



ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020



El Instituto Mexicano Madero, el Instituto Normal México y la Universidad Madero, se complacen en

CONVOCAR

A las Instituciones Educativas Metodistas miembros de la REMM a participar en los Encuentros Intermetodistas 2020 que se llevarán a cabo del 11 al 14 de marzo en las instalaciones del Plantel Zavaleta del IMM y de la Universidad Madero, bajo las siguientes:

BASES

DEPORTE/DISCIPLINA	Maratón de Habilidades Cognitivas
CATEGORÍA	Secundaria y Bachillerato (un concurso para cada categoría)
RAMA	Mixto
ELEGIBILIDAD:	Alumnos inscritos en las instituciones educativas Metodistas (secundaria o bachillerato). Los equipos integrados con 4 alumnos como mínimo y 6 como máximo.
INSCRIPCIONES:	A partir de la publicación de la presente y hasta el 31 de enero de 2020.
SISTEMA DE COMPETENCIA:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Todos los alumnos deberán estar puntualmente en el área asignada. 2. El equipo de cada escuela se enfrentará a sus homólogos de nivel en rondas consecutivas jugando maratón en el tablero y avanzando de acuerdo al reglamento. 3. El contenido de las preguntas es de habilidades mentales, no de conocimientos (revisar lista de ejercicios tipo). 4. Deben participar todos los alumnos que forman el equipo. 5. El equipo que alcance el mayor puntaje después de 10 rondas o 120 min de juego obtendrá el primer lugar del concurso.
VESTIMENTA/UNIFORMES:	Ropa cómoda
JUNTA PREVIA Y SORTEO:	Se realizará el 11 de marzo de 2020 a las 19:30 hrs. en los salones del Plantel Zavaleta.
ÁRBITROS/JURADOS.	Serán designados por el comité organizador y sus decisiones serán inapelables.
PREMIACIÓN:	Se premiará con medallas a los 3 primeros lugares de cada categoría. La premiación será al final del juego de Maratón.
REGLAMENTOS:	Se anexa reglamento.
TRANSITORIOS:	Los puntos no previstos en esta convocatoria serán revisados y solucionados por el Comité organizador.

RESPONSABLES DEL CONCURSO

Mtra. Sandra Gabriela Colchado Luna

Mtra. Graciela Sorcia López



ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020



MARATÓN DE HABILIDADES COGNITIVAS

REGLAS DE PARTICIPACIÓN

1. En esta competencia participa también la “ficha de la ignorancia”.
2. Cada equipo cuenta con una ficha de color igual al que se ha asignado a cada escuela de acuerdo al proceso de inscripción, mismo que les será informado en la junta previa:
 - **Equipo: Azul, Blanco, Rojo, Verde, Rosa, etc.**
 - **La ignorancia: Negro**
3. Se jugará con dos dados:
 - **Dado No. 1: indica el número de kilómetros que se avanzarán en el tablero.**
 - **Dado No. 2: indica la categoría de la pregunta de acuerdo a la cara:**
 1. Razonamiento numérico, 2. Solución de desafíos, 3. Razonamiento verbal, 4. Razonamiento analógico, 5. Razonamiento analítico y 6. Retos lúdicos.
4. El orden de participación se obtendrá por sorteo realizado al principio del juego; los equipos deben colocarse en ese orden.
5. Los nombres de los alumnos que integran cada equipo, están dentro de los recipientes que se encuentran en la mesa del jurado.
6. El jurado no. 1 sacará dos papeles con los nombres de los alumnos participantes en esa ronda, quienes rápidamente lanzarán ambos dados.
7. De acuerdo con la categoría indicada por el dado, el conductor leerá la pregunta, al terminar se entrega la pregunta a la pareja y se iniciará el conteo del tiempo.
8. Se dispone de 30 segundos para contestar, poniéndose de acuerdo ambos participantes para que uno de ellos responda, levantando la letra correspondiente a la opción elegida y que ha seleccionado de entre las que están en la mesa de soluciones.
9. El jurado se encargará de corroborar si la respuesta es correcta para determinar si se avanza o no de acuerdo al kilometraje obtenido, levantando la pancarta correspondiente: para cada acierto y para cada error.
10. En el caso de respuesta incorrecta avanzará la ignorancia, esto se puede evitar si otro miembro del equipo en turno conoce y emite la respuesta correcta, avanzando el equipo sólo una casilla en el tablero.
11. Se debe guardar silencio absoluto **durante el tiempo que se tiene para procesar la respuesta**, en caso de mostrar una conducta inadecuada, tanto física como verbal, el equipo responsable será sancionado perdiendo un turno.



ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020



EJERCICIOS TIPO PARA JUEGO DE MARATÓN

. **Instrucciones:** Lee las siguientes analogías y luego subraya la opción que mejor explica la relación que se establece entre cada par de palabras y que al mismo tiempo permite que se forme dicha analogía.

1. CABALLO : JINETE :: LOCOMOTORA : MAQUINISTA

- a) La locomotora es conducida por un maquinista como el caballo es montado por un jinete
- b) El jineta dirige a un caballo como la locomotora es conducida por un maquinista
- c) El caballo es dirigido por un jinete como la locomotora es dirigida por un maquinista
- d) El caballo tiene un jinete como la locomotora tiene un maquinista
- e) El maquinista maneja la locomotora como el caballo es manejado por el jinete

II. **Instrucciones:** tacha la palabra que mejor completa la analogía:

1. AIRE es a ASFIXIA, como COMIDA es a:

- a) hambre
- b) indigestión
- c) energía
- d) vida

III. **Instrucciones:** En cada uno de los siguientes ejercicios se presenta un par de palabras relacionadas seguido de cinco opciones. Circula la opción que mejor presenta una relación similar o paralela a la del par inicial.

1. MENTIR : MITÓMANO ::

- a) hurtar : ladrón
- b) nadar : naufrago
- c) robar : cleptómano
- d) acampar : campista
- e) desposar : monógamo

IV. **Instrucciones:** resuelve cada analogía tachando la mejor opción y luego selecciona el tipo de relación implicado.

1. COMÚN : ORDINARIO ::

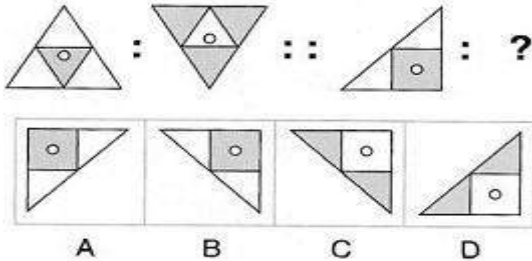
- a) crédulo : ingenuo
- b) sereno : colérico
- c) irregular : periódico

V. **Instrucciones:** observa la relación entre el primer par de figuras y después selecciona la figura que mejor complete la analogía.

1.



ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020



VI. Instrucciones: Encuentra el número que falta en las siguientes analogías numéricas:

1.

- 2 (5) 3
- 9 (13) 4
- 5 () 7

A) 14 B) 11 C) 13 D) 12 E) 10

VII. Resuelve

1. De un grupo de 80 alumnos, 4 de cada 10 pertenecen al equipo representativo de futbol americano.

¿Cuántos alumnos de este grupo pertenecen al equipo representativo?

a) 16 b) 20 c) 32 d) 40

2. Por productos notables, el desarrollo de $[a^3 + (b^4)/2]^2$ es:

- a) $a^6 + a^3b^4 + (b^8)/4$
- b) $a^9 + a^3b^4 + (b^16)/4$
- c) $a^9 + a^3b^4 + (b^8)/2$
- d) $a^6 + a^3b^4 + (b^16)/2$

3. ¿Qué término ocupa la posición 8 de la siguiente sucesión numérica?

3Y, 6Z, 9A, 12B,...

a) 27V b) 9W c) 15D

4. La gráfica muestra la asistencia al gimnasio de lunes a jueves. ¿En qué día la diferencia entre la asistencia de hombres y mujeres fue la mayor?

a) Lunes b) Martes c) Miércoles d) Jueves



ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020

