

La Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología, en coordinación con D&B Soluciones Educativas, la Organización Iberoamericana de Ciencias y con el aval del **Heptacampeón del mundo y 14 veces ganador del récord Guinness en cálculo mental, Alberto Coto**

## CONVOCA

Los estudiantes y público en general con gusto y agilidad para resolver problemas de cálculo mental a participar en la Tercera Edición de la Olimpiada Nacional de Agilidad y Cálculo Mental NEUROMATRIX

## OLIMPIADA NACIONAL DE CÁLCULO MENTAL



- **Registros: 21 de septiembre de 2024 al 28 de abril de 2025**
- **Final Nacional Presencial: Junio 11 al 14, 2025 en Guadalajara, Jalisco.**
- **Sede: UVM Campus Guadalaajara Sur**

Última actualización 16 marzo, 2025

# Bases

## I. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN:

Podrán participar todas aquellas personas que cumplan con los siguientes requisitos:

- Ser estudiante en alguna institución educativa en México, ya sea primaria, secundaria, preparatoria, universidad o público en general.
- Tener conocimientos o interés en hacer Cálculos Mentales
- En caso de ser menor de edad, tener un asesor mayor de edad, pudiendo ser este un profesor, familiar o amigo que se registre como responsable del participante.
- Estar inscrito en NEUROMATRIX ([www.neuromatrix.solacyt.org](http://www.neuromatrix.solacyt.org)) y haber validado su participación antes del término del periodo establecido para ello.
- Ser usuario de la plataforma Agilidad y Cálculo Mental - Alberto Coto. donde podrán practicar y donde se realizarán los torneos preseleccionados, semifinales y finales durante toda la Olimpiada.

## II. CATEGORÍAS:

- Starter Estudiantes de 6 a 7 años.
- Petit Estudiantes de 8 a 9 años.
- Kid Estudiantes de 10 a 11 años
- Junior Estudiantes de 12 a 13 años.
- Middle Estudiantes de 14 a 15 años.
- Superior Estudiantes de 16 a 19 años.
- Abierta A partir de 20 años (público en general).

**Los participantes deberán seleccionar la categoría en base en la edad cumplida que tendrá el 1 de junio de 2025.**

## III. INSCRIPCIONES:

- Inscribirse entre el 25 de septiembre de 2024 y el 28 de abril de 2025 en <https://bit.ly/Neuromatrix>
- Consultar el número de participante que el sistema les asignará (<https://bit.ly/VerInscritosNeuromatrix>)
- Cubrir la cuota de inscripción (ver punto V)
- Confirmar el registro y pago en <https://forms.gle/T9DepfQBN5rdpxrh7>

Realizado este proceso el participante aparecerá como VALIDADO en la página del evento, recibirá su código de acceso a la plataforma y podrá empezar a realizar los torneos

El acceso a la plataforma para nuevos usuarios inicia a partir del día que se valide su pago y concluirá el 31 de julio de 2025.

**Es muy importante que en su registro coloquen el correo electrónico correcto ya que a través de ese correo se les enviará el código de acceso para la plataforma y a los torneos de preselección**

Usuarios que ya cuenten con la plataforma de Alberto Coto, deberán verificar que tengan vigencia por lo menos al 15 de junio de 2025.

## IV. DINÁMICA DE LA OLIMPIADA

- Los participantes validados recibirán un código de acceso a la plataforma con el cuál tendrán acceso a los torneos preseleccionados.
- Los participantes podrán participar en los 7 torneos preseleccionados a realizarse en las siguientes fechas:  
**Torneos virtuales preseleccionados:**
  - Torneo 1: del 28 octubre al de 1 de noviembre
  - Torneo 2: del 25 al 29 de noviembre
  - Torneo 3: del 27 al 31 de enero
  - Torneo 4: del 24 al 28 de febrero
  - Torneo 5: del 24 al 28 de marzo

- Torneo 6: del 28 de abril al 2 de mayo
  - Torneo 7: del 19 al 23 de mayo
3. Cada torneo tendrá duración de 5 días y solo se marcará el mejor puntaje obtenido por cada competidor en esos 5 días.
  4. Cada torneo tendrá un puntaje mínimo el cual de lograrse acreditará al concursante a la gran final nacional presencial.
  5. En el caso de NO obtener el puntaje mínimo requerido en el torneo, podrán participar en siguiente torneo para buscar obtener la acreditación a la final nacional
  6. Solo se aceptarán en la final nacional a los primeros 100 participantes de cada categoría que alcancen los puntajes requeridos en los torneos preseleccionados virtuales.
  7. Al finalizar los 7 torneos y si aún quedan lugares, se tomarán en cuenta a los que tengan el mayor puntaje acumulado en la suma de resultados de los 7 torneos.

