

CONCURSO INTERNACIONAL



Spirit of Math Contest

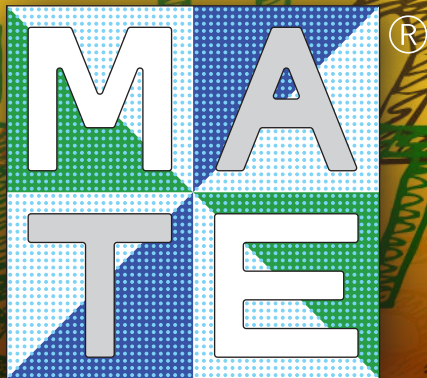
Releasing the Genius



ETAPA
NACIONAL
28 MARZO

RONDA GLOBAL
13 AGOSTO
TORONTO, CANADÁ

INSCRIPCIONES EN: WWW.GRUPO-MATE.COM



Grupo MATE
entrenar y competir te hace mejor!

1. Presentación

Grupo MATE organiza el **Concurso Internacional Spirit of Math 2026**, dirigido a **estudiantes desde 3° de primaria hasta 3° de secundaria pertenecientes a Instituciones Educativas o Grupos de Estudio del Perú**. Cabe resaltar que esta será la primera edición de esta competencia en el país.

El Concurso Internacional Spirit of Math es una competencia internacional de matemáticas que se llevará a cabo durante el año 2026 en más de 40 países alrededor del mundo, incluyendo a: Argelia, Australia, Azerbaijón, Barbados, Bermuda, Birmania, Bolivia, Botswana, Brunei, Camboya, Camerún, Canadá, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, Estados Unidos, Filipinas, Ghana, Guatemala, Haití, Hong Kong, India, Indonesia, Italia, Kazajistán, Kirguistán, Laos, Líbano, Macao, Malasia, Marruecos, Nigeria, Pakistán, Perú, República Dominicana, Santa Lucía, Singapur, Sri Lanka, Sudán, Taiwán, Tanzania, Turquía, Venezuela y Vietnam.

El concurso contará con una única etapa nacional, la cual se llevará a cabo el **sábado 28 de marzo** de manera simultánea en diversos colegios sede.

Como parte de esta competencia internacional, los estudiantes que obtengan los puntajes más destacados serán invitados a participar en la **Ronda Global del Concurso Internacional Spirit of Math**, que se celebrará el **13 de agosto de 2026 en Toronto, Canadá**. En esta instancia, compartirán experiencias y medirán sus habilidades con talentos matemáticos de todo el mundo.

Nuestra meta es que competencias como el Concurso Internacional Spirit of Math permitan que más estudiantes talentosos de todo el país, con habilidades en las ciencias, puedan demostrar su potencial y acceder a nuevas oportunidades para su desarrollo académico. Por ello, el Comité Organizador realizará su mayor esfuerzo para garantizar una experiencia académica rigurosa, transparente y de calidad.

2. Participación

La participación en el Concurso Internacional Spirit of Math 2026 se realizará exclusivamente bajo la modalidad de **delegación institucional**. Podrán participar estudiantes desde 3° de primaria hasta 3° de secundaria pertenecientes a Instituciones Educativas de gestión estatal o privada, así como a Grupos de Estudio de todo el país.

Cada Institución Educativa o Grupo de Estudio que desee participar deberá hacerlo como delegación y designar a un **ASESOR**, quien será el responsable de realizar la inscripción oficial de sus estudiantes y de mantener la comunicación con el Comité Organizador.

Para que una Institución Educativa o Grupo de Estudio pueda participar como delegación, deberá inscribir **un mínimo de 40 estudiantes**. En caso la delegación cuente únicamente con estudiantes de un solo nivel (primario o secundario), el mínimo requerido será de **20 estudiantes**.

3. Sobre los Colegios Sede

El examen se rendirá de manera presencial en los **Colegios Sede** previamente designados por el Comité Organizador. La asignación de Colegios Sede para cada participante será informada oportunamente a través de los canales oficiales, una vez finalizado el proceso de inscripciones.

