

**REGLAMENTO DEL CONCURSO  
El Juego del Saber**

## La Asociación Cultural Adopte una Escuela y Extra TV 42 con el conocimiento del Ministerio de Educación Pública.

### Considerando

- a) Que el desarrollo de la actividad educativa, comprende toda serie de eventos que promuevan el interés por la actividad académica, como parte del proceso de formación integral del ser humano inserto en el sistema educativo costarricense.
- b) Que la justificación ontológica de la Asociación Cultural Adopte una Escuela consiste en incentivar las ciencias, las artes y la difusión cultural.
- c) Que es necesario otorgar certeza y seguridad jurídica a la participación de los distintos centros educativos que integren el concurso El juego del Saber Juvenil 2006.
- d) Por tanto, se emite el presente: "Reglamento del Concurso El juego del Saber 2006.

## TITULO UNICO

### CONCURSO EL JUEGO DEL SABER

#### Capítulo I

#### GENERALIDADES

#### Sección I.

#### Aspectos Generales

#### Artículo 1

##### Denominación y contenido:

El concurso se denominará para todos los efectos legales, “EL JUEGO DEL SABER”, consiste en una competición de carácter académico y cultural entre la población estudiantil que se encuentra inmersa dentro del proceso educativo formal, para ampliar y reforzar sus conocimientos académicos y culturales, cuya estructuración y metodología serán las que se indican en el artículo 2 y siguientes.

#### Artículo 2

##### De la Organización del Concurso y la Producción del Programa:

La organización, dirección y producción del concurso estará a cargo de la Asociación Cultural Adopte una Escuela, siendo la responsable de decidir en última instancia sobre el resultado de las competiciones, a través del jurado que se integrará de conformidad con la presente normativa. La transmisión del programa “EL JUEGO DEL SABER”, corresponderá a Extra TV 42 y de acuerdo a los convenios que este pueda suscribir con otras televisoras, a los que este, en virtud de tales convenios, autorice.

#### Artículo 3

Le corresponde a EXTRA TV 42, transmitir por canal 42 y sus repetidoras o aquellos canales que este así lo tenga a bien, las fases eliminatorias, semifinales y finales del concurso.

#### Artículo 4

##### De los Participantes

##### Quiénes Podrán participar?

- 1) Podrán participar todas las instituciones públicas o privadas de segunda enseñanza que presenten equipos compuestos por estudiantes de décimo y undécimo año (o duodécimo en el caso de las instituciones que cursen educación diversificada o técnica).



- 2) En el caso de las instituciones privadas estas deberán de estar reconocidas y aprobadas por el Departamento de Centros Privados del Ministerio de Educación Pública
- 3) Cada grupo representante de cada una de las instituciones participantes estará constituido por:  
Nueve estudiantes debidamente inscritos en la institución  
Tres profesores tutores
- 4) El Colegio, así como los profesores tutores y en especial el coordinador de tutores que estos indiquen como tal, deberán aportar en su inscripción lo siguiente:
  - a) Número de teléfono y fax de oficina o celular.
  - b) Correo electrónico
  - c) 5 ítems con preguntas por cada materia académica a saber: Inglés, Español, Matemática, Biología, Química, Física, Estudios Sociales y Educación Cívica. Estas preguntas deberán responder al temario de El juego del Saber estipulado en el inciso 2 del artículo 10 de este reglamento.
- 5) Las notificaciones emanadas de la producción de EL JUEGO DEL SABER, serán únicamente por estas vías, salvo en casos de fuerza mayor, que podrán ser en forma verbal y posteriormente ratificadas de manera escrita.
- 6) El equipo debe presentarse en el recinto de la competencia, **una hora antes de que inicie la grabación del programa.** Esto con la finalidad de indicar por parte de la producción todo lo concerniente a la grabación respectiva.
- 7) Si el equipo no se presenta una hora antes, podrá ser descalificado por la producción de “EL JUEGO DEL SABER”.
- 8) La presencia de los equipos una hora antes de la grabación no sugiere ni indica que se deba iniciar el programa a la hora de la llegada de los equipos participantes, por lo cual no se aceptaran reclamos de ningún tipo en ese sentido.
- 9) EL JUEGO DEL SABER, es fundamentalmente un programa de concursos televisivo, por lo cual está sujeto a los avatares propios de lo que esto conlleva (fallas de tipo técnico, falta de fluido eléctrico, etc.).

