



REGLAMENTO MATH CUP YORKIN SCHOOL 2019

INFORMACIÓN GENERAL MATH CUP

Fecha: Sábado 31 de agosto

Lugar: Yorkin School

Hora: 10:00am-11:30am

Fecha límite de inscripción: 1 de agosto

*Todos los equipos participantes deben inscribirse por medio del link habilitado para este fin.

A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO EL MATH CUP

- El MATH CUP está dirigido a niños y niñas entre 4 y 5 años de edad que deseen divertirse con las matemáticas.

OBJETIVO DEL MATH CUP

- Es un concurso lúdico, que tiene como finalidad que niñas y niños se diviertan y disfruten de las matemáticas a través del juego, utilizando materiales sencillos y manipulativos.

BENEFICIOS DEL MATH CUP

- Acrecentar el gusto por la Matemática utilizando el juego como recurso.
- Potenciar una autoestima positiva gracias a las situaciones de éxito y la proyección activa dentro del grupo.
- Construir el aprendizaje significativo mediante la experimentación y el uso de material concreto.
- Generar autonomía, criterio, iniciativa ante la toma de decisiones y desarrollar la creatividad gracias a la solución de situaciones cotidianas.
- Desarrollar competencias: liderazgo, trabajo en equipo, tolerancia.

DINÁMICA DEL MATH CUP

- El concurso consistirá en la resolución de sencillas actividades que permiten familiarizar a niños y niñas de una manera lúdica y divertida con conceptos matemáticos.



Los ejercicios se podrán observar en el *Folleto de Práctica*.

- Los equipos escogerán la vestimenta que deseen.
- El concurso es presencial y se participará en equipos compuestos de 3 a 5 participantes, se recomienda que sean 5.
- Cada institución debe inscribir los equipos participantes al correo Imadrigal@yorkin.org.
- A cada institución participante se le entregará con anticipación un ejemplar de práctica (*Folleto de Práctica*), con ejercicios similares a los que se desarrollarán el día del **Math Cup**.

DÍA DEL MATH CUP

- Habrá un monitor que es quien dirige el **Math Cup** y explica en gran grupo las reglas.
- Se contará con reconocidas personalidades en el ámbito de las matemáticas como jueces.
- Cada equipo tendrá un Folleto de Trabajo que constará de 10 retos cognitivos.
- Cada hoja del folleto tiene un ejercicio, las mismas están numeradas.
- El monitor leerá la instrucción de cada ejercicio claramente.
- Se contará con un equipo de teachers de preescolar quienes estarán cerca de los niños para asistirlos.
- Se le asignará a cada estudiante un distintivo para asegurar el orden y la participación de todos. El monitor anuncia a cuál niño le corresponde resolver el problema (según el distintivo).
- Los niños no deben llevar ningún material, todo será suministrado por los anfitriones.
- El material que se utilizará en cada problema, se le proporcionará a los equipos conforme lo vayan necesitando.
- Los niños anotarán sus respuestas con lápiz.
- Dispondrán de borrador para hacer correcciones.
- El niño que tiene a cargo el problema puede recibir apoyo de sus compañeros de equipo, los adultos no intervienen.



Las teachers que acompañan los equipos monitorean el avance en cada grupo e intervienen sólo si es necesario para contribuir con el orden y el cumplimiento de las reglas.

- Una vez que todos los grupos hayan resuelto cada problema, el niño a cargo pasa al frente con el folleto y el monitor pregunta por la respuesta, todos muestran sus folletos.
- Seguidamente se sientan, para continuar con el siguiente problema. Se pasa la hoja y se espera a que el monitor lea la instrucción y dé la consigna para continuar (sonido de la campana).
- Todos los integrantes de los equipos han de participar. En el caso de que algún equipo tenga menos participantes, los integrantes participarán mayor cantidad de veces.
- Al finalizar los problemas del folleto, se realiza la entrega de los reconocimientos a **todos** los participantes.
- Los jueces harán menciones especiales en las siguientes categorías:
 - **Orden:**
Indicadores
 - Escuchar atentamente las instrucciones
 - Permanecer en su espacio de trabajo
 - **Trabajo en equipo**
Indicadores
 - Respeto por el compañero que resuelve el problema.
 - Participación activa de todos los integrantes
 - **Uso adecuado de los recursos**
 - Cuidado de los materiales
 - Uso efectivo del tiempo
 - **Perseverancia**
 - Esfuerzo aplicado para resolver los problemas
 - Actitud positiva ante el reto



- La inscripción en el **Math Cup** tiene un costo de 10.000 colones por equipo.
- El monto debe depositarse en la cuenta del Banco Nacional:

Banco Nacional de Costa Rica (SINPE): **151-134-100-1000-971-5**

Banco Nacional de Costa Rica Cuenta Corriente:**100-01-134-000-971-0**

Asociación Instituto Pedagógico Familiar Yorkín

Cédula Jurídica: **3-002-191-056**