La designación de los Colegios Sede se realizará considerando criterios organizativos, de distribución geográfica y la cantidad de participantes inscritos en cada zona, con el fin de garantizar una experiencia accesible y ordenada para todos.

El Comité Organizador se reserva el derecho de establecer, modificar o reasignar sedes en función del número de inscritos y criterios logísticos, velando siempre por la equidad y transparencia del proceso.

4. Inscripciones

Por ser la primera vez que se realiza el Concurso Internacional Spirit of Math en Perú, toda delegación que inscriba **80 o más participantes** recibirá un libro para cada estudiante inscrito, cuyo título será determinado por el Comité Organizador.

El asesor es el encargado de realizar la inscripción de todos sus estudiantes. La tarifa de inscripción por cada estudiante se detalla a continuación:

Estudiante de Institución Educativa Estatal	S/ 12
Estudiante de Institución Educativa Privada	S/ 16
Estudiante de Grupo de Estudio	S/ 16

Aclaración: La tarifa de inscripción por estudiante será el indicado en esta tabla, sin importar si un Grupo de Estudio está conformado solo por estudiantes de instituciones educativas de gestión estatal.

El asesor deberá pagar el total de las tarifas de sus estudiantes, a más tardar el **miércoles 18 de marzo de 2026**, a uno de los siguientes números de cuenta, al Yape o al Plin:



193-73005360-0-86
CCI: 002-19317300536008613
Titular: Grupo Olímpico MATE.



200-3005558601
CCI: 003-200-003005558601-37
Titular: Grupo Olímpico MATE.



0011-0356-0200222519
CCI: 011-356-000200222519-37
Titular: Juan Neyra Faustino.



926330163
Grupo Olímpico MATE.



El asesor, luego de haber realizado el pago correspondiente a la inscripción de sus estudiantes, deberá ingresar al Panel de Representante Institucional, haciendo uso de sus credenciales de acceso, por medio del siguiente enlace:

www.grupo-mate.com/panel-de-representante-institucional/

El asesor debe registrar la lista de sus estudiantes inscritos a más tardar el miércoles 18 de marzo de 2026.

5. Exámenes

La cantidad de preguntas y la duración de los exámenes depende de cada grado.

Grado	Cantidad de preguntas	Duración
3° de primaria	20	30 minutos
4° de primaria	30	45 minutos
5° de primaria	30	45 minutos
6° de primaria	40	60 minutos
1° de secundaria	40	60 minutos
2° de secundaria	40	75 minutos
3° de secundaria	40	75 minutos

Todas las preguntas son de opción múltiple y consisten en retos matemáticos que buscan despertar la creatividad en base a los conocimientos esperados para sus respectivos grados.

6. Calificación de los exámenes

Puesto que las fichas ópticas se califican mediante una lectora y un sistema digitalizado, es indispensable que el estudiante escriba correctamente sus datos y rellene correctamente los círculos, de lo contrario no será calificado y bajo ningún motivo se aceptará reclamos.

Cada pregunta correcta vale 1 punto. Los problemas contestados incorrectamente y las que se dejan en blanco no tienen penalización.

La revisión de las fichas ópticas, la asignación de puestos y la determinación de medallas están a cargo exclusivamente de la **Organización Central Internacional (con sede en Canadá)**.

7. Aplicación del examen

Cada estudiante será asignado a un Colegio Sede donde podrá rendir el examen.

Los exámenes se aplicarán el

sábado 28 de marzo a las 10:00 a. m.

en los Colegios Sedes de manera simultánea. Los asesores y sus estudiantes deben acercarse a sus respectivos Colegios Sedes a las 9:00 a.m. para que los estudiantes puedan tener tiempo suficiente para ubicarse en sus respectivas aulas.

Luego de haber concluido el examen, el asesor encargado de cada Colegio Sede debe enviar las fichas ópticas de todos los participantes en un sobre cerrado, por medio de OLVA COURIER, a la siguiente dirección:

Psje. Simón Bolívar 170 Urb. José Carlos Mariátegui, Villa María del Triunfo, Lima
Dirigido a: Grupo Olímpico MATE E.I.R.L. (RUC 20610103708)
Teléfono: 926330163

Las claves de los exámenes de la Etapa Nacional serán publicados en nuestra página web www.grupo-mate.com/ y en nuestras redes sociales cuando la Organización Central Internacional las libere.

