



## REGLAMENTO OFICIAL – RONDAS FINALES

### GENERALES

1. El Reto IQ es una experiencia competitiva entre centros educativos, que evalúa los aprendizajes y competencias de los participantes, a través de la resolución de diversos tipos de pruebas.
2. Los centros educativos son representados por equipos de cinco (5) estudiantes de 6º de secundaria. Los mismos son acompañados por un docente de su centro educativo durante toda la actividad.
3. En la resolución de las pruebas participan los estudiantes que forman parte del equipo, a excepción de los momentos en que escojan utilizar alguna de las líneas de salvamento descritas más adelante.
4. Cada prueba tiene un tiempo determinado para ser completada. Una vez vencido el tiempo no se aceptan respuestas y el equipo pierde la oportunidad de obtener los puntos asignados a la prueba.
5. Al inicio de la actividad se extraen de una tómbola los nombres de los equipos participantes en grupos de 3. El orden en que sean extraídos indicará el orden de participación en la actividad.
6. En cada sesión de las rondas finales del Reto IQ se enfrentarán tres (3) equipos, de acuerdo al orden en que fueron extraídos de la tómbola explicada en el punto no. 5.
7. Los ganadores del Reto IQ serán determinados en base a la calificación total obtenida durante la resolución de los retos que les sean asignados. Se seleccionarán los equipos que posean las dos (2) notas más altas del total de los equipos participantes. En caso de empate se realizará una sesión adicional de la prueba denominada “Palabras y más Palabras”.
8. Los ganadores de los dos (2) primeros lugares recibirán RD\$50,000 y RD\$25,000 respectivamente para su promoción.
9. En todas las actividades se asume como definitiva la respuesta que el equipo ofrece a través de uno de sus miembros, sin posibilidad de corrección de la misma aún haya tiempo disponible.
10. Si el equipo desea la revisión de una pregunta puede solicitarlo utilizando el formulario que se pondrá a disposición al inicio de la actividad. La respuesta y rectificación de calificación, en caso de ser necesario, se informará antes de que finalice la sesión. Sólo los estudiantes participantes del equipo o el docente acompañante debidamente identificado pueden solicitar una revisión.
11. Para la resolución de las pruebas, los equipos sólo tienen permitido el uso de lápiz y papel. No está permitido ningún otro material de apoyo o equipo electrónico, con excepción de aquellos indicados en las líneas de salvamento más adelante.

### ACTIVIDADES

12. El Reto-IQ incluye las siguientes pruebas:

Actividad	Descripción	Forma de Puntuación
<b>MUESTRA LO QUE SABES</b>	<p>Preguntas sobre temas diversos organizados en categorías (Lengua Española, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Cultura y Datos sobre República Dominicana).</p> <p>Los equipos escogen libremente la categoría y el número de la pregunta que desean responder.</p> <p>Previo a la respuesta el equipo se pone de acuerdo y solo uno de los miembros actúa como vocero.</p> <p>Si un equipo falla en una respuesta no hay oportunidad para que el otro equipo la responda.</p>	<p>5 puntos por cada pregunta correcta.</p> <p>5 preguntas a responder por equipo.</p> <p>30 segundos para responder cada pregunta.</p> <p>25 PUNTOS MÁXIMO.</p>
<b>DESCUBRE LA FRASE</b>	<p>Se presenta un grupo de cuadros con una frase que el equipo debe descubrir, en base a la pista que se indica y utilizando las letras del abecedario.</p> <p>El equipo tiene oportunidad para fallar un máximo de tres (3) letras. Llegado este punto, el equipo cuenta con 10 segundos para ofrecer una respuesta final.</p>	<p>10 puntos por cada frase descubierta.</p> <p>2 frases por equipo.</p> <p>Por cada 15 segundos que pasan sin que se descubra la frase se descuenta 1 punto.</p> <p>2 minutos para identificar la frase.</p> <p>20 PUNTOS MÁXIMO.</p>



