EDITORIAL BINARIA | EDITORIAL_BINARIA | WWW.EBINARIA.COM | COMPETENCIAS@EBINARIA.COM

CONCURSO INTERNACIONAL

# CANGURO MATEMÁTICO 2024

DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE 3° DE PRIMARIA A 5° DE SECUNDARIA

¡SON MÁS DE

## 90 PAÍSES

QUIENES PARTICIPAN ANUALMENTE DE ESTA PRESTIGIOSA COMPETENCIA!

## ¡LA MÁS GRANDE COMPETENCIA DE MATEMÁTICA DEL MUNDO!

PARTICIPAN MÁS DE

**6,000,000**

DE ESTUDIANTES DE TODO EL MUNDO

**ETAPA 1**

18 & 19 ABRIL

**ETAPA 2**

18 MAYO

Binaria Matematica

UTEC UNIVERSIDAD DE INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA

Association Kangourou sans Frontières

www.aksf.org

CONCURSO INTERNACIONAL

# CANGURO MATEMÁTICO

# REGLAMENTO

## 1. Organización

El Canguro Matemático es un concurso internacional, organizado y convocado anualmente por la **Asociación Internacional Canguro sin fronteras** (Association Kangourou sans Frontières http://www.aksf.org/). En el Perú, el Canguro Matemático es organizado por **Binaria Matemática**. y este año cuenta con el respaldo de la **UTEC - Universidad de Ingeniería y Tecnología**.

Esta competencia internacional posee dos etapas, la primera que es tomada en cada colegio, **permitiendo que cada centro educativo pueda acceder a una prueba internacional para analizar el nivel en matemática de todos sus estudiantes al inicio del año escolar** y la segunda etapa denominada **"Ronda de Ganadores"** en donde invitamos a participar a los mejores estudiantes de cada colegio y así determinar a los campeones regionales y a los campeones nacionales.

Es importante mencionar que la **premiación** es tanto para **colegios estatales** como para **colegios particulares.**

## 2. Objetivos

Los principales objetivos del Canguro Matemático 2024 son:

- Estimular y **motivar** el aprendizaje de las matemáticas a la mayor cantidad posible de alumnos en los niveles primario y secundario.
- Conseguir que cada alumno, a través de las matemáticas, se plantee un **reto** consigo mismo y con los demás.
- Tratar que la olimpiada sea una actividad **PARA TODOS** los alumnos y no solo para los que obtienen mejores notas. No debe hacerse una selección previa de los alumnos participantes sino, por el contrario, promover la participación de todos los alumnos.
- Motivar a aquellos alumnos que tienen **"temor" a las Matemáticas** a que aprendan y disfruten esta materia, haciendo que descubran su sentido **lúdico y creativo.**
- Tratar que los alumnos consigan **divertirse** resolviendo problemas matemáticos.
- Poder brindar a los colegios una prueba internacional para analizar el nivel de sus estudiantes al inicio del año escolar.

## 3. Participantes:

**3.1** Pueden participar alumnos desde **3° de primaria hasta 5° de secundaria**, quienes serán agrupados en siete niveles.

- **Nivel 1.** Tercero de primaria

- **Nivel 2.** Cuarto de primaria.
- **Nivel 3.** Quinto de primaria.
- **Nivel 4.** Sexto de primaria.
- **Nivel 5.** Primero y segundo de secundaria.
- **Nivel 6.** Tercero y cuarto de secundaria.
- **Nivel 7.** Quinto de secundaria.

**3.2** Cada colegio, grupo de estudios o academia puede participar inscribiendo **como mínimo 10 estudiantes por grado y como mínimo 50 estudiantes en total** (no es necesario que participen estudiantes de todos los grados). Si la Institución Educativa cuenta solamente con grados de educación primaria, el mínimo es de 30 estudiantes.

# 4. Proceso de inscripción

**El sistema de inscripción estará abierto para recibir inscripciones, a partir del 10 de marzo**. Cada colegio, grupo de estudios o academia debe nombrar a un profesor **tutor**, quien será el encargado de incentivar y orientar la correcta participación de los estudiantes de su Institución Educativa. Además, él (o ella) será el encargado de la inscripción de sus estudiantes y de hacer las coordinaciones con la Organización, en caso sea necesario. A continuación detallamos los pasos a seguir para realizar la inscripción:

**PASO 1:** Cada tutor(a) deberá ingresar a nuestra página web **(ebinaria.inxcriba.com)** y debe dar clic en "inscripciones aquí" y lo dirigirá a nuestro sistema de inscripciones, ahí creará su usuario y contraseña para registrar a su delegación crear su usuario y contraseña para registrar a su colegio. Seguido le estará llegando un **correo de confirmación** a su bandeja de entrada, en caso no le haya llegado este mensaje le pedimos revisar la carpeta SPAM o correos no deseados. Luego procederá a confirmar su inscripción como tutor a la competencia.