En caso de que exista algún reclamo en los resultados de esta etapa, el asesor tendrá que comunicarse con nosotros para evaluar el reclamo. No está permitido reclamos de parte de los padres de familia, pues la comunicación es solo con el asesor.

8. Premiación para los estudiantes

Beneficio especial para delegaciones: Toda delegación que inscriba **80 o más participantes** recibirá un libro para cada estudiante inscrito, cuyo título será determinado por el Comité Organizador.

La premiación académica estará determinada únicamente por la **Organización Central Internacional**. Dicha organización revisará las fichas ópticas y asignará los puestos y medallas a nivel nacional (considerando la totalidad de participantes del país).

Los resultados finales serán enviados por la Organización Central Internacional en un plazo máximo de **3 semanas** después de la recepción de todos los exámenes. Una vez recibidos, se realizará una ceremonia de **premiación virtual** organizada por el Comité local, en la que se reconocerá a los estudiantes medallistas. Los diplomas y medallas serán enviados a los asesores en los días posteriores al evento.

9. Premiación para las Instituciones Educativas

Los Grupos de Estudio no serán considerados para la Premiación de Instituciones Educativas.

Para que una Institución Educativa pueda ser premiada debe cumplir con la cantidad mínima de inscritos (ver Sección 2). Se premiarán a tres instituciones a nivel nacional de acuerdo a los siguientes criterios: el primer criterio es la cantidad de sus estudiantes medallistas (según la asignación de la Organización Central Internacional); el segundo criterio es la sumatoria de los puntos de sus estudiantes medallistas, según el siguiente cuadro:

Medalla	Puntos
DE ORO	3 puntos
DE PLATA	2 puntos
DE BRONCE	1 punto

y el tercer criterio es la cantidad de sus estudiantes inscritos.

Las tres Instituciones Educativas obtendrán lo siguiente:

Puesto	Premios
PRIMER PUESTO	- Gallardete Primer Puesto Concurso Internacional Spirit of Math 2026
SEGUNDO PUESTO	- Gallardete Segundo Puesto Concurso Internacional Spirit of Math 2026
TERCER PUESTO	- Gallardete Tercer Puesto Concurso Internacional Spirit of Math 2026
CUARTO PUESTO	- Gallardete Cuarto Puesto Concurso Internacional Spirit of Math 2026
QUINTO PUESTO	- Gallardete Quinto Puesto Concurso Internacional Spirit of Math 2026
SEXTO PUESTO	- Gallardete Sexto Puesto Concurso Internacional Spirit of Math 2026

10. Ronda Global

Luego de la publicación de los resultados nacionales, los estudiantes que obtengan puntajes destacados, según determinación de la Organización Central Internacional, podrán ser invitados a participar en la **Ronda Global del Concurso Internacional Spirit of Math 2026**, la cual se llevará a cabo el **13 de agosto de 2026** en la ciudad de **Toronto, Canadá**.

En esta instancia, los participantes competirán con estudiantes destacados provenientes de los diversos países participantes alrededor del mundo.

Al participar en la Ronda Global, los estudiantes tendrán las siguientes oportunidades:

- **Competir con los mejores:** Enfrentarse a talentos matemáticos de alto nivel provenientes de distintos países.
- **Proyección internacional:** Representar al Perú en una plataforma académica de prestigio mundial.
- **Experiencia formativa invaluable:** Fortalecer sus habilidades de resolución de problemas y obtener reconocimiento internacional.
- **Intercambio cultural:** Compartir experiencias con estudiantes de diversas culturas y contextos educativos.

Carácter de participación

La participación en la Ronda Global es **opcional**. Los detalles específicos serán comunicados oportunamente a los estudiantes invitados y a sus respectivas instituciones educativas.

Condiciones económicas y migratorias

El estudiante participante asumirá los costos asociados al viaje y a su participación en la Ronda Global.

