

espol

Facultad de
Ciencias Naturales y Matemáticas



XXXI OLIMPIADA KANGURO MATEMÁTICO

18^{va} edición - Ecuador

AUSPICIADO POR:



ANTECEDENTES

La Olimpiada Kanguro Matemático se inició en Francia hace 31 años bajo el auspicio del Consejo Europeo, constituyéndose en la competencia estudiantil con mayor número de participación a nivel mundial; anualmente intervienen aproximadamente 5 millones de estudiantes de más de 90 países.

En el 2006, Ecuador fue invitado a participar en la XIV Reunión Internacional de la Olimpiada Kanguro Matemático con fines de integrarse a los 35 países que formaban parte de la Asociación Kanguro sin Fronteras, la cual está encargada de elaborar anualmente la prueba correspondiente con el propósito de dar a conocer el tipo de matemáticas que fomentan la imaginación y el ingenio de los alumnos, y que los alumnos participantes conozcan y puedan desarrollar más su propio talento.

En el marco de la XVI Reunión de la Asociación Kanguro sin Fronteras, se incorporó al Ecuador y a otros países como miembros de dicha asociación.

Cada país miembro de la Asociación aplica la prueba Kanguro Matemático de manera independiente, pero casi simultáneamente, con las condiciones y niveles apropiados.

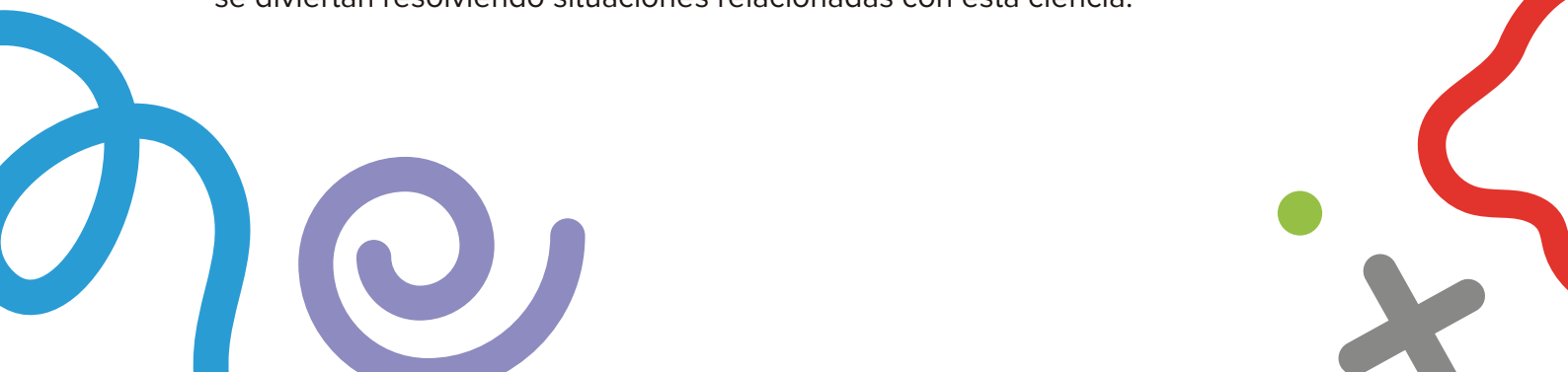
La olimpiada consta de 6 niveles (Inicial, Escolar, Benjamín, Cadete, Junior y Estudiante), que abarca desde el tercer año básico hasta el nivel preuniversitario.

En Ecuador, la Olimpiada Kanguro Matemático la organiza la **Facultad de Ciencias Naturales y Matemáticas** de la **Escuela Superior Politécnica del Litoral**, contando con el Auspicio de la empresa española **Innovamat**.

OBJETIVOS

Los objetivos de la Olimpiada Kanguro Matemático son:

- a. Estimular la participación de estudiantes de educación media y básica sin importar si estos son los alumnos que obtienen las mejores notas en la asignatura.
- b. Evitar la selección de los estudiantes para que participen en esta competencia.
- c. Intensificar el gusto por el estudio de las matemáticas.
- d. Masificar el estudio de las matemáticas, incorporando a aquellos alumnos que tienen temor a esta materia.
- e. Crear un espacio donde los alumnos descubran el sentido lúdico de las matemáticas y se diviertan resolviendo situaciones relacionadas con esta ciencia.



