

BASES: COMPETENCIA GYMKANA MATEMÁTICA

17 al 20 de Octubre 2016

Presentación

En el Instituto Nacional se llevará a cabo la Semana de la Matemática, en la cual se organizaron diversas actividades, entre estas la Gymkana Matemática. Esta competencia tiene por finalidad promover la convivencia escolar entre los estudiantes de los distintos niveles, a través de actividades recreativas que contemplan el desarrollo de habilidades deportivas y matemáticas.

Esta competencia se llevará a cabo el 17, 18, 19 y 20 de octubre en la jornada de la mañana y en la jornada de la tarde. Durante el horario detallado más adelante.

Participantes

Serán participantes los estudiantes de los distintos niveles del colegio.

Cada curso debe seleccionar a un alumno representante, el que debe ser inscrito previamente. Las inscripciones se cierran el día Martes 11 de Octubre de 2016.

Los participantes deben asistir con los siguientes materiales: Lápiz grafito / portaminas y goma de borrar en el lugar señalado, según curso y horario.

Horario

Jornada Mañana: 10:50 hrs en el Salón de alumnos (Salón de Honor).

- Lunes: estudiantes de Segundo medio.
- Martes: estudiantes de Tercero medio.
- Miércoles: estudiantes de Cuarto medio.
- Jueves: estudiantes finalistas de los distintos niveles (sócalo del instituto).

Jornada Tarde: 17:00 hrs. en el Salón de alumnos (Salón de Honor).

- Lunes: estudiantes de Primero medio.
- Martes: estudiantes de Octavo básico.
- Miércoles: estudiantes de Séptimo básico.
- Jueves: estudiantes finalistas de los distintos niveles (sócalo del instituto).

Es requisito, para participar, que los competidores no tienen que estar inscrito ni haber participado en ninguna otra competencia relacionada con matemática (Sudoku y Olimpiada matemática), de lo contrario quedan automáticamente eliminados de esta competencia.

Jueces

Serán jueces fiscalizadores en la competencia, estudiantes de distintos niveles, designados previamente por la comisión organizadora.

El jurado que define los ganadores en las distintas fases y etapas, estará compuesto por docentes de matemática.

Competencia

En el desarrollo de las distintas fases y etapas de la competencia, no está permitido el uso de ningún aparato tecnológico (calculadoras, celulares, entre otros) para resolver los problemas matemáticos.

La competencia se divide en dos fases:

Semifinales

Se realizarán en el salón de alumno del 17 al 19 de octubre (Caso contrario se avisará a los participantes por correo). El encargado le entregará a cada participante previamente inscrito, una cierta cantidad de ejercicios matemáticos, los cuales debe resolver en las hojas que se le facilitarán. Quedan seleccionados para las finales, tres estudiantes de cada nivel (niveles: 7°- 8° básicos, 1°-2°-3°-4° medios) que respondan correctamente los ejercicios en el menor tiempo posible. En el caso de haber más de tres seleccionados en cada nivel, se resolverá la selección de los tres finalistas mediante un problema matemático, quedando seleccionado solo aquellos que lo hagan correctamente y con los menores tiempos.

Finales

Las finales se llevarán a cabo el jueves 20 de octubre, en el zócalo del colegio, según horario señalado en el programa (Caso contrario se avisará a los finalistas por correo). Los participantes finalistas son 3 de cada nivel, los cuales deben superar 3 etapas en un tiempo máximo de 15 minutos. En cada una de ellas deben resolver el ejercicio matemático para poder pasar a la siguiente etapa con su respectiva prueba, según se detalla a continuación:

Primera etapa: el estudiante debe responder el ejercicio matemático y colocar la tarjeta con su respuesta en el sobre o bolsa que se le entregará al comienzo de la

competencia, luego reventar un globo sentándose en él, el juez asignado fiscalizará que esto se cumpla. Posteriormente, el participante debe correr hasta la segunda etapa.

Segunda etapa: el estudiante debe resolver el problema matemático, anotar la respuesta en la tarjeta y colocarla en el sobre o bolsa. Luego debe tomar una de las cañas de pescar y enganchar con el anzuelo, la argolla del pescado sin meter las manos al recipiente, de lo contrario debe comenzar de nuevo la prueba de esta etapa. Ambos artículos debe dejarlos sobre la mesa.

Para avanzar a la siguiente etapa, transporta una pelotita sobre una cuchara, sin tocarlas con las manos ni botarlas, hasta la tercera y última etapa. En caso de que se caiga la pelotita, debe volver a la segunda etapa y comenzar a transportarla nuevamente. El juez asignado fiscalizará que esto se cumpla.

Tercera etapa (metal final): el estudiante debe dejar la cuchara y pelotita sobre la mesa y resolver el último problema matemático. Anotar la respuesta en la tarjeta y entregarla al juez para que anote el tiempo que hizo en la competencia y verifique los datos personales del participante. Además, el participante, debe entregar las otras tarjetas con sus respectivas respuestas al juez.

OBSERVACIONES

- Cada etapa superada cuenta con 5 puntos para la respuesta correcta y 0 puntos a la incorrecta o en blanco.
- Se bonificará con 5 puntos al participante que haga el menor tiempo en completar las 3 etapas.
- Gana el estudiante que consiga superar todas las etapas con el mejor puntaje.
- En caso de haber empate en puntajes, se dirime mediante la resolución de un problema. El participante que termine primero y tenga correcta su respuesta, gana la competencia.
- Los participantes que hagan trampa, saboteen a sus competidores o se lleven algún implemento de las pruebas, serán eliminados de forma automática. El juez designado en cada nivel estará a cargo de fiscalizar el desarrollo de la competencia y sancionar estas situaciones.