La Organización Central Internacional gestionará la emisión de una carta oficial de invitación desde las escuelas Spirit of Math en Canadá. Asimismo, se brindará la facilitación correspondiente ante la Embajada de Canadá para el trámite de la visa.

No se garantiza la emisión de la visa, ya que esta constituye una decisión exclusiva de la autoridad migratoria canadiense.

11. Temario

Este temario ha sido creado a modo de guía y aunque la mayoría de problemas estarán de acuerdo a él, se debe tomar en cuenta que se podrán incluir problemas novedosos que estén fuera de este temario o que no se pueden clasificar en un tema en particular.

3° DE PRIMARIA

Aritmética y Operaciones con Números Enteros

- Problemas de adición de múltiples números con uno o más dígitos.
- Problemas de restas de números con uno o más dígitos.
- Problemas de multiplicación de números con uno o dos dígitos.
- División entre números de un dígito en contextos de reparto equitativo, incluyendo división corta.
- Identificación del valor posicional (unidades, decenas, centenas).

Propiedades Numéricas y Patrones

- Patrones en la multiplicación y concepto de doble y mitad.
- Identificación de números pares, impares y capicúas.
- Introducción a números primos, compuestos y cuadrados perfectos.
- Completar secuencias numéricas.

Geometría y Razonamiento Espacial

- Identificación y clasificación de figuras geométricas básicas (triángulo, cuadrado, pentágono, hexágono, etc).
- Conteo de figuras en composiciones complejas (triángulos, rectángulos, etc).
- Identificación de figuras simétricas, reflexiones y rotaciones.
- Sistema de coordenadas cartesianas: ubicación de puntos.

Fracciones y Proporciones

- Representación, clasificación y comparación de fracciones (mitades, tercios, cuartos).
- Suma y resta de fracciones con mismo denominador.
- Fracciones en la recta numérica.
- Problemas donde se comparan cantidades proporcionales.

Sistema Monetario

- Conteo de combinaciones de monedas y billetes.
- Cálculo de dinero restante después de compras y distribución equitativa.

Tiempo y Medición

- Problemas de fecha (cálculo de días, semanas, meses).
- Lectura de reloj y cálculo de duraciones.

Estadística y Probabilidad

- Lectura e interpretación de gráficos de barras.
- Análisis de datos y cálculo de probabilidades simples.

4° DE PRIMARIA

Aritmética y Operaciones con Números Enteros

- Suma, resta, multiplicación y división de números de varios dígitos.
- Operaciones combinadas y jerarquía de operaciones en expresiones simples.
- Cuadrados perfectos.
- Factoriales.
- Valor posicional en el sistema decimal (repaso y profundización).

Propiedades Numéricas y Decimales

- Números pares, impares, primos y compuestos.
- Relaciones de doble, mitad y otros patrones multiplicativos.
- Ordenamiento de números positivos y negativos en la recta numérica.
- Equivalencias decimales de fracciones comunes (mitades, tercios, cuartos, quintos, novenos, décimas).
- Secuencias y patrones numéricos.

Problemas Verbales y Razonamiento Lógico

- Problemas de deducción lógica.
- Problemas de edades.

Pensamiento Lógico, Juegos Matemáticos y Temas Variados

- Problemas de deducción lógica.
- Problemas de cortes y piezas, caminos en cuadrículas.
- Cuadrados mágicos simples.
- Criptoaritmética.
- Problemas de cabezas y patas.
- Problemas de conjuntos y diagramas de Venn.

- Acertijos y problemas verbales de múltiples pasos.

Medición y Tiempo

- Cálculo del tiempo (incluyendo lectura de reloj y duraciones).
- Cálculo de días, semanas, meses y años.
- Problemas de viajes y desplazamientos.

Geometría y Medición

- Polígonos (clasificación y propiedades).
- Identificación de ejes de simetría.
- Conteo de figuras en composiciones complejas.
- Cálculo de área y perímetros.

Principios de Conteo y Combinaciones

- Conteo de caminos únicos en una cuadrícula.
- Conteo de apretones de manos en un grupo.
- Problemas de torneos y competencias.

Fracciones y Proporciones

- Representación, comparación y operaciones básicas con fracciones (suma y resta de fracciones con igual denominador).
- Razonamiento proporcional.
- División de objetos basada en fracciones.