PARTICIPACIÓN

Para efectos de participar en la Olimpiada Kanguro Matemático, las instituciones y estudiantes que deseen hacerlo, deberán cumplir con lo que se detalla a continuación:

- Podrán participar todos los estudiantes que cursen desde el tercer año básico hasta el pre-universitario.
- Las instituciones educativas de nivel básico y medio que participen, deberán inscribir a sus estudiantes de acuerdo al nivel que les corresponda, de acuerdo al siguiente cuadro:

NIVEL	AÑO QUE CURSA
INICIAL	Tercero y Cuarto Año Básico
ESCOLAR	Quinto y Sexto Año Básico
BENJAMÍN	Séptimo y Octavo Año Básico
CADETE	Noveno y Décimo Año Básico
JUNIOR	Primero y Segundo Año de Bachillerato
ESTUDIANTE	Tercer Año de Bachillerato y Pre-universitario

- Los estudiantes de instituciones que no participen podrán inscribirse individualmente en la olimpiada de acuerdo al cuadro detallado en el literal b.

INSCRIPCIONES

Las inscripciones deben realizarse según las siguientes indicaciones:

- Cada institución participante deberá nombrar al menos un profesor responsable del proceso de inscripción y recepción de las pruebas de acuerdo con el calendario estipulado.
- El valor de inscripción *por estudiante* es:

VALOR A PAGAR	
Colegios Particulares o Fiscomisionales	Colegios Fiscales
\$5 USD	Sin costo

- Las inscripciones se realizarán online ingresando al siguiente sitio web: <http://www.fcnm.espol.edu.ec/es/formulario-registro-olimpiadas-kanguro> en el cual se deberá llenar el *Formulario de Inscripción* respectivo a partir del **lunes 29 de enero** hasta el **lunes 25 de marzo de 2024**.

- d. En la plataforma deben subir documentos como: cédula de identidad de los estudiantes, certificado donde se indique el año lectivo en el que está inscrito, foto actualizada tamaño pasaporte de cada estudiante.
- e. Al finalizar la inscripción de los participantes, deberán realizar el pago respectivo en la misma página de inscripción usando tarjetas de crédito o de débito; o realizando una transferencia bancaria con los siguientes datos:

Razón Social: EMPRESA PÚBLICA DE SERVICIOS ESPOL-TECH E.P.

Número de Ruc: 0968592010001

Dirección: Km 30.5 Vía Perimetral.

Código de ejecución: 140399

Tipo de Cuenta: #Cta. Cte. 742778-6 del Banco del Pacífico

Descripción: Competencias de la FCNM

La evidencia de la transferencia se debe subir en el sitio web, al finalizar el registro de los estudiantes.

- f. Cada estudiante debe contar con una cuenta de correo electrónico personal, la misma que debe ser ingresada en el Formulario de Inscripción.
- g. Las inscripciones se receptorán **hasta el lunes 25 de marzo del 2024.**

PRUEBAS

- a. El concurso tendrá lugar el **sábado 13 de abril de 2024**, de manera online, utilizando las plataformas **ZOOM** y **AULAVIRTUAL** y de acuerdo con el siguiente horario:

CATEGORÍA	HORARIO
BENJAMÍN	08H00 - 10H00
CADETE	08H00 - 10H00
INICIAL	11H00 - 13H00
ESCOLAR	11H00 - 13H00
JUNIOR	15H00 - 17H00
ESTUDIANTE	15H00 - 17H00

- b. El concurso consiste en contestar, *durante 110 minutos*, un **test de 30 preguntas** para las categorías Benjamín, Cadete, Junior y Estudiante; y de **24 preguntas** para las categorías Inicial y Escolar, en orden creciente de dificultad. El valor de las preguntas se detalla a continuación:

Categorías	Preguntas	Valor
Inicial Escolar	P01 – P08	3
	P09 – P16	4
	P17 – P24	5

Categorías	Preguntas	Valor
Benjamín	P01 – P10	3
Cadete	P11 – P20	4
Junior	P21 – P30	5
Estudiante		

Cada pregunta mal contestada se penaliza con 1/4 de la puntuación que le corresponde. Las preguntas no contestadas ni se puntúan ni se penalizan.

- c. Todos los concursantes parten con una puntuación inicial de 30 puntos. En caso de empate en la puntuación obtenida, se utilizarán sucesivamente los siguientes criterios de desempate:
- Tendrá preferencia quien haya contestado bien la pregunta de mayor dificultad (30-29-28-...).
 - Tendrá preferencia el concursante de menor edad.
 - Si aún persiste el empate, el orden se decidirá por sorteo.