**PASO 2:** Luego de esto, deberá ingresar a nuestro sistema de inscripción para registrar a su delegación. Es decir, el tutor podrá ingresar al sistema las veces que sea necesario ( mientras no haya subido ningún boucher o comprobante de pago ) hasta completar la lista de toda su delegación, además el sistema le permitirá corregir, agregar o modificar la lista de sus estudiantes. **El llenado de datos estará disponible en el sistema hasta el 8 de abril.**

**PASO 3:** Una vez completado los datos de toda la delegación **sin errores en los grados, nombres y apellidos**, puede pasar al siguiente paso, el cual será subir al sistema el comprobante de pago. El mismo sistema le indicará el monto a pagar por el total de estudiantes inscritos. A continuación le mostramos los costos de inscripción por estudiante (Realizar el pago total de toda su delegación).

**Luego de culminar sus inscripciones, no se aceptarán cambios de datos de ningún participante, así como el reemplazo de alguno de ellos, la comisión no se responsabilizará por errores de llenado de información, es importante que se revise la lista previo cierre de inscripciones.**

| Precio del 10/03 al 2/04 | COLEGIO | Por estudiante |
|---|---|---|
| | COLEGIOS PARTICULARES | S/ 14.00 |
| | COLEGIOS ESTATALES | S/ 10.00 |

| Precio del 3/04 al 8/04 | COLEGIO | Por estudiante |
|---|---|---|
| | COLEGIOS PARTICULARES | S/ 16.00 |
| | COLEGIOS ESTATALES | S/ 12.00 |

Si el tutor inscribe a su delegación del 10/03 al 2/04, obtendrá un cupón de **25% DE DESCUENTO** para compras en nuestra tienda virtual. Este cupón puede ser utilizado todas las veces que desee en el 2024. Para conocer más de este beneficio y registrarse ingrese a: **https://forms.gle/M4NPdzgEb14KzZKV7**

| MEDIOS DE PAGO | ENTIDAD BANCARIA | TITULAR | TELÉFONO / N° DE CUENTA | |
|---|---|---|---|---|
| | BCP | Binarja Matemática S.A.C | Cuenta en Soles | 193-72074013-0-32 |
| | | | CCI | 002 193 172074013032 15 |
| | yape | Binarja Matemática S.A.C | 918531776 | |

PASO 4: Una vez enviado el comprobante de pago, a partir del día **14 de abril hasta el 17 abril**, el tutor podrá ingresar al sistema a **descargar las credenciales** de sus estudiantes. Las credenciales deberán ser impresas y entregadas a sus alumnos el día de la prueba. **Es NECESARIO que los alumnos tengan sus credenciales durante la prueba.**

***Las inscripciones estarán abiertas hasta el 8 DE ABRIL.*** *En caso de no haber culminado su inscripción la comisión organizadora no aceptará inscripciones fuera de fecha y será responsabilidad única del tutor encargado.* ***Luego de haber efectuado el pago, no hay devolución de dinero, a menos que por error del tutor se solicite una devolución, esta se efectuará bajo un porcentaje de comisión por gastos administrativos y bancarios.***

# 5. Aplicación de la Prueba - ETAPA 1

**5.1** Cada **TUTOR** deberá tener los materiales necesarios para aplicar la prueba, tales como: las pruebas de cada nivel, hojas de respuestas e indicaciones para el marcado de las respuestas. Todos estos materiales serán enviados por la organización. Para las delegaciones de Lima los materiales serán enviados al mismo colegio, grupo de estudios o academia y para las delegaciones fuera de Lima serán enviados a las agencias de transporte solicitadas.

**5.2** Rendirán la prueba **SOLAMENTE** los alumnos previamente inscritos. Si un alumno rinde la prueba sin haberse inscrito no se podrá realizar la calificación porque no contará con credencial (código).

**5.3** La prueba se DEBE APLICAR en cada colegio, grupo de estudios o academia, en las siguientes FECHAS:

- Días: 18/04 y 19/04 (De preferencia aplicar la prueba el día 18/04)
- Hora: entre las 9 AM - 6 PM
- Duración: 1 hora y 30 minutos

En caso que no se pueda aplicar la prueba en ese horario por motivos de fuerza mayor, debe coordinarse con la organización la nueva fecha.