Dinero y Moneda

- Conteo de combinaciones de monedas.
- Cálculo de totales después de gastar o recibir dinero.
- Problemas de compras y cambio.

Probabilidad y Estadística

- Lectura e interpretación de gráficos de barras.
- Cálculo de probabilidades de eventos específicos.
- Cálculo de promedios a partir de conjuntos de datos.

Problemas de Cuadrícula y Navegación

- Movimiento en cuadrículas con reglas específicas.

5° de Primaria

Aritmética y Operaciones con Números Enteros

- Operaciones básicas con números enteros (adición, sustracción, multiplicación, división) y valor posicional.
- Multiplicación con decimales.
- División con decimales.
- Jerarquía de operaciones y ecuaciones simples con términos faltantes.
- Cuadrados perfectos y factoriales.

- Búsqueda del camino más corto o más eficiente.
- Resolución de problemas basados en direcciones.

Acertijos y Descifrado de Códigos

- Reconocimiento de capicúas y patrones numéricos.
- Resolución de mensajes codificados.
- Deducciones lógicas a partir de enunciados dados.

Pensamiento Lógico, Juegos Matemáticos y Temas Variados

- Encontrar números faltantes en patrones.
- Problemas de deducción lógica.
- Problemas de cortes y piezas, caminos en cuadrículas.
- Cuadrados mágicos simples.
- Criptoaritmética.
- Problemas de cabezas y patas.
- Problemas de conjuntos y diagramas de Venn.
- Resolución de problemas únicos.

Propiedades Numéricas

- Números pares, impares, primos, compuestos y capicúas.
- Relaciones de doble y mitad.
- Descomposición canónica.
- Múltiplos y divisores.
- Criterios de divisibilidad.
- Secuencias y patrones numéricos.
- Ordenamiento de números positivos y negativos.

Problemas Verbales y Razonamiento Lógico

- Problemas de deducción lógica.
- Problemas de edades y tiempo de múltiples pasos.
- Acertijos lógicos basados en escenarios reales.

Geometría y Figuras

- Propiedades de figuras planas (polígonos, triángulos, cuadriláteros), cálculo de perímetros y áreas.
- Simetría y transformaciones (reflexiones, rotaciones).
- Conteo de figuras en composiciones complejas.
- Volumen y superficie de sólidos simples.

Medición y Tiempo

- Cálculo de tiempo (lectura de reloj, duraciones, fechas).
- Problemas de viajes y desplazamientos.

Principios de Conteo y Combinaciones

- Conteo de caminos únicos en una cuadrícula.
- Conteo de apretones de manos en un grupo.
- Problemas de torneos y competencias.
- Disposición de letras en palabras.

Fracciones, Razones y Proporciones

- Representación, comparación y operaciones con fracciones (suma y resta de fracciones con igual denominador).
- Comparación y simplificación de fracciones.
- Razonamiento proporcional.
- División de objetos basada en fracciones.
- Equivalencias decimales de fracciones.

Dinero y Moneda

- Conteo de combinaciones de monedas y billetes.
- Cálculo de dinero restante después de compras.
- Problemas de compras y cambio.

Probabilidad y Estadística

- Lectura e interpretación de gráficos de barras.
- Cálculo de probabilidades de eventos específicos.
- Cálculo de promedios a partir de conjuntos de datos.

Problemas de Cuadrícula y Navegación

- Movimiento en cuadrículas con reglas específicas.
- Búsqueda del camino más corto o más eficiente.
- Resolución de problemas basados en direcciones.

Acertijos y Descifrado de Códigos

- Reconocimiento de capicúas y patrones numéricos.
- Resolución de mensajes codificados.
- Deducciones lógicas a partir de enunciados.

Pensamiento Lógico, Juegos Matemáticos y Temas Variados

- Encontrar números faltantes en patrones.
- Problemas de deducción lógica.
- Problemas de cortes y piezas, caminos en cuadrículas.

- Cuadrados mágicos simples.
- Criptoaritmética.
- Problemas de cabezas y patas.
- Problemas de conjuntos y diagramas de Venn.
- Resolución de problemas únicos.

