

Con la finalidad de promover en los estudiantes adscritos a los planteles del Colegio de Educación Profesional Técnico del Estado de Quintana Roo el interés por las ciencias, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas a través del desarrollo de conocimientos y destrezas (STEAM)

EL COLEGIO DE EDUCACIÓN PROFESIONAL TÉCNICA DEL ESTADO DE QUINTANA ROO

CONVOCA

A todos los estudiantes inscritos a participar en el

2do TORNEO DE DESTREZA RUBIK

CUYO OBJETIVO ES

Promover las habilidades visoespaciales y lógico-matemáticos entre las y los jóvenes haciendo uso del Cubo Rubik.

De acuerdo con las siguientes:

BASES

1.- PARTICIPACIÓN

Podrán participar estudiantes inscritos en cualquiera de los planteles de Estado indistintamente del semestre y la carrera profesional.

2.- ETAPAS

El torneo se realizará en dos etapas: Local y Estatal.

- a) Etapa Local: cada plantel adscrito al Colegio Estatal realizará una competencia selectiva siguiendo los mecanismos y reglas generales del torneo.

Se llevará a cabo el día **21 de junio del 2021** a través de videoconferencia. Los estudiantes seleccionados representarán al plantel perteneciente en la Etapa Estatal. Los resultados serán publicados el mismo día del evento.

- b) Etapa Estatal: se realizará **el 6 de julio del presente año** en el marco de Encuentro Estudiantil STEAM por videoconferencia, siguiendo los mecanismos y reglas generales del torneo.

Participarán los estudiantes que hayan obtenido el primer lugar de cada plantel. Los resultados serán publicados el mismo día del evento.



3.- MECANISMO

La manipulación del cubo es individual: el participante tendrá dos oportunidades de resolver el cubo y cada oportunidad será cronometrada.

El tiempo máximo para cada oportunidad de armado será de 3 minutos.

Los tres mejores promedios de tiempo serán reconocidos. En caso de empate entre dos o más participantes se dará una oportunidad más.

Se anexan las reglas generales del torneo.

4.- PREMIACIÓN

Los estudiantes ganadores recibirán una constancia de participación con valor en su formación curricular por cada una de las etapas en las que participe.

El estudiante con el puntaje más alto en la Etapa Local por plantel, tendrá derecho a participar en la Etapa Estatal del torneo que se celebrará el 6 de julio del año 2021.

En la Etapa Estatal, el ganador del torneo obtendrá un kit Lego Technic.



5.- INSCRIPCIONES

El estudiante interesado en participar deberá realizar el registro en línea a través de la siguiente liga electrónica: <https://n9.cl/k1iew> a partir de la publicación y **hasta el viernes 18 de junio del presente año a las 23:59 hrs.**

6.- TRANSITORIOS

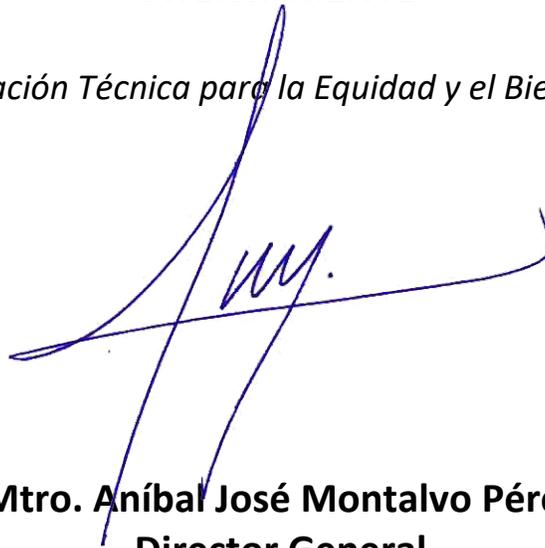
Para más información comunicarse con el Mtro. Randy Joel Estrada Campos, Jefe De Proyecto de Formación Técnica de la Dirección General y/o a la Lic. Ingrid Astrid Lizama Mendoza, Subjefe del área de Innovación Educativa, a los teléfonos: 9982413779 o a los correos electrónicos formaciontecnica.dg@qroo.conalep.edu.mx, ilizamam.adm@qroo.conalep.edu.mx

Todas las reglas están sujetas a cambios de adaptación en el evento, sin previo aviso. Los puntos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.

Chetumal, Quintana Roo 08 de junio de 2021.

ATENTAMENTE

“Educación Técnica para la Equidad y el Bienestar”



Mtro. Aníbal José Montalvo Pérez
Director General
CONALEP Quintana Roo



REGLAS GENERALES DEL TORNEO

1. Cada participante deberá contar con un Cubo Rubik el cual será proporcionado el día del torneo.
2. Previo al inicio del evento se sorteará el orden de participación.
3. Los participantes podrán resolver el Cubo Rubik en el orden designado y al momento de su participación deberán tener encendidas la cámara y el audio, en un espacio libre donde se pueda ver el cubo frente a la cámara y todos los movimientos que realice con las manos, de medio cuerpo hacia arriba.
4. El juez tomará el cubo y lo mezclará en 20 movimientos aleatorios. Durante este tiempo el participante no podrá ver el cubo.
5. Una vez mezclado lo pondrá en la mesa y lo tapaná con un objeto.
6. Inspección y armado: El juez indicará el momento para que el participante descubra el cubo y contará con 15 segundos de inspección tiempo en el que no deberá manipularlo.
7. Pasando los 15 segundos, el juez dará la indicación para resolver el cubo siendo cronometrado el tiempo de resolución en el momento que éste señale.
8. Una vez terminado de armar el cubo lo dejará sobre la mesa nuevamente y el juez detendrá el reloj.
9. Si el concursante no comienza el armado en los primeros 10 segundos, éste será descalificado.
10. Si el armado del cubo excede los 3 minutos se da por terminado ese intento.
11. Cada jugador armará el cubo dos veces consecutivas y se tomará el promedio de los dos armados.
12. En caso de empate entre dos o más participantes, se dará otra oportunidad que será definida por el jurado.

Formación que deja huella
#PrimeroConalep