**5.4** Cada **TUTOR** debe retornar las tarjetas de respuestas de todos los alumnos inscritos (incluso de los ausentes a la prueba, para tener la seguridad de que no dieron la prueba) a través de la empresa Olva Courier, como fecha máxima el día viernes 19 de abril, a la siguiente dirección:

**SANTA ISABEL 181, DPTO 702, MIRAFLORES**
**(indicar el teléfono 926923779)**
**Dirigido a Binaria Matemática S.A.C. (RUC 20602515223).**

***En caso de no contar en su ciudad con Olva Courier, le pedimos comunicarse con nosotros al 908 837 281, para coordinar el envío.***

**5.5** Los resultados estarán disponibles en el sistema para los tutores:

**DEL 01/05 AL 05/05**

Los tutores serán los encargados de comunicar los resultados a sus estudiantes y padres de familia.

# 6. Características de la prueba y calificación

**6.1** Como se mencionó antes, la prueba se aplicará en siete niveles:

- Nivel 1. Tercero de primaria
- Nivel 2. Cuarto de primaria.
- Nivel 3. Quinto de primaria.
- Nivel 4. Sexto de primaria.
- Nivel 5. Primero y segundo de secundaria.
- Nivel 6. Tercero y cuarto de secundaria.
- Nivel 7. Quinto de secundaria.

**6.2** Todas las pruebas constan de problemas de opción múltiple (cinco alternativas, sólo una es la correcta). En el nivel 1 la prueba consta de 18 problemas. En los niveles 2 y 3 la prueba consta de 24 problemas. En los niveles 4, 5, 6 y 7 la prueba consta de 30 problemas.

**6.3** La calificación se realizará de la siguiente manera:

**En el nivel 1:**

- Cada problema desde el 1 al 6 vale 3 puntos.
- Cada problema desde el 7 al 12 vale 4 puntos.
- Cada problema desde el 13 al 18 vale 5 puntos.

**En los niveles 2 y 3:**

- Cada problema desde el 1 al 8 vale 3 puntos.
- Cada problema desde el 9 al 16 vale 4 puntos.
- Cada problema desde el 17 al 24 vale 5 puntos.

**En los niveles 4, 5, 6 y 7:**

- Cada problema desde el 1 al 10 vale 3 puntos.
- Cada problema desde el 11 al 20 vale 4 puntos.
- Cada problema desde el 21 al 30 vale 5 puntos.

Los problemas contestados incorrectamente, se penalizan restando un cuarto de su valor, así por cada problema mal contestado del primer tercio se quita 3/4, del segundo tercio se quita 4/4 y del tercer tercio se quita 5/4. Para evitar calificaciones negativas, la puntuación comienza con 18 puntos en el nivel 1, comienza con 24 puntos en los niveles 2 y 3, y comienza con 30 puntos en los niveles 4, 5, 6 y 7. Los problemas que se dejan en blanco no tienen penalización.

# 7. Premiación Canguro Matemático (ETAPA 1)

LA PREMIACIÓN DE ESTA ETAPA ES PARA CADA **COLEGIO, GRUPO DE ESTUDIOS O ACADEMIA, POR CADA GRADO DE ESTUDIOS**. SE OTORGARÁN PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS PARA ESTUDIANTES, TUTORES Y COLEGIO, ACADEMIA O GRUPO DE ESTUDIOS.

**7.1** A todos los alumnos inscritos se les hará entrega de un presente simbólico y de un diploma por su participación. Todo esto se enviará junto a las pruebas.

**7.2** En cada grado, de cada Institución Educativa participante, se premiará a uno o más alumnos que hayan obtenido el mayor puntaje con un libro y diploma (la cantidad de alumnos premiados depende del numero de alumnos inscritos en ese grado). Por esta razón se pide la participación de 10 alumnos como mínimo por grado. Es así que cada colegio o academia participante tendrá alumnos premiados en todos los grados que participe. Los diplomas serán entregados en la Ronda de ganadores.

**7.3** Por cada 100 alumnos inscritos se otorgara un Kit sorpresa para el tutor principal y sus asesores. Si el numero de alumnos está entre 100 y 199 se otorgará 2 Kit sorpresa, si el número de alumnos esta entre 200 y 299 se otorgará 3 Kits sorpresa, si el número de alumnos esta entre 300 y 399 se otorgará 4 Kits sorpresa, etc.