6° de Primaria

Aritmética y Operaciones con Números Enteros

- Operaciones con números enteros incluyendo negativos.
- Multiplicación y división con decimales.
- Jerarquía de operaciones y ecuaciones con términos faltantes.
- Determinación de la cifra de las unidades en operaciones con números grandes.
- Cuadrados perfectos y factoriales.

Propiedades Numéricas

- Números primos, compuestos, descomposición canónica.
- Múltiplos, divisores, MCM y MCD.
- Criterios de divisibilidad.
- Secuencias y patrones numéricos.
- Relaciones de doble y mitad.
- Ordenamiento de positivos y negativos.

Problemas Verbales y Razonamiento Lógico

- Problemas de edades y tiempo.
- Problemas verbales de múltiples pasos del mundo real.
- Acertijos de deducción lógica.
- Encontrar valores desconocidos en ecuaciones codificadas.

Medición y Tiempo

- Cálculo de diferencias de tiempo.
- Comprensión de AM y PM.
- Problemas de viajes (cálculo de distancias con diferentes velocidades).
- Problemas de fechas.

Geometría y Figuras

- Propiedades de triángulos, cuadriláteros y polígonos.
- Simetría y transformaciones (rotaciones, reflexiones).
- Conteo de triángulos y rectángulos en figuras complejas.
- Perímetro y área de figuras planas.
- Volumen y superficie de sólidos simples (prismas, cilindros).

Principios de Conteo y Combinaciones

- Conteo de caminos únicos en una cuadrícula.
- Disposición de letras en palabras.
- Problemas de torneos y apretones de manos.
- Disposición de objetos.

Fracciones, Decimales, Razones y Proporciones

- Representación, comparación y operaciones con fracciones (suma, resta, multiplicación, división).
- Conversión entre fracciones y decimales.
- Problemas con razones, proporciones y porcentajes.
- Problemas verbales con fracciones.
- Equivalencias decimales.

Dinero y Moneda

- Conteo de combinaciones de monedas.
- Cálculo de dinero restante después de compras.
- Problemas de compras y cambio.
- Ganancias, pérdidas y descuentos.

Probabilidad y Estadística

- Interpretación de gráficos de barras.
- Cálculo de probabilidades de eventos.
- Cálculo de promedios (media, mediana, moda, rango).

Problemas de Cuadrícula y Navegación

- Movimiento en cuadrículas con reglas específicas.

1° de Secundaria

Aritmética y Operaciones con Números Enteros

- Operaciones con números enteros (incluyendo negativos).
- Multiplicación y división con decimales.
- Jerarquía de operaciones y ecuaciones.
- Cifra de las unidades en cálculos con exponentes.

- Búsqueda del camino más corto o más eficiente.
- Resolución de problemas basados en direcciones.

Acertijos y Descifrado de Códigos

- Reconocimiento de capicúas y patrones numéricos.
- Resolución de mensajes codificados.
- Deducciones lógicas a partir de enunciados.

Pensamiento Lógico, Juegos Matemáticos y Temas Variados

- Encontrar números faltantes en patrones.
- Problemas de deducción lógica.
- Problemas de cortes y piezas, caminos en cuadrículas.
- Cuadrados mágicos.
- Criptoaritmética.
- Problemas de cabezas y patas.
- Problemas de conjuntos y diagramas de Venn.
- Resolución de problemas únicos.
- Factoriales y sus aplicaciones.
- Aplicación de reglas matemáticas a problemas del mundo real.

- Cuadrados perfectos, factoriales y potencias.

Propiedades Numéricas

- Números primos, compuestos y descomposición canónica.
- MCM y MCD.
- Criterios de divisibilidad.

- Patrones en secuencias numéricas.
- Relaciones de doble, mitad y otros patrones.

Problemas Verbales y Razonamiento Lógico

- Acertijos de deducción.
- Problemas de edades y tiempo.
- Enunciados y condiciones lógicas.
- Acertijos con números desconocidos.

