



UNIVERSIDAD
SAN SEBASTIAN | FACULTAD
DE INGENIERÍA



✓ INTERESCOLAR DE CONOCIMIENTOS

> 1^{ER} DUELO < Matemático 2025

**BASES INTERESCOLAR DE CONOCIMIENTOS
"1^{ER} DUELO MATEMÁTICO" 2025**

Santiago

Concepción

Puerto Montt



BASES INTERESCOLAR DE CONOCIMIENTOS “1^{ER} DUELO MATEMÁTICO” 2025

PRESENTACIÓN

La **Universidad San Sebastián**, a través de la Facultad de Ingeniería y el Preuniversitario PreUSS, ha organizado el Interescolar de Conocimientos “Duelo Matemático” 2025 en su 1ra versión con el fin de potenciar el vínculo entre el mundo académico con los estudiantes de los distintos establecimientos educacionales de las regiones en dónde existe una sede USS.

El Interescolar de Conocimientos es una experiencia pedagógica que pretende reforzar puntos específicos del programa de estudios de matemáticas establecido por del Ministerio de Educación para los estudiantes de 4to medio. La Universidad San Sebastián, pretende que los diferentes establecimientos participantes alcancen un alto nivel académico en estas materias, utilizando las experiencias lúdicas y desafiantes como un valioso recurso pedagógico.

DE LA ORGANIZACIÓN

En sede de SANTIAGO

- Facultad de Ingeniería, a través de las carreras Ingeniería Civil Industrial, Ingeniería Civil Informática, Ingeniería Civil en Minas, Ingeniería Civil y Geología, junto al Departamento de Ciencias Exactas
- Preuniversitario PreUSS

En sede de CONCEPCIÓN

- Facultad de Ingeniería, a través de las carreras Ingeniería Civil Industrial, Ingeniería Civil Informática, Ingeniería Civil en Minas, Ingeniería Civil y Geología, junto al Departamento de Ciencias Exactas
- Preuniversitario PreUSS

En sede de PUERTO MONTT

- Facultad de Ingeniería, a través de las carreras Ingeniería Civil Industrial e Ingeniería Civil Informática junto al Departamento de Ciencias Exactas
- Preuniversitario PreUSS

DE LA FECHA DEL INTERESCOLAR

En Santiago, Concepción y Puerto Montt, el interescolar se llevará a cabo en el Hall de la Universidad San Sebastián, el miércoles 29 de octubre a partir de las 09:30 horas.

El día de la competencia, los equipos deberán estar acreditados oficialmente con 30 minutos de anticipación, es decir a las 09:00 horas.

DE LAS INSCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán a través del formulario disponible en:

<https://orienta.uss.cl/conocimientos-duelo-matematico>

Las inscripciones deberán ser realizadas a más tardar el viernes 24 de octubre a las 12 horas (hora límite de inscripción o bien hasta completar los cupos disponibles). El lunes 27 de octubre se hará una reunión informativa para los profesores guías o representantes de cada establecimiento participante.

Los establecimientos a través del profesor guía o representante, deberán completar el formulario de inscripción; especificando datos de contacto del profesor y de su(s) equipo(s), además de registrar nombre del establecimiento, comuna y otros datos de interés.

DE LOS PARTICIPANTES

Los **estudiantes inscritos deben estar cursando actualmente cuarto año medio**. Cada establecimiento educacional podrá inscribir un máximo de **3 equipos** en representación. El primer equipo registrado de cada establecimiento quedará inscrito de manera inmediata y la participación de los dos equipos restantes quedará sujeto a evaluación de acuerdo con la cantidad de establecimientos registrados. Luego de la inscripción se confirmará participación mediante correo electrónico enviado desde interescolares@uss.cl.

Como requisito indispensable, cada equipo debe participar en compañía y tutela de un profesor guía o representante del establecimiento, de preferencia de la asignatura o de especialización en el área, quién deberá estar previamente definido en la inscripción y será el encargado de registrar a su(s) equipo(s) de 5 estudiantes en el formulario de inscripción.

La Universidad San Sebastián se reserva el derecho de grabar y transmitir por un canal de televisión de cobertura local y/o nacional, todo o parte del desarrollo de este interescolar, incluida



la competencia entre los equipos, junto con los comentarios e imágenes de sus protagonistas. Asimismo, se reserva el derecho de difundir la competencia entre los medios de comunicación internos y externos, en general. **Al momento de la inscripción, cada participante autoriza automáticamente su uso de imagen.**

DE LA COMPETENCIA

El sistema de competencia del interescolar comprende etapas que serán previamente diseñadas por el Comité de las carreras organizadoras involucradas.

La mesa de jurados encargada de evaluar a los participantes estará compuesta por tres integrantes que podrán ser académicos de la Universidad San Sebastián y/o invitados especialistas en la materia. Dicha composición del jurado será conocida por los equipos antes del desarrollo de la competencia propiamente tal.

Esta actividad se concibe como una competencia de equipos en la cual los esfuerzos y habilidades individuales constituyen eficazmente al éxito del grupo; para ello, se definen tres etapas o estaciones de competencia: **habilidades numéricas, habilidades geométricas y habilidades para la solución de problemas.** En cada una de estas etapas, el equipo deberá enfrentar y superar una serie de problemas en grado creciente de dificultad.

Cada problema tendrá asignado una puntuación la que quedará establecida previamente según la dificultad del ejercicio. Al final de la jornada, los tres equipos que obtengan el mayor puntaje serán reconocidos en primer, segundo y tercer lugar respectivamente.

En caso de empate (igualdad de puntajes) entre dos o más equipos que disputen un lugar se aplicará el siguiente criterio: el jurado seleccionará una pregunta final de un grupo de preguntas previamente presentadas al comité y que implicarán un mayor grado de dificultad. El jurado seguirá haciendo preguntas hasta que se produzca el desempate. La competencia considera tres áreas asociadas a distintas etapas, las cuales serán:



Los acompañantes de los equipos que de una u otra forma induzcan o intervengan en forma oral, escrita o por señas a algunas de las respuestas, provocarán una sanción a su equipo con un punto menos. En caso de que el observador infractor no pertenezca a ninguno de los colegios en competencia, se anulará la respuesta y se le pedirá abandonar la sala a quien, de este modo, esté perturbando el correcto desarrollo de la competencia.

DE LA PREMIACIÓN

Se realizará el mismo día del evento y se premiará a los 3 primeros equipos que obtengan la mayor puntuación.

1er Lugar:	Gift Card \$250.000 medallas y galvano
2do Lugar:	Medallas y galvano
3er Lugar:	Medallas y galvano

IMPORTANTE

Como premisa oficial a considerar, todo punto no contemplado en estas bases queda a evaluación y posterior resolución del Comité Organizador. Dicha resolución posee un carácter de inapelable.

Para consultas, resolver dudas o más información sobre este interescolar escribir a

interescolares@uss.cl