**La fecha máxima para confirmar participación será el día 11 de agosto del año 2006.**

## **Artículo 5**



## **De los acompañantes de los equipos:**

- a) Cada equipo debidamente inscrito para participar en EL JUEGO DEL SABER, podrá hacerse acompañar por estudiantes, familiares y amig@s, profesores, etc., en calidad de barras de apoyo.
- b) No obstante lo anterior, se entiende para efectos de este reglamento, que son representantes de cada una de las instituciones a las que acompañan, por lo cual de incurrir en alguna de las siguientes conductas, serán causa de descalificación para sus equipos.
- c) Utilizar vocabulario soez
- d) Acciones y actitudes graves de indisciplina contra los demás equipos, los docentes presentes, tanto de las instituciones como del jurado, los estudiantes y acompañantes de los demás centros educativos y contra el resto del personal de producción de EL JUEGO DEL SABER (presentadores, miembros del equipo de producción, dirección general de Adopte, personal humano y técnico de la o las televisoras que se encargue de la grabación de cada programa)
- e) Daño intencionado contra el ornato, equipo, mobiliario, infraestructura del set y / o de las instalaciones de la institución desde dónde se lleve a cabo la transmisión, o a los vehículos parqueados en el parqueo de dicha institución.
- f) Sustracción de bienes institucionales o personales.
- g) Facilitar el fraude a los equipos participantes por cualquier medio, ya sea de manera oral, escrita, gestual, verbal o no verbal.
- h) Fumar o ingerir bebidas alcohólicas dentro del set o de las instalaciones de la institución sede de EL JUEGO DEL SABER.
- i) La destrucción deliberada de bienes pertenecientes a la producción del programa y /o de la institución sede, del personal, participantes y público del programa, ya sea que esta acción se realice en forma individual o en grupo.
- j) Impedir el funcionamiento normal de la grabación del programa.
- k) Si algún estudiante o persona identificada como parte de la institución, aun cuando sea en calidad de acompañante, es provocador de algún conflicto sea este verbal o físico, provocará la descalificación inmediata de su institución.



- l) Si algún acompañante o miembro de institución participante, se dirige en forma soez, de burla o irrespetuosa a cualquier miembro del jurado, o de la producción EL JUEGO DEL SABER provocará la descalificación inmediata de la institución a que representa o pertenece.

## **Artículo 6**

### **De los estudiantes**

1. Deben de estar inscritos en el concurso, ante la producción de EL JUEGO DEL SABER.
2. Deberán ser estudiantes regulares de la institución participante
3. La inscripción deberá hacerse de manera escrita y en papelería oficial el Colegio participante.
4. El cambio de un estudiante dentro de un equipo sólo, es justificable por caso fortuito o fuerza mayor.
5. En caso de enfermedad únicamente se tendrá como válido el dictamen de la Caja Costarricense de Seguro Social.
6. Quedará a criterio de la producción de EL JUEGO DEL SABER el aceptar o no tal cambio.
7. El no cumplimiento de los puntos 1, 2, 3, o 4, de este aparte, podrá dar a lugar a la descalificación del equipo participante.
8. Para cada concurso en lo respectivo a los bloques del mismo, podrán participar como máximo 8 estudiantes.
9. El noveno estudiante que se establece en este reglamento, podrá ser utilizado de “refresco” o “cambio”, por los equipos participantes, AL INICIO DE CADA UNO DE LOS BLOQUES RESPECTIVOS.
10. **Si algún estudiante de los equipos participantes o persona identificada como parte de la institución cometiera alguna de las faltas señaladas a continuación, provocará la descalificación de la institución que representa:**
  - a- El uso de vocabulario vulgar o soez.