Fracciones, Decimales y Porcentajes

- Operaciones con fracciones (suma, resta, multiplicación, división).
- Ejercicios de porcentaje y conversiones.
- Comparación y simplificación de fracciones.
- Equivalencias decimales y fraccionarias.

Geometría y Figuras

- Propiedades de triángulos, cuadriláteros y polígonos.
- Simetrías y transformaciones.
- Conteo de figuras.
- Perímetro, área, volumen y área superficial.
- Teorema de Pitágoras (introductorio).

Principios de Conteo y Combinaciones

- Conteo de caminos únicos en una cuadrícula.
- Disposición de letras en palabras.
- Problemas de torneos y apretones de manos.
- Disposición de objetos.
- Introducción a permutaciones y combinaciones.

Dinero y Moneda

- Cálculo de ganancias, pérdidas y descuentos.
- Problemas de impuestos y porcentajes.
- Problemas verbales con moneda.

Probabilidad y Estadística

- Interpretación de gráficos de barras.
- Probabilidades de eventos (simples y compuestas).
- Promedios y medianas.

Problemas de Cuadrícula y Navegación

- Movimiento en cuadrículas con reglas específicas.
- Búsqueda del camino más corto o más eficiente.
- Resolución de problemas basados en direcciones.

Acertijos y Descifrado de Códigos

- Reconocimiento de capicúas y patrones numéricos.
- Resolución de mensajes codificados.
- Deducciones lógicas a partir de enunciados.

Pensamiento Lógico, Juegos Matemáticos y Temas Variados

- Encontrar números faltantes en patrones.
- Problemas de deducción lógica.
- Problemas de cortes y piezas, caminos en cuadrículas.
- Cuadrados mágicos.
- Criptoaritmética.
- Problemas de cabezas y patas.
- Problemas de conjuntos y diagramas de Venn.

- Resolución de problemas únicos.
- Factoriales y sus aplicaciones.

- Aplicación de reglas matemáticas a problemas del mundo real.

2° de secundaria

Aritmética Avanzada y Números Enteros

- Operaciones con números enteros y valor absoluto.
- Jerarquía de operaciones en expresiones de múltiples pasos.
- Evaluación de expresiones numéricas.
- Cuadrados perfectos, factoriales y potencias.

Exponentes y Radicales

- Leyes de los exponentes.
- Radicales: raíces cuadradas y cúbicas.
- Simplificación de expresiones con radicales.

Fracciones, Decimales, Razones y Porcentajes

- Operaciones con fracciones y números mixtos.
- Conversiones entre fracciones, decimales y porcentajes.
- Tasas unitarias, proporciones, escala.
- Aumento/disminución porcentual, descuentos, impuestos, porcentaje inverso.
- Problemas de interés simple.

Álgebra

- Simplificación de expresiones algebraicas.
- Ecuaciones de uno y dos pasos.
- Relaciones lineales y representación gráfica.
- Sistemas de ecuaciones (introductorio).

Patrones, Geometría y Medición

- Secuencias aritméticas y reglas para patrones.
- Propiedades de ángulos (complementarios, suplementarios, opuestos, ángulos en reloj).
- Propiedades de triángulos y cuadriláteros.
- Teorema de Pitágoras.
- Volumen de prismas, cilindros, conos, esferas y área superficial.
- Perímetro, área y transformaciones.

Probabilidad, Estadística y Cuento

- Probabilidad experimental, teórica y compuesta.
- Promedios (media, mediana, moda, rango).
- Métodos de conteo, diagramas de árbol, permutaciones básicas.
- Rutas con factoriales y triángulo de Pascal.

Problemas de Razonamiento Lógico

- Problemas de fechas (ecuaciones), "todos menos", intervalo.
- Diagramas de Venn (3 círculos).
- Problemas de caminos con rejillas.
- Contar formas, patrones, factorización prima.
- Medición, conversiones y bases numéricas.
- Deducción de múltiples pasos y desafíos en cuadrículas.
- Problemas de cortes y piezas, cuadrados mágicos, criptoaritmética.

Problemas de Nivel Competitivo

- Problemas que integran múltiples conceptos.

3° de Secundaria

Exponentes, Radicales y Notación Científica

- Leyes de los exponentes y notación científica.
- Raíces cuadradas, cúbicas y simplificación de radicales.