**7.4** Para cada tutor principal y profesores de apoyo emitiremos certificados de participación, estos serán entregados en la Ronda de ganadores.

**7.5** Para cada colegio, grupo de estudios o academia emitiremos certificados de participación, estos serán entregados en la Ronda de ganadores.

Los libros serán enviados junto con los premios de la etapa 2, debido a que en las últimas páginas del libro aparecen todos los ganadores del 2024. **Cada I.E deberá organizar su ceremonia de premiación y reconocer a sus CAMPEONES, haciendo la entrega del diploma y los libros.**

| CRONOGRAMA ETAPA 1 | |
|---|---|
| Inicio de inscripciones | 10/03 |
| Cierre de inscripciones | 08/04 |
| Descarga de credenciales | 14/04 - 17/04 |
| Envío de materiales | 11/04 - 16/04 |
| Aplicación de la prueba | 18/04 - 19/04 |
| Envío de fichas a Lima | 19/04 |
| Visualización de resultados en el sistema | 01/05 - 05/05 |

# 8. Ronda de ganadores

La Ronda de Ganadores es una prueba adicional que se tomará en varias sedes en el Perú el día 18 de mayo de 2024 a las 9:00 a. m. Luego de esta ronda se determinará a los campeones de cada región y los campeones a nivel nacional.

**Con respecto a las sedes:**

**8.1** Las ciudades que cuenten con al menos 5 colegios participantes del Canguro Matemático podrán contar con una sede en su ciudad. Los organizadores del Canguro matemático en el Perú estarán a cargo de designar que colegios serán sedes en cada ciudad. Se irán publicando en la página web las sedes confirmadas.

**8.2** Cada colegio sede se encargara de tomar la prueba en el día y hora fijadas. La prueba se tomará en simultáneo en todas las sedes del Perú. Además, serán los responsables de enviar las fichas a la organización central.

**8.3** Si un colegio participante no tiene una sede en su ciudad puede pedir participar en otra sede (de preferencia de su mismo departamento). La decisión de qué sede corresponde queda a criterio de la organización central.

**8.4** Si solamente hubiera una sede en un departamento del Perú, esta llevará el nombre del departamento. De lo contrario, llevará el nombre de la ciudad. Si hay varios colegios participantes en una misma ciudad, la organización podrá decidir conformar dos o mas sedes.

**8.5** Todos los tutores deberán cumplir con el papel de observadores de la prueba, este rol implica el tomado de pruebas, envío de fichas, etc.

**8.6** De forma adicional, la Binaria Matemática enviará observadores a las sedes que crea conveniente.

**Con respecto a los alumnos invitados a participar en la Ronda de Ganadores:**

**8.7** La participación de los alumnos en esta ronda es opcional. Su presencia o ausencia no influye en los premios que reciba por la primera prueba o etapa 1 (en su propio colegio).

**8.8** Se invitará a la Ronda de Ganadores, en cada grado y colegio participante, un número de alumnos que depende de la cantidad de alumnos inscritos en ese grado, de acuerdo al siguiente cuadro:

| Número de alumnos invitados |
| --- |
| De 10 a 14 alumnos 2 alumnos invitados |
| De 15 a 19 alumnos 3 alumnos invitados |
| De 20 a 24 alumnos 4 alumnos invitados |
| De 25 a 29 alumnos 5 alumnos invitados |
| ⋮ |

**8.9** La cantidad de alumnos invitados se fija según el cuadro anterior (no se puede aumentar). **En caso de empates se admitirán como máximo 2 empates, en caso hubieran 3 o más alumnos empatados, el colegio escogerá solo a 2 alumnos entre los alumnos que hayan empatado**.

**Con respecto a las pruebas:**

**8.10** Las pruebas en esta ronda, para todos los niveles, tienen una duración de 1 hora y 30 minutos. Se pide que todos los alumnos participantes estén en sus sedes correspondientes a las 9:00 a. m.

**8.11** Las pruebas en esta ronda tienen las siguientes características:

**Niveles 1, 2 y 3:** la prueba consta de 20 problemas de opción múltiple.
• Cada problema desde el 1 al 10 vale 3 puntos.
• Cada problema desde el 11 al 16 vale 4 puntos.
• Cada problema desde el 17 al 20 vale 5 puntos.
Los problemas contestados incorrectamente se penalizan restando un cuarto de su valor, así por cada problema mal contestado desde el 1 al 10 se quita 3/4, desde el 11 al 16 se quita 4/4 y desde el 17 al 20 se quita 5/4. Para evitar calificaciones negativas, la puntuación comienza con 26 puntos (el mayor puntaje posible es 100 puntos). Los problemas que se dejan en blanco no tienen penalización.