LINEAMIENTOS:

Los tutores, padres de familia y estudiantes, deben tener en cuenta lo siguiente:



- a. Para rendir el examen vía Aulavirtual cada estudiante **OBLIGATORIAMENTE** necesita tener tres dispositivos, el primero es un computador para ingresar al Aulavirtual y contestar las preguntas del examen, el segundo un dispositivo móvil con cámara de video que permita proyectar al estudiante y su sitio de trabajo; y el tercero una cámara o un escaner para tomar las evidencias de los desarrollos subirlas en los comentarios del examen.
- b. En el examen vía Aulavirtual, se deberá conectar a la sesión por Zoom respectiva **40 minutos antes** de la hora prevista del examen.
- c. Para rendir la prueba vía Aulavirtual deberá **OBLIGATORIAMENTE** presentar un documento de identidad. Se permite los siguientes documentos: cédula de identidad o pasaporte.
- d. En Aulavirtual se encuentra habilitado exclusivamente un curso para rendir el examen respectivo de acuerdo a la categoría.
- e. La evaluación está diseñada para que sea resuelta en un tiempo estimado de 110 minutos.
- f. Durante el examen:
- La cámara de video deberá proyectar siempre al estudiante y su entorno de trabajo (mesa, escritorio, etc.).
 - Se prohíbe que más de un estudiante de la prueba en un mismo ambiente de trabajo.



3. Se prohíbe el uso de audífonos o auriculares.
4. Se prohíbe levantarse de su asiento.
5. Se prohíbe consultar apuntes, libros, cuaderno, o utilizar medios o equipos digitales como celulares.
6. Se prohíbe conversar o dialogar con personas de su entorno o desviar su atención a un sitio que no sea su lugar de trabajo.
7. Solo se permiten hojas en blanco, en las cuales escribirá sus datos personales y el desarrollo del examen. Estos formatos se los enviará a los tutores para que distribuyan a sus estudiantes.
8. Se prohíbe el uso de calculadoras.
9. Se prohíbe navegar en otras páginas que no sean la del Aulavirtual.
10. Se prohíbe tener activado WhatsApp Web o alguna otra aplicación de comunicación.
11. Si algún participante fuere sorprendido en un acto doloso durante la prueba, será descalificado y su puntuación será cero, quedando además inhabilitado de participar en eventos futuros de igual naturaleza.
12. Una vez que culmine el examen, debe permanecer en su asiento hasta que el profesor de por terminada la prueba a todos los estudiantes.
13. Cuando los profesores evaluadores den la autorización, debe tomar fotos de sus hojas de desarrollo, las mismas que deben ser subidas en la sección de COMENTARIOS. Al momento de tomar las fotos, el documento de identidad debe colocarse sobre cada hoja sin tapar el desarrollo de los temas. Al finalizar de subir todas las imágenes, debe presionar en el botón guardar. Para esta actividad se dispone de 10 minutos.

PREMIOS

- a. Cada institución y cada estudiante concursante recibirán certificados de participación.
- b. Se otorgarán: 3 medallas de oro, 5 medallas de plata y 7 medallas de bronce, con su respectiva mención de honor y obsequios donados por el auspiciante del evento y por la ESPOL a los estudiantes que se ubiquen en los quince primeros lugares por categoría.
- c. En cada categoría se otorgará diez menciones de honor a los estudiantes con las mejores puntuaciones que no hayan recibido alguna medalla.
- d. La ceremonia de entrega de medallas y menciones de honor se realizará en un Acto Solemne (virtual o presencial) que la FCNM – ESPOL organizará. En caso de no asistir al evento, la institución educativa galardonada tendrá un plazo máximo de seis meses para retirar su premio en las oficinas de la Facultad de Ciencias Naturales y Matemáticas.

AUSPICIANTES

En esta edición de la Olimpiada contamos con el auspicio de la empresa **Innovamat**:



<https://www.innovamat.com/>



espol Facultad de
Ciencias Naturales y Matemáticas



Inscripciones:

www.fcnm.espol.edu.ec/es/formulario-registro-olimpiadas-kanguro



FCNM ESPOL



@fcnmspol



@fcnmspol

www.fcnm.espol.edu.ec