Álgebra Avanzada

- Ecuaciones lineales de múltiples pasos (variables en ambos lados).
- Ecuaciones literales y problemas verbales algebraicos.
- Graficación de ecuaciones lineales, pendiente y tasa de cambio.
- Inecuaciones lineales, compuestas y su representación gráfica.
- Sistemas de ecuaciones (sustitución, eliminación e interpretación gráfica).

Polinomios y Factorización

- Suma, resta y expansión de polinomios.
- Factorización simple (factor común, diferencia de cuadrados, trinomios).

Números y Operaciones Avanzadas

- Operaciones con números enteros (adición, sustracción, multiplicación, división) en diversos contextos, incluyendo reagrupamiento y propiedad de reubicación.
- Números enteros positivos y negativos, distancia en la recta numérica y valor absoluto.
- Jerarquía de operaciones y conjuntos de números.
- Cuadrados perfectos, factoriales y potencias.

- Desafíos matemáticos no rutinarios.

Propiedades Numéricas

- Números primos, compuestos, descomposición canónica y pruebas de divisibilidad.
- Factores, múltiplos, MCM y MCD.
- Secuencias, patrones y regularidades numéricas.
- Relaciones de doble, mitad y otros patrones multiplicativos.

Fracciones y Números Racionales

- Operaciones con fracciones y números mixtos, incluyendo equivalencias, comparación, simplificación y ordenación.
- Fracciones en la recta numérica, fracciones indefinidas o indeterminadas.
- Conversiones entre fracciones, decimales y porcentajes.
- Problemas de razones, proporciones y porcentajes (aumento, descuento, interés).

Geometría Avanzada

- Teorema de Pitágoras y propiedades de triángulos.
- Transformaciones (rotación, reflexión, traslación).
- Geometría: puntos, líneas, ángulos (complementarios, suplementarios, opuestos, ángulos en reloj) y polígonos.
- Volumen y área superficial de cilindros, conos, esferas y sólidos compuestos.
- Perímetro, área y propiedades de figuras planas.

Probabilidad, Combinatoria y Conteo

- Probabilidad compuesta, experimental y teórica.
- Permutaciones, combinaciones y principios de conteo (diagramas de árbol, factoriales, triángulo de Pascal).
- Problemas de apretones de manos, disposiciones de letras, rutas en cuadrículas y torneos.
- Interpretación de datos, gráficos estadísticos y medidas de tendencia central (media, mediana, moda, rango).

Problemas de Razonamiento Lógico

- Problemas con números consecutivos, pares e impares.
- Problemas de cabezas y piernas, tarifas, edades y fechas.
- Acertijos lógicos complejos, razonamiento condicional y deducción de múltiples pasos.

- Diagramas de Venn (hasta 3 círculos), problemas de intervalos y de "todos menos".
- Problemas de cortes y piezas, cuadrados mágicos, criptoaritmética y caminos en cuadrículas.

Modelamiento Matemático

- Traducción de problemas del mundo real a ecuaciones y sistemas.
- Problemas de tasa, velocidad, distancia y tiempo.
- Aplicaciones de matemática financiera: ganancias, pérdidas, descuentos, impuestos, interés.
- Razonamiento con múltiples variables y optimización.

Problemas de Nivel Competitivo

- Desafíos algebraicos no rutinarios y problemas que integran múltiples áreas.
- Razonamiento estilo olimpiadas y resolución estratégica.

12. Conformidad y situaciones no contempladas

Es necesario que el asesor de cada Institución Educativa o Grupo de Estudio lea el presente reglamento. Toda Institución Educativa o Grupo de Estudio que desee participar en nuestro concurso deberá respetar este reglamento. Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por el Comité Organizador de manera que sea lo más justa posible.

13. Informes

Para información adicional, pueden ponerse en contacto con nosotros por medio de cualquiera de nuestros siguientes canales de atención:



[+51929609117](tel:+51929609117)



www.facebook.com/grupomate2



informes@grupo-mate.com



www.instagram.com/el.grupo.mate



www.grupo-mate.com