



XI CONCURSO INTERCOLEGIAL DE LECTORES “LECTORREMANÍA”

BASES DEL CONCURSO BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO (de 1ero. a 3ero. BGU)

INDICACIONES GENERALES

- Llenar la ficha de inscripción <https://torremar.edu.ec/concurso-lectorremania/>.
- Cada institución educativa participará con un equipo que estará conformado por tres integrantes del nivel de **Bachillerato General Unificado (desde 1ero. BGU hasta 3ero. BGU)** legalmente matriculados en el presente año lectivo en la Unidad Educativa a la que pertenecen.
- El concurso se basará en la versión digital de la obra “Frankenstein o el moderno Prometeo” de Mary Shelley. La misma que se entregó en el correo de invitación.

CONCURSO

El concurso consta de dos fases:

- En la primera fase concursarán todos los colegios inscritos y sólo los 8 equipos con más alto puntaje clasificarán a la siguiente fase.
- En la segunda fase, los equipos clasificados se enfrentarán en juegos de pares previamente sorteados, hasta determinar el equipo ganador.

PRIMERA FASE:

- Los equipos inscritos participarán en un juego interactivo de clasificación.
- A cada equipo se le entregará un dispositivo electrónico en el que resolverán un cuestionario de 30 ítems de selección múltiple sobre la obra.
- Los equipos tendrán 15 segundos para responder a cada ítem.
- La plataforma toma en consideración el acierto y el tiempo de respuesta; es decir, que a mayor rapidez en el acierto tendrá una mejor puntuación. Se acreditará como bonificación 10 puntos por velocidad de respuesta calculada en milisegundos.
- Del resultado de este juego interactivo, sólo clasificarán los 8 mejores puntuados, quienes pasarán a la siguiente etapa del concurso.

SEGUNDA FASE:

- Sólo participarán los 8 equipos ganadores de la primera fase.
- Estos equipos se distribuirán de forma aleatoria y se enfrentarán en llaves hasta llegar a la final.



- c) En cada llave competirán dos equipos, cada uno responderá 5 preguntas en un tiempo máximo de 10 segundos por respuesta. El equipo que responda correctamente más preguntas ganará el encuentro y pasará a la siguiente llave.
- d) En caso de existir algún empate, se puede considerar preguntas adicionales hasta que haya un ganador claro.
- e) Cada pregunta correctamente respondida otorgará 1 punto al equipo.
- f) Cada pregunta adicional de desempate correctamente respondida se le otorgará 0,50 puntos al equipo.
- g) Los equipos finalistas deberán obtener la mayor cantidad de puntos. Sólo serán reconocidos los dos primeros lugares.
- h) Los equipos deberán mostrar respeto y juego limpio hacia los demás participantes y el jurado. Cualquier violación de las reglas podrá resultar en la descalificación del equipo infractor.

JURADO CALIFICADOR:

- a) Habrá un jurado calificador, que en caso de duda con respecto a la validez de las respuestas, dirimirá sobre ello.
- b) Este jurado calificador será externo y conformado por tres personas vinculadas al medio académico y/o literato.
- c) El jurado calificador estará presente hasta el final del evento.

PREMIOS

- a) Se entregarán premios a los equipos que obtengan el primer y segundo lugar.
- b) Los premios no podrán ser transferibles.
- c) El fallo del jurado calificador será inapelable.