder **en equipo** una prueba escrita que consta de 3 preguntas con alternativas de 3 puntos cada una y 2 preguntas de desarrollo de 5 puntos cada una, de manera que el total de esta prueba es 19 puntos. Clasifican a la segunda etapa todos los equipos cuyo puntaje sea mayor o igual a la mediana de los puntajes de todos los equipos por serie.
5. La etapa 2 consiste en responder **de manera individual** una prueba escrita que consta de 2 preguntas con alternativas de 3 puntos cada una y 3 preguntas de desarrollo de 5 puntos cada una, de manera que el total de esta prueba es 21 puntos.
6. Por cada equipo, el puntaje de la prueba de la etapa 1 se suma con los puntajes de las pruebas individuales de la etapa 2. Clasifican a la final los 5 equipos con mejor puntaje por cada serie.
7. La etapa final es en equipo y consiste en resolver uno de dos problemas propuestos en un tiempo de 30 minutos y luego exponer frente a un jurado integrado por profesores de matemática. El puntaje obtenido en esta etapa se suma a los puntajes anteriores y así se determina los lugares obtenidos por cada equipo. La rúbrica de evaluación se dará a conocer a los equipos finalistas.
8. Las pruebas son elaboradas, corregidas y calificadas por profesores del departamento de Matemática del Colegio San Mateo.

4. Premiación

1. Se premiará a los integrantes de los equipos que obtengan los primeros tres lugares de cada serie.
2. A los equipos finalistas se les otorgará un reconocimiento.



5. Inscripciones

1. Las inscripciones se realizar descargando la planilla desde la página www.sanmateo.cl, completando y enviándola al correo juegosmaticos@sanmateo.cl.

Plazo: Se recibirán inscripciones hasta el día miércoles 7 de agosto.

2. La inscripción tiene un costo de Quince mil pesos para establecimientos particulares pagados. Subvencionados y municipales no pagan inscripción. El valor que tiene como objetivo ayudar a cubrir los gastos operacionales del concurso.
3. El monto de la inscripción debe ser depositado en:

RAZÓN SOCIAL: Fundación San Mateo

RUT: 65.019.441-1

CUENTA CORRIENTE DEL BANCO CHILE: 00-260-05791-06

Enviar el comprobante de transferencia al correo angelique.garces@sanmateo.cl, indicando: RAZÓN SOCIAL DEL ESTABLECIMIENTO, DIRECCIÓN, COMUNA, REGIÓN, TELÉFONO, para la emisión de la boleta.

Plazo: Jueves 8 de agosto.

6. Situaciones especiales

1. La final es presencial y obligatoria para todos los integrantes del equipo que lleguen a esta etapa. Se descalificará a los alumnos y alumnas ausentes, dejando sin efecto todos sus reconocimientos, no así al grupo.
2. El plagio, la copia, concertarse para defraudar o cualquier otro método para sacar ventaja va contra el espíritu de sana competencia y los valores que se pretenden fomentar, por lo que cualquier equipo que sea sorprendido en estas prácticas será descalificado. En este punto es vital la colaboración de cada profesor(a) encargado(a).
3. Cualquier situación no estipulada en estas bases será evaluada por los integrantes del departamento de matemática del colegio San Mateo y la decisión es inapelable.
4. Dudas y/o consultas: Orlando Mancilla V. responsable del departamento de matemática Email: juegosmaticos@sanmateo.cl