**Niveles 4, 5, 6 y 7:** la prueba consta de 24 problemas de opción múltiple.
• Cada problema desde el 1 al 10 vale 3 puntos.
• Cada problema desde el 11 al 17 vale 4 puntos.
• Cada problema desde el 18 al 24 vale 5 puntos.
Los problemas contestados incorrectamente se penalizan restando un cuarto de su valor, así por cada problema mal contestado desde el 1 al 10 se quita 3/4, desde el 11 al 17 se quita 4/4 y desde el 18 al 24 se quita 5/4. Para evitar calificaciones negativas, la puntuación comienza con 27 puntos en todos los niveles (el mayor puntaje posible es 120 puntos). Los problemas que se dejan en blanco no tienen penalización.

## 9. Resultados y premiación de la Ronda de Ganadores

**9.1** Las listas de ganadores por sede y a nivel nacional estarán disponibles en la página web: www.ebinaria.com en una sección especial. Los resultados serán publicados **a partir del día 1 de junio.**

**9.2** Según los puntajes obtenidos, se determinará al menos tres ganadores en cada grado y sede, los cuales serán denominados Campeones de Sede.

**9.3** Según los puntajes obtenidos, se determinará al menos ocho ganadores a nivel nacional por cada grado, tanto de colegios estatales como de colegios particulares. Los ganadores serán denominados Campeones Nacionales.

**9.4** Todos los campeones de las sedes recibirán un diploma por el merito obtenido y medallas de oro, plata y bronce, según el puntaje obtenido. **Cada sede podrá contar con una premiación tanto para colegios particulares como para colegios estatales, siempre y cuando se cumpla que haya al menos 5 colegios estatales y a la vez al menos 5 colegios particulares en su sede. De lo contrario la premiación será en conjunto.**

**9.5** Todos los campeones a nivel nacional recibirán un diploma por el merito obtenido y medallas de oro, plata y bronce, según el puntaje obtenido. **Los estudiantes procedentes tanto de colegios particulares como de colegios estatales contarán con una premiación independiente.**

**9.6.** Se premiarán tanto a los colegios particulares como estatales con gallardetes tomando en cuenta la suma de puntajes de sus estudiantes que hayan obtenido medalla en su sede (primer, segundo y tercer lugar). Se otorgarán gallardetes de primer y segundo puesto según la siguiente división geográfica:

| Colegios Particulares / Colegios estatales |
|---|
| • **Sector Norte:** Regiones Tumbes, Piura, Lambayeque, Cajamarca, Amazonas, Loreto, La Libertad, San Martín, Ucayali.<br>• **Sector Centro 1:** Lima Metropolitana y Callao.<br>• **Sector Centro 2:** Regiones Ancash, Junín, Cerro de Pasco, Huánuco, Huancavelica, Ayacucho, Ica, Lima provincias.<br>• **Sector Sur:** Regiones Tacna, Moquegua, Puno, Arequipa, Apurímac, Cuzco, Madre de Dios.<br>**Se otorgarán primer y segundo puesto a cada sector.** |

| CRONOGRAMA ETAPA 2 | |
|---|---|
| Aplicación de la prueba 2 | 18/05 |
| Publicación de resultados | 05/06 |
| Envío de premios (provincia) / Recojo de premios (Oficina en Lima) | 15/06 - 25/06 |

# 10. Fotografías

Cada TUTOR deberá tomar fotos del desarrollo de la prueba en su Institución Educativa. Las fotos pueden ser de alumnos rindiendo su prueba o de varios alumnos en grupo mostrando sus pruebas al concluir el evento. Las fotos deben enviarse a nuestro correo **competencias@ebinaria.com**, colocando como asunto: FOTOS CANGURO 2024. Las mejores fotos entrarán en un concurso de fotografía, las bases del concurso de fotografía serán enviados al tutor días previos a la prueba.

Agradeceremos que también nos puedan enviar (posteriormente) fotos de la premiación llevada a cabo en su I.E.

# Observación Final

Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento será absuelta por la comisión encargada de la organización de la competencia y cuya decisión es inapelable.

## Pruebas anteriores

https://ebinaria.com/competencias/canguro-matematico/

## Contacto e informes

Teléfonos: 51 908 837 272 / +51 908 837 263
Correo electrónico: competencias@ebinaria.com