#### V. CUOTA DE INSCRIPCIÓN:

Para poder participar en la Olimpiada y sus torneos preseleccionados, cada interesado deberá cubrir una inscripción de la siguiente forma:

- a) Participante que NO cuenta con el acceso a la Plataforma de Agilidad y Calculo Mental – Alberto Coto”
  - \$814.00 (ochocientos catorce pesos 00/100 M.N.).
- b) Participante que Si cuenta con el acceso a la Plataforma de Agilidad y Calculo Mental – Alberto Coto”
  - \$350.00 (Trescientos cincuenta pesos 00/100 M.N.).

Con su cuota de inscripción también podrán acceder a los talleres virtuales de capacitación con tips y conferencias que se realizarán en esos meses.

El pago se realiza por:

- **Depósito o Transferencia a nombre de:**  
**DYB Soluciones Educativas SAS de CV**  
**RFC: DSE2205032C8**

**Entidad Bancaria:** Banco Santander (México), S.A.  
**Sucursal:** 7118  
**No. De Cuenta:** 65-50976603-9  
**CLABE Interbancaria:** 014680655097660395  
**Referencia:** Número de ID otorgado en el registro

**Entidad Bancaria:** BBVA México, S.A.  
**Sucursal:** 1408 Plaza Ubika Juriquilla  
**No. De Cuenta:** 0121589512  
**CLABE Interbancaria:** 012680001215895129  
**Referencia:** Número de ID otorgado en el registro.

- **Pago en línea**

Inscripción <https://dybsoluciones.com/tienda/ols/products/inscripcion-neuromatrix-2025>

Inscripción y Plataforma <https://dybsoluciones.com/tienda/ols/products/inscripcion-neuromatrix-2025-mas-plataforma-alberto-coto>

#### VI. CONFIRMACIÓN DE PAGO

Una vez realizado el pago, cada participante debe subir el comprobante a la plataforma: <https://forms.gle/T9DepfQBN5rdpxrh7>

El número de registro ID del participante se puede ver en <https://bit.ly/VerInscritosNeuromatrix>

De requerir factura se solicitará dentro del mes del depósito en [info@dybsoluciones.com](mailto:info@dybsoluciones.com)

Al confirmar su registro en los próximos 3 días hábiles recibirá un correo con el código de registro para el acceso a la

plataforma de Alberto Coto (en caso de no tener acceso). El acceso a la plataforma de Alberto Coto estará vigente a partir de su pago y hasta el 31 de julio del 2025.

En el caso de los que ya cuenten con acceso a la plataforma, se les enviará una semana de anticipación el código de acceso a cada uno de los torneos de preselección.

#### VII. ACCESO A LA PLATAFORMA DE AGILIDAD Y CÁLCULO MENTAL ALBERTO COTO.

Una vez realizado el registro y confirmado el pago, en un máximo de 3 días hábiles los participantes cambiarán su estatus en la página de Neuromatrix a confirmado, se les compartirá el código de acceso a la “Plataforma de Agilidad y Cálculo Mental – Alberto Coto” y aparecerán publicados en la página del evento como participante en activo del concurso. **Para registrarse en la plataforma de Alberto Coto se requerirá un correo electrónico, fecha de nacimiento, nombre completo, nacionalidad e institución a la que pertenecen**

El participante tendrá acceso total a la plataforma donde deberán practicar a través de los simuladores que esta ofrece. La plataforma cuenta con veintidós simuladores con las mejores técnicas y algoritmos, el espacio y las herramientas para que niños y jóvenes adquieran agilidad en el cálculo mental, desarrollen el pensamiento numérico, adquieran confianza en sus habilidades, fortalezcan su autoestima, desarrollen su resiliencia y mejoren el desempeño académico en general. Además, la plataforma es una herramienta de apoyo para docentes, y público en general, para desarrollar las capacidades de cálculo y manejo de números.

Con el entrenamiento mental, se podrán realizar cálculos cada vez más rápidos, complejos y eficientes. Se potenciarán las conexiones neuronales y se aprenderá a dominar el mundo del cálculo y de la lógica matemática. También se desarrollará una mayor capacidad de concentración y de toma de decisiones.

#### VIII. SIMULADORES PARA PRACTICAR:

Categoría	Edades	Simuladores
<b>Starter</b>	<b>6 a 7 años</b>	<b>1, 2, 7 y 18</b>
<b>Petit</b>	<b>8 a 9 años</b>	<b>1, 2, 7 y 18</b>
<b>Kid</b>	<b>10 a 11 años</b>	<b>1, 2, 7, 9, 18 y 21</b>
<b>Junior</b>	<b>12 a 13 años</b>	<b>1, 2, 3, 7, 8, 9, 13, 16, 18 y 21</b>
<b>Middle</b>	<b>14 a 15 años</b>	<b>1, 2, 3, 7, 8, 9, 10, 13, 16, 18 y 21</b>
<b>Super</b>	<b>16 a 19 años</b>	<b>Todos los simuladores</b>
<b>Abierta</b>	<b>Más de 20 años</b>	<b>Todos los simuladores</b>

La “Guía del Usuario” en la página web de la plataforma comparte tips, recursos e indica que nivel se espera de cada Categoría.