- b- Las acciones y actitudes graves de indisciplina contra los demás equipos, los docentes presentes, tanto de las instituciones como del jurado, los estudiantes y acompañantes de los demás centros educativos y contra el resto del personal de producción de EL JUEGO DEL SABER (presentadores, miembros del equipo de producción, dirección general de Adopte, personal humano y técnico de la o las televisoras que se encargue de la grabación de cada programa)
- c- Daño intencionado contra el ornato, equipo, mobiliario, infraestructura del set y / o de las instalaciones de la institución desde dónde se lleve a cabo la transmisión, o a los vehículos parqueados en el parqueo de dicha institución.
- d- Sustracción de bienes institucionales o personales.
- e- Copiar, por cualquier medio, ya sea de manera oral, escrita, gestual, verbal o no verbal.
- f- Fumar o ingerir bebidas alcohólicas dentro del set o de las instalaciones de la institución sede de El juego del Saber Juvenil 2006.
- g- La destrucción deliberada de bienes pertenecientes a la producción del programa y /o de la institución sede, del personal, participantes y público del programa, ya sea que esta acción se realice en forma individual o en grupo.
- h- Impedir el funcionamiento normal de la grabación del programa.
- i- Si algún estudiante es provocador de algún conflicto sea este verbal o físico, provocará la descalificación inmediata de su institución.
- j- Si algún estudiante o miembro de institución participante, se dirige en forma soez, de burla o irrespetuosa a cualquier miembro del jurado, o de la producción de EL JUEGO DEL SABER, provocará la descalificación inmediata de la institución a que representa o pertenece.

## **Artículo 7**

### **De los profesores tutores**

1. Deben de estar inscritos. La inscripción deberá ser a través de papelería oficial del colegio.



2. Serán los encargados de la organización y formación de los equipos que representen.
3. Los profesores tutores representarán a la institución a la cual pertenecen en el concurso ¿Sabés?
4. El cambio de un profesor tutor dentro de un equipo, solo es justificado por caso fortuito o fuerza mayor.
5. En caso de enfermedad únicamente se tendrá como válido el dictamen de la Caja Costarricense de Seguro Social. Quedará a criterio de la producción del programa el aceptar o no tal cambio.
6. Si algún profesor tutor es provocador de algún conflicto sea este verbal o físico, provocará la descalificación inmediata del centro educativo al cual representa.
7. Si algún profesor tutor se dirige en forma soez, de burla o irrespetuosa a cualquier miembro del jurado o de la producción de EL JUEGO DEL SABER, provocará la descalificación inmediata de la institución a que representa o pertenece.
8. Actuarán como coordinadores institucionales ante la organización del programa.

## **Artículo 8:**

### **De las Apelaciones**

- a) Los equipos podrán formular apelaciones únicamente a través de un tutor previamente designado por los mismos, para cumplir la función de tutor coordinador.
- b) Las apelaciones deberán estar fundamentadas debidamente
- c) Serán únicamente por vía escrita
- d) Las apelaciones presentadas por un tutor o persona diferente a la señalada en el inciso "a" del artículo 8 de este reglamento, se tendrán por no aceptadas
- e) Las apelaciones por vía verbal se tendrán por no aceptadas
- f) En caso de ser necesario, las apelaciones que por su fundamentación o grado de dificultad deban de ser argumentadas de una manera extensa, podrán ser indicadas al Jurado (ejemplo: Colegio \_\_\_\_\_, apela la pregunta # \_\_\_\_\_ en el área de \_\_\_\_\_ )

por escrito y enviar los argumentos en un plazo máximo de tres días luego de efectuada la competición correspondiente.

