

NORMAS PARA EL CONCURSO

- 1) El personaje propuesto, y que tú has de encontrar, corresponderá a alguna personalidad relevante en el campo de las matemáticas. En cualquier caso, para facilitarte el trabajo, se publicará en los próximos días un listado de matemáticos/as famosos/as y entre ellos estará el misterioso personaje. Tu labor es descubrirlo y para ello puedes utilizar todos los recursos que consideres oportuno (internet, enciclopedias...)
- 2) Los Lunes, Miércoles y Viernes se propondrá una nueva pista sobre el famoso matemático a encontrar, así hasta un total de 10 pistas (secuenciadas de mayor a menor dificultad). El concurso comenzará el próximo Lunes 20 de Abril y se prolongará durante toda la tercera evaluación hasta el final de curso (dos personajes). Las pistas serán expuestas en este mismo blog (página concurso), si bien cada profesor también puede exponerlas en los distintos tablones de clase.
- 3) El número de puntos obtenido por cada alumno será inversamente proporcional al número de pistas que necesite para acertar el personaje, esto es, 10 puntos si lo acierta con 1 pista, 9 puntos si necesita 2 pistas y así sucesivamente hasta 1 punto.
- 4) En el momento que considere cada alumno/a puede apostar por el nombre de un personaje justificándolo, aunque sea mínimamente. Estas apuestas se harán remitiendo un mail a mardemates@cepindalo.es. Debe aparecer claramente tu nombre, instituto, el personaje por el que apuestas, número de pistas que has necesitado y una mínima argumentación explicando tu apuesta. Como asunto del mail debe figurar "apuesta concurso". Cada profesor puede determinar otros mecanismos para entregar las apuestas, si bien será obligatorio que todas las apuestas se encuentren finalmente centralizadas en la dirección de correo aludida (puede remitirlas cada profesor una vez entregadas por sus alumnos).
- 5) Cada alumno podrá cambiar su apuesta inicial como máximo dos veces teniendo en cuenta que se le penalizará al final con 2 puntos menos si ha cambiado una vez y con 3 puntos menos si ha rectificado en dos ocasiones. Estas penalizaciones se les descontará de los puntos que hayan obtenido al final del concurso.
- 6) En caso de apostar por un personaje y no adivinarlo, se penalizará con 4 puntos menos. Así que ¡¡no apuestes si no estás seguro!! En caso de haber rectificado la apuesta inicial y acertarlo tras la rectificación, no se tendrá en cuenta este punto ya que el alumno no jugará ya con su apuesta inicial (ver punto 5).
- 7) Se descubrirá el personaje únicamente cuando se hayan expuesto las 10 pistas obteniendo cada participante la puntuación correspondiente según en el momento en que acertara (restándole las penalizaciones en caso de haber rectificado su apuesta en algún momento).
- 8) Los resultados obtenidos por cada alumno/as serán publicado en este mismo blog.
- 9) Al final del trimestre, una vez descubiertos los dos personajes misteriosos, se proclamará ganador del concurso aquel alumno/a que más puntos sume. En caso de empate, el ganador será el que menos rectificaciones haya realizado en sus apuestas iniciales.
- 10) El ganador del concurso tendrá 1 punto más en la evaluación, 0,5 puntos el segundo clasificado y 0,25 puntos el tercer clasificado (cada profesor/a determinará el premio). En caso de empate se aplicará el criterio explicado en el punto 9; si tras ello prosigue el empate, se otorgará el mismo premio a todos los alumnos empatados siempre que el número de éstos no sea superior a tres. En cualquier caso, para tener derecho a cualquiera de estos premios, tendrá que presentarse un resumen de la biografía de los dos personajes descubiertos durante la evaluación.

¡¡SUERTE Y A BUCEAR POR LA HISTORIA DE LAS MATES!!