## REGLAMENTO OFICIAL – RONDAS FINALES

Actividad	Descripción	Forma de Puntuación
<b>NÚMEROS Y MÁS NÚMEROS</b>	<p>Se plantea un problema matemático a los equipos al mismo tiempo. Recibe la puntuación aquel equipo que entregue por escrito, a quien dirige, la respuesta correcta en el menor tiempo.</p> <p>Se aceptarán las respuestas de todos los equipos que sean entregadas dentro del tiempo asignado a la prueba, anotando el orden de entrega.</p> <p>Si el primer equipo en entregar no responde de forma correcta, se revisa la respuesta del segundo y, en caso de ser correcta recibe los puntos. Si no, se pasa a la respuesta del tercer equipo utilizando la misma lógica.</p> <p>Si dos equipos entregan las respuestas al mismo tiempo y ambas son correctas y el otro equipo no fue primero en entregar o habiéndolo sido su respuesta fue incorrecta, entonces los dos equipos recibirán los puntos asignados.</p>	<p>10 puntos por cada problema resuelto de manera correcta en el menor tiempo posible.</p> <p>2 minutos para resolver el problema.</p> <p>10 PUNTOS MÁXIMO.</p>
<b>FUEGO CRUZADO</b>	<p>Se presentan las categorías. Cada equipo escoge la categoría de su preferencia que esté disponible.</p> <p>Para cada categoría hay preguntas cortas cuya respuesta se da en una o pocas palabras.</p> <p>El equipo se coloca en línea y quien dirige va haciendo una pregunta por miembro del equipo de manera secuencial que deben responder en un máximo de 3 segundos después de emitida la pregunta. Si un miembro del equipo no responde la pregunta pierde la oportunidad de obtener estos puntos y se realiza la pregunta al siguiente miembro.</p>	<p>2 puntos por cada respuesta correcta. 1 categoría de 5 preguntas cada una.</p> <p>10 PUNTOS MÁXIMO.</p>
<b>PALABRAS Y MÁS PALABRAS</b>	<p>De manera aleatoria a través de una ruleta electrónica se escogerá una letra. Todos los equipos disponen de un (1) minuto para armar una lista escrita de palabras que inicien con la letra indicada. Se proveerá a los equipos de material en donde puedan registrar sus palabras.</p> <p>En los siguientes casos solo se aceptará como válida una palabra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de aumentativos o diminutivos<sup>1</sup></li> <li>- Los verbos solo se aceptarán en su forma infinitiva y sus conjugaciones no contarán como válidas.</li> <li>- No se aceptarán nombres propios de personas, pero sí cuando se trate de nombres propios de países o lugares.</li> </ul> <p>En caso de que una palabra sea escrita con una falta ortográfica no se considerará como válida.</p>	<p>10 puntos para el equipo con la mayor cantidad de palabras correctas y aceptadas como válidas.</p> <p>5 puntos al equipo que obtenga la segunda cantidad de palabras correctas y aceptadas como válidas.</p> <p>1 minuto de tiempo.</p>

### LÍNEAS DE SALVAMENTO

13. Los equipos tendrán a disposición ayudas para completar algunas de las pruebas propuestas, de acuerdo a la siguiente descripción:

- a. **Pregunta a un profesor:** el equipo puede solicitar la ayuda de un profesor de su centro educativo, presente en el lugar de la actividad para completar la respuesta. Esta línea de salvamento sólo puede ser utilizada con el profesor del propio centro que acompaña al equipo. En caso de que el profesor en el momento de utilizar la línea no se encuentre disponible en el lugar del evento la línea no puede ser utilizada.
- b. **Pregunta a tu promoción:** el equipo puede solicitar la ayuda de sus compañeros del centro educativo presentes en el lugar de la actividad para completar la respuesta. Esta línea no puede utilizarse si no hay compañeros de su centro presentes.
- c. **Más tiempo:** al invocar esta línea se suman treinta (30) segundos adicionales para que el equipo pueda completar la actividad.
- d. **Llama a un amigo:** el equipo puede realizar una llamada telefónica a una persona que no esté presente en el lugar para solicitar ayuda para completar la actividad.

<sup>1</sup> Por ejemplo casa, casita, casona, casón. Sólo se contabilizará una de las palabras como válida.



## REGLAMENTO OFICIAL – RONDAS FINALES

14. Cada equipo tendrá la oportunidad de utilizar las líneas de salvamento sólo una vez durante toda la sesión del Reto IQ.
15. Las líneas de salvamento sólo pueden ser invocadas dentro del tiempo de resolución de la prueba. Si el tiempo ha vencido la línea no podrá ser utilizada.
16. Al invocar la línea de salvamento se suma un (1) minuto al tiempo correspondiente para completar la actividad. Vencido este tiempo no se aceptan respuestas, de acuerdo a como indica el número 4.
17. Los retos llamados “Números y más Números” y “Palabras y más Palabras” no permiten el uso de líneas de salvamento.
18. Sólo puede utilizarse una línea de salvamento a la vez. No está permitido el uso de manera conjunta.
19. La participación en el evento implica la aceptación total de las reglas indicadas en este documento.