- g) En el caso de las apelaciones señaladas en el inciso “f” del artículo 8, deberán ser remitidas para conocimiento del Jurado por vía de correo electrónico, Cualquier otra vía dará la apelación de forma automática como NO HA LUGAR.
- h) Podrán ser apeladas todas las preguntas de todos los bloques del concurso EL JUEGO DEL SABER.
- i) El Jurado tendrá un tiempo de 8 días hábiles a partir de presentada la apelación, para dar respuesta a la misma.
- j) Para efectos de EL JUEGO DEL SABER, el Jurado establecido para el concurso, es el único que podrá conocer de las apelaciones y dar su veredicto.
- k) El Jurado de EL JUEGO DEL SABER, podrá recurrir a las instancias que considere oportunas para formarse un mejor criterio.
- l) También podrán consultados vía apelación los resultados de cada programa.
- m) Para todos los efectos, el Jurado tomará en cuenta únicamente la respuesta dada en forma escrita por los equipos participantes en los bloques Académicos y Sabés?
- n) EL JUEGO DEL SABER, por lo cual está sujeto a las restricciones en materia de pruebas, establecido por el Ordenamiento Jurídico Vigente.

## **Artículo 9**

### **Estructura de la Competición:**

El Concurso “EL JUEGO DEL SABER” se realizará observando los siguientes lineamientos:

### **Se comprenderá de tres fases:**

#### **a) Fase de eliminatoria: 10 fechas**

Para esta fase, participarán todos los equipos que se hayan inscrito cumpliendo todos los requisitos establecidos en el presente reglamento. Clasificarán de forma directa a la siguiente ronda los equipos que ocupen el primer lugar y segundo lugar de cada fecha eliminatoria.

#### **b) Semifinales 5 fechas**

Participarán 20 equipos: 4 por cada programa  
Clasificarán de forma directa a la siguiente ronda los 5 que ocupen el primer lugar en cada fecha y el que obtenga mejor puntaje entre aquellos equipos que no hayan clasificado en forma directa.

#### **c) Final: 1 fecha**

Participarán 6 equipos. Se declarará campeón al equipo que haya obtenido el mayor puntaje entre los participantes de la final.

En cada uno de las competencias que se realicen participarán cuatro (4) equipos (salvo decisión contraria de la producción), estando facultada esta producción, a aumentar o disminuir la cantidad de equipos en cada una de las fases o eliminatorias cuando así lo considere oportuno por razones de conveniencia.

## Artículo 9

### Sobre la metodología del Concurso:

**Cada competencia se compone de los siguientes segmentos:**

**A) Bloque Académico:**

Con participación únicamente de alumnos.

**B) Bloque Sabés?:**

Con participación de 3 profesores tutores y 3 alumnos.

**C) Bloque Adivina la figura?:**

Con participación de 4 estudiantes por equipo concursante.

**D) Bloque Falso o Verdadero:**

Con participación de 5 estudiantes por equipo concursante.

**E) Comodín:**

Con participación de 8 estudiantes por equipo concursante.

**F) Muerte Súbita:**

8 Estudiantes

## Artículo 10

### Metodología del Concurso “Bloque Académico”

#### Objetivo:

El objetivo del bloque académico es la valoración a través de preguntas de los conocimientos en áreas académicas de las instituciones participantes.

1. Participación de ocho alumnos.
2. El temario que se incluye para la formulación de las preguntas es el establecido por el Ministerio de Educación para las pruebas de Bachillerato vigente hasta el 15 de julio del 2006.
3. Cada competencia regular del programa esta conformada por 2 bloques de valoración de conocimiento académico con 8 preguntas, una por cada materia en: Inglés, Español, Química, Biología, Matemática, Física, Estudios Sociales, Educación Cívica.
4. El orden en que se formulan las preguntas será indicado por la producción de El juego del Saber.
5. Será evaluado el temario de manera teórica o práctica según disponga el jurado.



