

espol[®]

Facultad de
Ciencias Naturales y Matemáticas



XXXIII OLIMPIADA KANGURO MATEMÁTICO

20.ª edición – Ecuador

AUSPICIADO POR:



Innovamat

ANTECEDENTES

La Olimpiada Kanguro Matemático se inició en Francia hace 33 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 110 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.

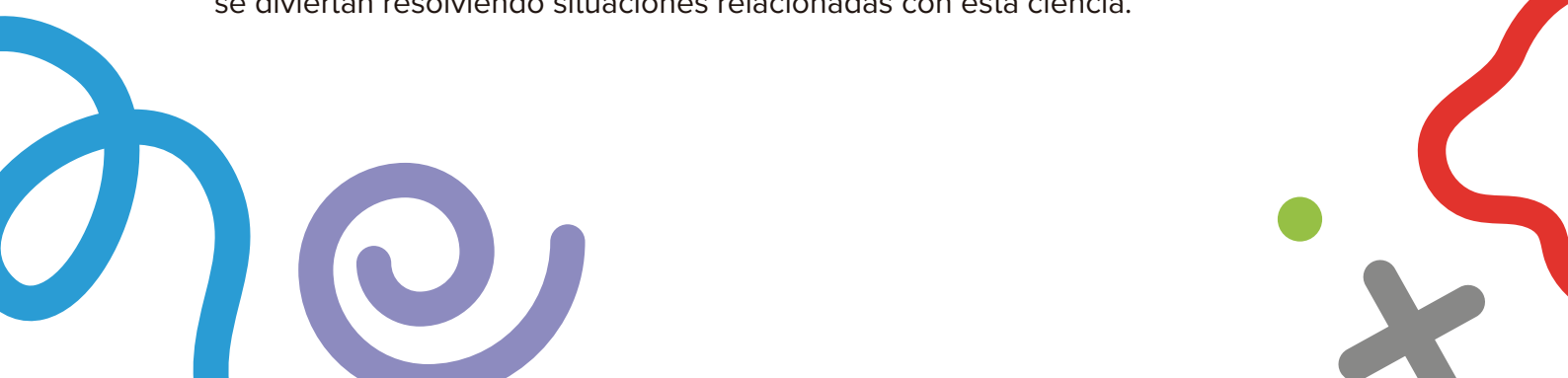
La olimpiada consta de 6 niveles (Inicial, Escolar, Benjamín, Cadete, Junior y Estudiante), que abarca desde el tercer año básico hasta el nivel preuniversitario.

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 son alumnos que obtienen las mejores notas en esta 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 tercer año de bachillerato
- Las instituciones educativas de nivel medio y básico que deseen participar inscribirán a sus estudiantes de acuerdo con el nivel que le corresponda, el cual se detalla en el cuadro siguiente:

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

- 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 efectuarse 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; mientras que los estudiantes que participen sin auspicio de alguna institución educativa deben ser inscritos por algún tutor (padre de familia o representante del estudiante)
- El valor de inscripción por estudiante es:

VALOR A PAGAR		
Colegios Particulares	Colegios Fiscomisionales	Colegios Fiscales
\$7 USD	\$5 USD	Sin costo hasta 12 Personas
		Aplican restricciones

Inscripción para colegios fiscales: Los colegios fiscales podrán inscribir hasta 12 estudiantes sin costo alguno. Si el grupo supera los 12 estudiantes, se cobrará una tarifa de \$5 por cada estudiante adicional.

- 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 24 de noviembre de 2025 hasta el martes 31 de marzo de 2026**

- 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 estudiantes debe realizar el pago respectivo, en la misma página de inscripción usando tarjetas de crédito o de débito; o puede hacer 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 (Olimpiada Kanguro 2026)

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 martes 31 de marzo de 2026**.
- h. Al inscribirse en las Competencias, el participante autoriza el uso de su imagen, nombre y/o voz en material fotográfico, audiovisual y digital, con fines promocionales y de difusión del evento, sin que esto implique compensación económica adicional.

PRUEBAS

- a. El concurso tendrá lugar durante la tercera semana del mes de abril, de manera presencial u online, dependiendo de la modalidad en la que se inscriban.
- b. Los estudiantes inscritos en la modalidad presencial darán sus pruebas en las instituciones inscritas, siempre y cuando el número de participantes sea de al menos 50, caso contrario se les notificará oportunamente el local donde se receptorán las pruebas. Además, cada institución inscrita en esta modalidad, nombrarán dos profesores el TUTOR y OBSERVADOR.
- c. Los estudiantes inscritos en la modalidad online darán sus pruebas utilizando las plataformas ZOOM y AULAVIRTUAL, los IDs de las sesiones de zoom se compartirán oportunamente con los tutores de cada colegio inscritos en esta modalidad.
- d. El concurso consiste en contestar, durante 90 minutos, un TEST DE 30 PREGUNTAS (Benjamín, Cadete, Junior y Estudiante) y DE 24 PREGUNTAS (Inicial y Escolar) en orden creciente de dificultad. El valor de las preguntas son las siguientes:



Categorías	Preguntas	Valor
Inicial Escolar	P01 – P08	3
	P09 – P16	4
	P17 – P24	5
Benjamín Cadete Junior Estudiante	P01 – P10	3
	P11 – P20	4
	P21– P30	5

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.

- e. 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 persistiese el empate, el orden se decidirá por sorteo.

LINEAMIENTOS:

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



- 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 y ese archivo subirlo en comentarios del examen.
- En el examen vía Aulavirtual, se deberá conectar a la sesión por Zoom respectiva **40 minutos antes** de la hora prevista del examen.
- Para rendir la prueba vía Aulavirtual deberá **OBLIGATORIAMENTE** presentar un documento de identidad. Se permite los siguientes documentos: cédula de identidad o pasaporte.
- 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 90 minutos y 10 minutos para subir evidencias.
- f. Durante el examen:
 - 1. La cámara de video deberá proyectar siempre al estudiante y su entorno de trabajo (mesa, escritorio, etc.).
 - 2. 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 calificación 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. A los estudiantes que se ubiquen en los quince primeros lugares por categoría se le 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.
- 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



@fcnms_espol



@fcnms_espol

www.fcnm.espol.edu.ec