#### IX. TORNEOS DE PRESELECCIÓN:

Se realizarán 7 torneos preseleccionados donde los concursantes podrán medir sus habilidades contra otros participantes, y solo acreditarán su participación en la semifinal los que obtengan una puntuación igual o mayor a la solicitada en el torneo preseleccionados.

**Ejemplo: Torneo virtual 1, puntuación mínima solicitada 50 puntos categoría junior.**

**Participante 1:** obtiene 48 puntos, por lo que no consigue su pase a la semifinal presencial, pero podrá seguir participando en los torneos virtuales 2, 3, 4, 5, 6 y 7 para obtener en alguno de ellos, la puntuación mínima requerida y pasar a la semifinal presencial.

**Participante 2:** Obtiene 52 puntos en el primer torneo virtual por lo que consigue su pase a la semifinal presencial y ya no es obligatorio que participe en los torneos virtuales 2, 3, 4, 5, 6, y 7, solo si lo desea para seguirse entrenando.

**Participante 3:** no participa en los 3 primeros torneos virtuales y entra hasta el 4to torneo y consigue la puntuación mínima requerida, en automático pasa a la semifinal presencial.

**Participante 4:** no participa en los 6 primeros torneos virtuales, pero participa en 7mo torneo y consigue la puntuación mínima requerida, en automático pasa a la semifinal presencial.

**Participante 5:** participa en los 7 torneos virtuales, pero en ninguno consigue la puntuación mínima requerida, no podrá acceder a la semifinal presencial.

**Participante 6:** participa en 6 torneos virtuales y no consigue la puntuación mínima requerida y se llega al máximo de 100 participantes en su categoría en la semifinal, se cierra la categoría y no habría un 7mo torneo.

Solo los primeros 100 mejores participantes de cada categoría serán los que pasen a la semifinal presencial en Guadalajara en el mes de junio.

#### **X. FINAL NACIONAL NEUROMATRIX 2025:**

Se realizará en el mes de junio (fecha por confirmar) de forma presencial en la Ciudad de Guadalajara

Cada participante deberá cubrir la cuota de finalista de \$950.00 (novecientos cincuenta pesos 00/100 M.N.) y asesor o invitado de \$900.00 (novecientos pesos 00/100 M.N.)

Esta cuota les incluye su participación en la Final Nacional, actividades recreativas, talleres, lunch box por 2 días y su kit de participación (gafete, playera, morral y diploma) medalla y premios en caso de ser ganador

Los requisitos para poder ser finalista nacional son:

- 1) haber alcanzado el puntaje mínimo en por lo menos uno de los 7 torneos preseleccionados
- 2) haber alcanzado el acumulado mínimo de puntos en los 7 torneos preseleccionados.
- 3) haber confirmado su pago de cuota de recuperación de finalista
- 4) realizar confirmación de asistencia
- 5) asistir

#### **•Dinámica de la Final Nacional:**

El evento consistirá en 2 días de evaluaciones para poder definir los Campeones Nacionales de Agilidad y Cálculo Mental Neuromatrix 2025.

Cada competidor participará en tres pruebas con oportunidad de 3 intentos en cada prueba. En cada prueba se registrará exclusivamente su puntuación más alta y esa se sumará al resultado de las tres pruebas. Los competidores con mayor puntaje en la suma de las 3 pruebas son los que pasarán a la final.

En la final se realizarán nuevamente 3 pruebas con 3 intentos en cada prueba donde se sumará la puntuación más alta obtenida en cada prueba y se determinarán los ganadores con base en la puntuación más alta.

Cada concursante deberá llevar su equipo para la competencia: computadora, laptop, chromebook, tableta, teléfono etc. Se permite el uso de teclado alámbrico e inalámbrico. El uso, cuidado y funcionamiento del equipo es responsabilidad exclusiva del concursante. El Organizador proveerá los servicios de internet durante la competencia, se realizarán pruebas de conexión a internet antes de cada prueba. Es responsabilidad de cada concursante el manejo y conexión a la red otorgada por el proveedor.

**Los participantes, asesores e instituciones recibirán su Diploma de participación, además en caso de ser participante ganador recibirán dependiendo del nivel logrado Diploma, Medalla, Trofeo, así como premios cortesía de los patrocinadores del evento.**

#### **XI. DISPOSICIONES GENERALES**

- El Comité Organizador validará los resultados de los torneos.
- Cualquier punto o resolución que se adopte por incidentes no previstos en esta convocatoria, será resuelta por el Comité Organizador.
- Sitio web oficial del evento: [www.neuromatrix.lat](http://www.neuromatrix.lat)
- Cualquier duda expresarla al correo electrónico: [contacto@solacyt.org](mailto:contacto@solacyt.org)
- WhatsApp 33.1343.4858