6. Se formulará cada pregunta por igual para todos los equipos participantes.
7. Los participantes podrán responder a la pregunta desde el momento en que la misma este siendo leída por el o la presentador(a) del programa.
8. Cada equipo dispone de un minuto como tiempo máximo de respuesta, para la pregunta, luego de haber sido pronunciada por el o la presentadora la palabra **Juego.**
9. En cada hoja de pregunta, el equipo participante deberá anotar el nombre de la institución que representa.
10. Los estudiantes reciben la pregunta por escrito, la analizan y responden señalando con una marca sobre la opción que consideren correcta.
11. Al concluir su respuesta se le entregará a la edecana encargada.
12. Si se entregara fuera del tiempo establecido para la respuesta (un minuto) la respuesta quedará anulada.
13. Para los efectos de establecer lo determinado en el punto 11, el jurado valorará únicamente lo indicado por la edecana respectiva.
14. Emiten su respuesta oralmente cuando se les indique.
15. Si han marcado una opción inadecuada, pueden variar la respuesta, estableciendo una señal sobre la opción incorrecta, escribiendo NO al lado izquierdo de esa incorrección y marcando con claridad sobre la opción correcta.
16. **Para efectos de obtención de puntos, la respuesta válida para el jurado es únicamente la respuesta escrita en la hoja correspondiente.**
17. Los estudiantes reciben veinticinco puntos por cada respuesta correcta.
18. El equipo que responda correctamente las ocho preguntas en un mismo bloque recibirá una bonificación de cincuenta puntos según lo estipulado en este ítem.

19. Durante los bloques de preguntas académicas (en cualquiera de ellos) cuatro preguntas, dos por cada bloque, tendrán doble puntaje.
20. Estas se podrán plantear en cualquier materia de las que componen el bloque académico.
21. Cada Colegio Participante deberá remitir cinco (5) preguntas por materia académica a la producción de El juego del Saber, junto con el material respectivo de inscripción para un total de cuarenta preguntas (40), que podrán ser utilizadas por la producción de El juego del Saber en los programas. Estas preguntas deberán responder al temario de El juego del Saber estipulado en el inciso 2 del artículo 10 de este reglamento.

## **Artículo 11**

### **Metodología del Bloque Sabés?**

#### **Objetivo:**

En el marco de una educación que incluya las humanidades, el Bloque Sabés? valora los conocimientos generales de los equipos concursantes sobre cultura general.

1. Participarán 3 alumnos y 3 profesores tutores
2. Se tendrán dos bloques de ocho preguntas cada uno por cada programa.
3. Para este segmento se valorarán conocimientos de cultura general en las materias siguientes: Arte, Ciencia, Cine, Historia, Literatura, Deporte, Extra Pregunta y Actualidad Nacional.
4. Para las áreas denominadas como Arte, Ciencia, Cine, Historia, Literatura y Deporte, el temario será de cultura general y se utilizará como base para formularlas, la Colección Sabés Quién? publicada por la Editorial Océano, sin perjuicio de que puedan ser formuladas otras preguntas que la producción considere como de cultura general o conocimiento público.
5. Para la pregunta denominada como Extra Pregunta, esta será formulada a partir de los artículos que se publiquen en el Diario Extra, en la semana previa a cada eliminatoria.

6. Las denominadas como Extra Pregunta, tendrán para efectos de puntaje, un doble valor.
7. Para efectos de las fases denominadas como Semifinales y Final, las preguntas formuladas podrán ser de cualquiera de los artículos publicados en forma previa a estas fases, hasta 15 días antes del inicio respectivamente, de cada fase.
8. La pregunta de Actualidad Nacional, será formulada de las informaciones que se publiquen hasta un día antes de la participación de cada equipo en su respectiva fase y serán de cualquier temática excepto las relativas a la sección sucesos o farándula.
9. Cada ítem tiene un valor de 25 puntos, excepto la Extra Pregunta que tiene un valor de doble puntaje.
10. No habrá bono extra por respuestas correctas en la totalidad de cualquiera de los dos bloques de preguntas de que se compone el Sabés?
11. Los equipos podrán responder desde el momento en que tengan en sus escritorios la pregunta.
12. El tiempo máximo para dar la respuesta es de 30 segundos
13. Para efectos de suma de puntajes, el jurado tomará en cuenta únicamente la opción marcada en la hoja respectiva de pregunta
14. Deberán anotar en cada hoja de pregunta el nombre del equipo participante
15. La respuesta cuya opción no sea marcada en el tiempo establecido para esta, se tendrá como anulada.

