

Bases

Están invitados a participar todos los establecimientos educacionales 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 valores como la perseverancia, la creatividad, el respeto, el trabajo colaborativo y potenciar los conocimientos y habilidades matemáticas.

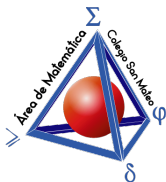
2. Descripción del concurso

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, quienes deberán imprimirlas para que los y las estudiantes las contesten. Se dispondrá de formularios para hacer llegar las respuestas:
 - a) Mediante la plataforma Classroom: Una vez finalizada la prueba, cada profesor/profesora encargado/a debe escanear las pruebas de sus estudiantes y subirlas en formato PDF a la plataforma. 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 el día lunes después de la aplicación.

- b) 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 día lunes después de la aplicación.



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

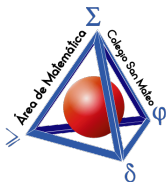
6. Las pruebas tienen una duración de 90 minutos. Cada profesor(a) debe velar por el correcto cumplimiento del tiempo.

3. Etapas

1. El concurso se desarrollará en las siguientes etapas:
 - a) Etapa 1, Viernes 28 de Agosto.
 - b) Etapa 2, Viernes 25 de Septiembre.
 - c) Etapa final, Jueves 29 de Octubre.
2. 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.
3. 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 sin alternativas 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.
4. 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 sin alternativas de 5 puntos cada una, de manera que el total de esta prueba es 21 puntos.
5. 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 mayor puntaje por cada serie. En caso de empate en el 5° lugar de la clasificación final, se clasificará al equipo con rendimiento más homogéneo en la etapa individual.
6. 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 el día de la final. En caso de empate en algún lugar, se seguirá el siguiente orden de criterios para desempatar:
 - a) El equipo que haya logrado mejor puntaje en la final.
 - b) El equipo con rendimiento más homogéneo en la etapa 2.
 - c) El equipo con mejor puntaje en la fase grupal.
 - d) Deben exponer el segundo problema de la etapa final.
7. Las pruebas son elaboradas, corregidas y calificadas por profesores del departamento de Matemática del Colegio San Mateo. En la etapa Final, el jurado puede ser integrado por profesores y profesoras de matemática de las delegaciones invitadas.

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 juegosmatematicos@sanmateo.cl

Plazo: Se recibirán inscripciones hasta el día jueves 21 de agosto.

2. La inscripción tiene un costo de veinte mil pesos para establecimientos particulares pagados (el valor es por colegio). Subvencionados y municipales no pagan inscripción. El valor está destinado integralmente para ayudar a cubrir los gastos operacionales del concurso.
3. El monto de la inscripción debe ser depositado en:

RAZÓN SOCIAL: Fundación San Mateo de la Compañía de Jesús

RUT: 65.019.441-1

CUENTA CORRIENTE DEL BANCO CHILE: 00-260-05792-04

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

Plazo: Jueves 21 de agosto.

6. Situaciones especiales

1. **Inasistencia en Etapas 1 y 2:** La participación de los tres integrantes es la condición ideal para la competencia. Sin embargo, si por fuerza mayor o caso fortuito un equipo rinde las etapas 1 o 2 con uno o dos integrantes menos, no será descalificado. El equipo mantendrá el derecho a competir y acumular puntaje con los miembros presentes.
 - Etapa 1 (Grupal): El equipo resolverá la prueba con los miembros presentes, asumiendo la desventaja operativa que esto implica.
 - Etapa 2 (Individual): El o los integrantes ausentes obtendrán 0 puntos en sus respectivas pruebas individuales. El puntaje total del equipo en esta etapa corresponderá únicamente a la suma de los puntajes obtenidos por los miembros que efectivamente rindieron la prueba.

Esta flexibilidad aplica exclusivamente para las etapas 1 y 2.

2. 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 a los demás integrantes del equipo.
3. El plagio, la copia, concertarse para defraudar, no respetar las reglas o usar cualquier otro método para sacar ventaja (como uso de dispositivos, IA, etc) 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).
4. 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.
5. Dudas y/o consultas: Orlando Mancilla V. responsable del departamento de matemática Email: juegosmatematicos@sanmateo.cl