

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



MÉXICO

- **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 Guadalajara 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) 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 preselectivos, 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:

- a) Incribirse entre el 25 de septiembre de 2024 y el 28 de abril de 2025 en <https://bit.ly/Neuromatrix>
- b) Consultar el número de participante que el sistema les asignará (<https://bit.ly/VerInscritosNeuromatrix>)
- c) Cubrir la cuota de inscripción (ver punto V)
- d) 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

1. Los participantes validados recibirán un código de acceso a la plataforma con el cuál tendrán acceso a los torneos preselectivos.

2. Los participantes podrán participar en los 7 torneos preselectivos a realizarse en las siguientes fechas:

Torneos virtuales preselectivos:

- 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 preselectivos 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 preselectivos, 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

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 pertenezcan**

El participante tendrá acceso total a la plataforma donde deberán practicar a través de los simuladores que esta ofrece. La plataforma cuenta con veintiún simuladores con las mejores técnicas y algoritmos, el espacio y las herramientas para que niños y jóvenes adquieran agilidad en el cálculo mental, desarrollos el pensamiento numérico, adquieran confianza en sus habilidades, fortalezcan su autoestima, desarrollos 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
Starter	6 a 7 años	1, 2, 7 y 18
Petit	8 a 9 años	1, 2, 7 y 18
Kid	10 a 11 años	1, 2, 7, 9, 18 y 21
Junior	12 a 13 años	1, 2, 3, 7, 8, 9, 13, 16, 18 y 21
Middle	14 a 15 años	1, 2, 3, 7, 8, 9, 10, 13, 16, 18 y 21
Super	16 a 19 años	Todos los simuladores
Abierta	Más de 20 años	Todos los simuladores

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 preselectivos 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 preselectivo.

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 habrá 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 preselectivos ó
- 2) haber alcanzado el acumulado mínimo de puntos en los 7 torneos preselectivos.
- 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 determinaran 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
- Cualquier duda expresarla al correo electrónico: contacto@solacyt.org
- WhatsApp 33.1343.4858