## **Artículo 12**

### **Metodología del Bloque Adivina quién?**

#### **Objetivo:**

Siempre dentro del marco de una educación que incluya humanidades, los personajes que se utilizarán para ser reconocidos por los equipos participantes, serán aquellos que por sus contribuciones en los distintos campos en que se desenvuelve la humanidad en general y de forma particular nuestro país, hayan contribuido de alguna manera al desarrollo de estas y serán de todos los campos.

- 1- Participación de 4 estudiantes



- 2- Podrán consultarse entre sí
- 3- En este bloque, a través de una pantalla se tendrá una figura oculta por secciones o piezas que se irán desprendiendo una a una para dejar partes visibles de la figura oculta.
- 4- La primera sección o pieza que se desprenda, será la denominada como “pista de salida”.
- 5- Suma puntos el equipo que a menor cantidad de piezas desprendidas acierte el nombre de la figura oculta.
- 6- Para desprender cada pieza, el equipo solicitará al conductor una pista.
- 7- Cada pista implica el desprender una de las piezas de la figura oculta.
- 8- Si un equipo acierta en la “pista de salida”, obtendrá 100 puntos
- 9- Cada pista significará la pérdida de 20 puntos hasta agotarlas
- 10-El equipo que diga un nombre y no lo acierte habrá terminado con su participación en este bloque.
- 11-Para dar respuesta a cada pista, los equipos tendrán un tiempo máximo de 10 segundos por cada una.
- 12-Agotado ese tiempo deberá indicar el nombre de la figura o solicitar una nueva pista.
- 13-La producción de El juego del Saber indicará una lista de 180 personajes sobre los que cada equipo investigará su biografía.
- 14-Para esa investigación las instituciones participantes podrán utilizar todas las herramientas que considere pertinentes.

## **Artículo 13**

### **Metodología del Bloque Falso o Verdadero**

Dentro del marco de la campaña para combatir el vandalismo con los teléfonos públicos, la Gerencia de Telefonía Pública del ICE y El juego del Saber Juvenil 06 unimos esfuerzos para a través del programa enseñar de una manera práctica y divertida el buen uso de la telefonía pública.

- a) Participan 8 estudiantes



- b) El segmento consiste en insertar una bola en un marco
  - c) Para tener derecho a efectuar el tiro correspondiente, los equipos (estudiante por estudiante) deberán responder a una pregunta con falso o verdadero. Ejemplo: “ La capital de Argentina es Buenos Aires”
  - d) La respuesta correcta permite el lanzamiento del balón hacia el marco y en caso de anotar se suman puntos
  - e) No se suman puntos por respuesta correcta sino por anotación
  - f) Cada anotación tiene un valor de 10 puntos
  - g) No existe bono por completar las 8 anotaciones
- Las preguntas de falso y verdadero serán sobre conocimientos académicos y cultura general.

## **Artículo 14**

### **Metodología del Bloque “Me la juego” o Comodín:**

El comodín de El juego del Saber para la temporada 2006 tendrá un valor de 100 puntos en caso de respuesta correcta y una penalización en caso de respuesta incorrecta.

- a) Los equipos deciden durante los bloques académicos si lo juegan o no.
- b) Consiste en una pregunta al azar en el área académica, con un grado de dificultad mayor a las de los bloques académicos.
- c) El tiempo de respuesta para esta pregunta es de 2 minutos
- d) Los equipos podrán responder una vez que la pregunta sea puesta en el escritorio
- e) Será la misma pregunta para todos los equipos que deseen jugar su comodín.
- f) La pregunta de comodín (en caso de que los equipos deseen jugarlo) se añadirá al último bloque académico
- g) En caso de respuesta correcta, los equipos suman 100 puntos a su total acumulado.



