

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 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 del 2024 al 28 de abril del 2025**
- **Final Nacional Presencial: Por confirmar (4 al 7 de junio o 8 al 11 de junio, 2025 en la Universidad Autónoma de Guadalajara, Jalisco (UAG)).**

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 <https://dybsoluciones.com/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.
- Super Estudiantes de 16 a 18 años.

Los participantes deberán seleccionar la categoría con base en la edad cumplida que tendrían al 1 de junio del 2025.

III. INSCRIPCIONES:

Las inscripciones estarán abiertas a partir del 21 de septiembre de 2024 y permanecerán así hasta el 28 de abril de 2025.

Durante todo este periodo, los interesados podrán realizar su proceso de inscripción en <https://bit.ly/Neuromatrix>, el sistema les asignará su número de participación ID, el cual podrán consultar en (<https://bit.ly/VerInscritosNeuromatrix>) y con el cubrir la cuota de inscripción

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.

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

IV. Dinámica de la Olimpiada Nacional de Agilidad y Cálculo Mental Neuromatrix 2025

1. Los participantes inscritos recibirán un código de acceso a la plataforma con el cuál tendrán acceso a los torneos preseleccionados.
2. Los participantes podrán participar en uno o en cada uno de 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
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 mencionará un puntaje mínimo con el cuál podrán acreditar de forma directa su participación en la final presencial.
5. Los participantes que alcancen el puntaje mínimo requerido en cada torneo tendrán la oportunidad de participar en la final presencial en el mes de junio, previo pago de cuota de recuperación de semifinalista.
6. En el caso de NO obtener el puntaje mínimo requerido en uno de los torneos preseleccionados, podrán participar en siguiente torneo para buscar obtener la acreditación a la final.
7. Solo se aceptarán en la final a los primeros 100 participantes que alcancen los puntajes requeridos en los torneos preseleccionados virtuales por categoría.
8. 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”
 - \$812.00 (ochocientos pesos 00/100 M.N.).

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

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

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

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.

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 a través del sitio web: <https://dybsoluciones.com/tienda> ó

• **Depósito o Transferencia a nombre de:**

DYB Soluciones Educativas SAS de CV
RFC: DSE2205032C8

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.

VI. CUOTA FINALISTA.

La cuota de recuperación para participar en la final es de \$950.00 (novecientos cincuenta pesos 00/100 M.N.)

Solo podrán acceder a la final presencial, los alumnos que hayan pasado el mínimo requerido en por lo menos uno de los 7 torneos de preselección que se realizarán de manera virtual en la plataforma de Alberto Coto y que tengan su correo de acreditación y que aparezcan acreditados en la liga: (<https://bit.ly/VerInscritosNeuromatrix>)

El pago incluye su participación en la Final Nacional, lunch box por 2 días y su kit de participación (gafete, playera, morral y diploma)

El pago de la cuota finalista se realizará en:

- **Depósito o Transferencia.**
BBVA Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C.
Cuenta 0183900096
CLABE Interbancaria 012320001839000964
Referencia 24 + «tu número de registro».
- **Pago en Línea.** <https://clip.mx/@sociedadlatinoamericanadeciencia>
- **Pago por PayPal** www.paypal.com/paypalme/SolacytMx.

VII. 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 <https://bit.ly/FacturaSolacyt>

VIII. 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 se les compartirá el código de acceso a la “Plataforma de Agilidad y Calculo 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.

IX. 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 |

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

X. 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 final, los que obtengan una puntuación igual o mayor a la solicitada en cada torneo preseleccionado.

Ejemplo: Torneo virtual 1 Categoría Junior, puntuación mínima requerida para pase a la final 50 puntos.

Participante 1: obtiene 48 puntos, por lo que no consigue su pase a la final 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 final presencial.

Participante 2: Obtiene 52 puntos en el primer torneo virtual por lo que consigue su pase a la final presencial. 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 final 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 final presencial.

Participante 5: participa en los 7 torneos virtuales, pero en ninguno consigue la puntuación mínima requerida, no podrá acceder a la final 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 final, se cierra la categoría y no habría un 7mo torneo para esa categoría.

Participante 7: participa en los 7 torneos virtuales y no consigue la puntuación mínima requerida en los torneos pero no se completan los 100 participantes de la categoría y tiene el mayor número de puntos acumulados en los 7 torneos, pasa a la final presencial

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

IX FINAL NACIONAL:

Se realizará en el mes de junio (fecha por confirmar) de forma presencial en la Ciudad de Guadalajara instalaciones de la Universidad Autónoma de Guadalajara, UAG

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 Gran final.

Para la Gran final se realizarán nuevamente 2 pruebas con 3 intentos en cada prueba dónde 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 numérico 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 registradas y acreditadas recibirán su Diploma de participación, además, en caso de ser participante ganador, recibirán dependiendo del nivel logrado un Diploma, Medalla, Trofeo, así como premios cortesía de los patrocinadores del evento.

Durante el evento nacional, los alumnos y asesores inscritos, tendrán derecho a todas las actividades planeadas además de lunch box los días de competencia, así como su kit de participante y la oportunidad de atender la conferencia de Alberto Coto y convivencia con él.

X 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.solacyt.org
- Cualquier duda expresarla al correo electrónico: contacto@solacyt.org
- WhatsApp 33.1343.4858