- h) En caso de respuesta incorrecta los equipos restan 50 puntos de su total acumulado.

## **Artículo 15**

### **Metodología sobre el Bloque Muerte Súbita**

En caso de existir un empate entre dos o más equipos en alguna de las competencias del concurso El juego del Saber Juvenil 06, para desempatar la mecánica utilizada por la producción de El juego del Saber será la siguiente.

- a) Se formulará una pregunta en cada área académica que deberán responder todos los equipos participantes.
- b) El primer equipo que sume cuando menos un punto de diferencia sobre los otros competidores será declarado ganador.
- c) Habrá un máximo de 8 preguntas, una por cada área académica.
- d) De persistir el empate, se formularán preguntas en el área del sabés?
- e) Para el caso señalado en el inciso “e” del artículo 15 de este reglamento, los equipos procederán con las mismas reglas señaladas para efectos del bloque sabés?, señalados en el artículo 11 de este reglamento.
- f) Las preguntas serán formuladas hasta agotar las materias.
- g) De persistir el empate, se procederá a una rifa únicamente entre los equipos que a ese momento tengan el mayor puntaje e igualdad del mismo.
- h) Será declarado ganador el equipo que en cualquiera de los supuestos señalados en los incisos “a”, “b” y “d” del artículo 15 de este reglamento, que logre sumar por lo menos un punto de diferencia sobre sus competidores.

## **Artículo 16**

### **Del Contenido o temarios de los Ítems**

- a) Los ítems de los bloques académicos estarán basados en el temario vigente hasta el 15 de julio del 2006 que indica el Ministerio de Educación para las pruebas de bachillerato.



- b) Los ítems de los bloques Sabés? serán de cultura general y se utilizará como base la colección Sabés quién? del Grupo Editorial Océano.
- c) Las Figuras utilizadas para el bloque Adivina la Figura, serán tomadas de la lista de 180 personajes que incluye en sus anexos este reglamento.
- d) Las preguntas utilizadas para el bloque Falso o Verdadero serán formuladas sobre la utilización racional de los teléfonos públicos, preguntas de cultura general y materias del área académica.
- e) Las preguntas para el comodín, serán formuladas en el caso de ser académicas según el inciso "a" del artículo 16 de este reglamento y en caso de ser del bloque sabés? según el inciso "b" del artículo 16 de este reglamento.

## **Artículo 17**

### **Otras consideraciones:**

- 1) Queda a criterio de la producción de El juego del Saber Juvenil 2006, permitir una mayor o menor cantidad de equipos en cualquiera de las fases del concurso cuando por razones propias de oportunidad así lo considere conveniente.
- 2) El contenido que se evaluará en El juego del Saber Juvenil 2006, será el de los programas del Ministerio de Educación Pública para las pruebas nacionales de bachillerato, vigentes al 15 de julio del 2006 y enviados a las distintas direcciones regionales del Ministerio, así como publicados en la página de internet del Ministerio de Educación.
- 3) Corresponde a los equipos participantes el obtener la información respectiva.
- 4) En cada competencia y por cada bloque académico, se formularán preguntas de cada una de las siguientes materias:

#### ***Estudios Sociales***

***Español***

***Cívica***

***Física***

***Química***

***Biología***



## *Matemática Inglés*

### **Restricciones**

1. La participación en el “Concurso El juego del Saber ” es por inscripción voluntaria, por lo tanto el acto de inscribirse en el concurso se entenderá como la manifestación de la voluntad y aceptación por parte de los participantes de todas las condiciones y restricciones de este reglamento.

### **Modificaciones**

- 1) El Programa “El juego del Saber”, es el responsable de este reglamento.
- 2) Si por razones legales o de operación necesita realizar cambios de forma y no de fondo, podrá hacer las modificaciones del caso, informando a todas las instituciones educativas participantes sobre los cambios que se gesten para la claridad de las partes.
- 3) Los cambios que se pudieran dar en el reglamento, en ningún momento permitirán la variación de los premios ofrecidos a los participantes del Concurso.

### **Aspectos Legales**

Cualquier situación que ocurra y que no se encuentre regulada en el presente reglamento, será resuelta por “la producción de El juego del Saber ” en estricto apego a la equidad y a las leyes de la República y de la forma en que menos lesione los intereses de las partes involucradas.

### **Asuntos varios**

1. El programa podrá tener otras actividades que no forman parte del concurso y que no necesariamente involucran a los equipos participantes.
2. Cada equipo participante puede ser acompañado por una barra de apoyo integrada por estudiantes, profesores, padres de familia o colaboradores de la institución o grupo de amigos.
3. El comportamiento y consecuencia de las acciones de las barras son responsabilidad de la institución que representan.



4. El comportamiento inadecuado de la barra puede ser motivo de eliminación del equipo que representan, notoriamente en caso de comunicación escrita, oral o no verbal con los participantes.
5. La producción del programa se reserva el derecho de incluir en el desarrollo del concurso actividades paralelas en procura de audiencia o patrocinio.
6. Los gastos en que incurrirá el colegio para participar en El juego del Saber son total responsabilidad de la institución participante
7. En el caso de que por asuntos de patrocinios publicitarios, se decida por parte de la producción uniformar a los estudiantes de los equipos participantes y siempre y cuando esto no atente contra el decoro, la moral y las buenas costumbres, estos estarán en la obligación de hacerlo, no sólo por parte de los estudiantes que formen los equipos, sino también por sus tutores acompañantes.

### **Artículo 18** **Del Jurado**

1. El jurado del concurso será designado por la Producción Ejecutiva de El juego del Saber, en coordinación con la Dirección Ejecutiva de Adopte una Escuela.
2. Los integrantes del jurado de El juego del Saber Juvenil 2006, son personal altamente calificado y experimentado en cada uno de las áreas, que les corresponda representar.
3. Los integrantes del jurado son los responsables de determinar:
  - ⊗ Los contenidos
  - ⊗ Los objetivos
  - ⊗ Los ítems que se evaluarán en cada etapa del certamen.
  - ⊗ Formulación de las preguntas
  - ⊗ Revisión de las respuestas
  - ⊗ Determinar el puntaje al final de cada concurso
  - ⊗ Dar la puntuación en cada certamen
  - ⊗ Resolución de las apelaciones que presenten los equipos participantes de forma escrita y con sustento teórico.

En caso de ausencia de un miembro del jurado, este podrá ser remplazado por cualquiera de los otros jurados que han sido nombrados previamente como suplentes

## **Artículo 19**

### **De los Ganadores**

1. Se declarará campeón al equipo que obtenga mayor puntaje en la competencia final.
2. El concurso premia al equipo campeón y al equipo que ocupe el segundo lugar.
3. Los equipos que queden en tercer y cuarto lugar recibirán un certificado que de fe de su posición y medallas para los participantes.

## **Artículo 20**

### **DE LOS PREMIOS**

#### **Para el primer lugar:**

1. 1 computadora completa, con quemador e impresora, equipo de vídeo y audio, libros de consulta general destinados al uso de la institución.
2. Un diccionario océano para cada uno de los integrantes del equipo
3. Una medalla para cada uno de los integrantes del equipo participante
4. Un título que acredite a cada uno de los integrantes del equipo participante como campeón del El juego del Saber.
5. Un trofeo que acredite al quipo que ocupe el primer lugar, como campeón del El juego del Saber.

#### **Para el segundo lugar:**

1. Libros de consulta general destinados al uso de la institución
2. Un diccionario océano para cada integrante del equipo que ocupe el segundo lugar.
3. Medallas para cada uno de los integrantes del equipo.



4. Un título que los acredite como sub campeones del El juego del Saber.
5. Los premios se tendrán como intransferibles y deberán ser retirados el mismo día de la fecha de premiación programada o como máximo 8 días naturales después de esta.