



# GIMNASIO del SABER

Supérate  
con el Saber 2.0

## REGLAS CONCURSO DEL VIDEOJUEGO

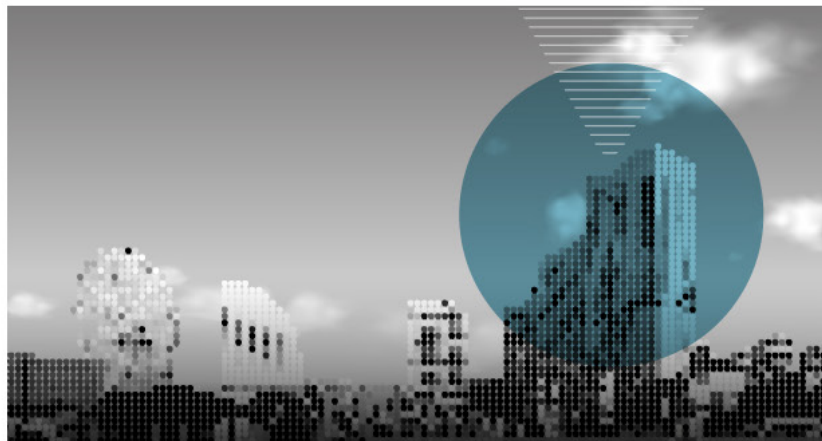
**Supérate con el Saber 2.0** es la estrategia nacional de competencias, dirigida a niños y adolescentes escolarizados de los grados 2° a 11°, liderada por el Ministerio de Educación Nacional. Además de estimular la excelencia académica, busca afianzar los conocimientos y desarrollar las habilidades personales y sociales de los estudiantes.

Uno de los objetivos de Supérate es que los resultados de las pruebas sean una herramienta más, para que docentes y directivos docentes orienten su actuar en términos de la formación que reciben los estudiantes. Para obtener mayores avances en la calidad de la educación de nuestro sistema educativo, se requiere del apoyo de los padres, rectores, docentes, colegios y secretarías de educación.

En el marco de la estrategia, el **Ministerio de Educación Nacional** creó el Videojuego Gimnasio del Saber, como entrenamiento para las pruebas Supérate con el Saber 2.0.

La Oficina de Innovación Educativa con Uso de TIC, a través del **Portal Colombia Aprende**, abre el concurso Videojuego Gimnasio del Saber segunda temporada, para todos los niños y adolescentes escolarizados en el 2018.

# I. CONSIDERACIONES GENERALES DEL CONCURSO



## Videojuego Gimnasio del Saber

- En el concurso podrán participar estudiantes de los colegios oficiales y no oficiales del territorio nacional, que se encuentren matriculados en los grados 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11. Cada estudiante deberá presentar las pruebas del videojuego en las áreas de Matemáticas y Lenguaje, por medio de computador o tabletas en la modalidad en línea.
- El sitio web oficial del concurso es

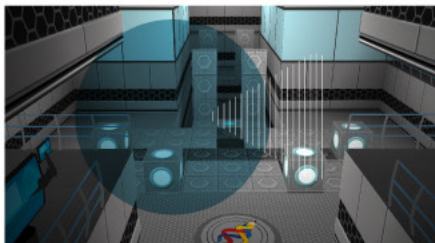
**[www.colombiaaprende.edu.co/concursovideojuego](http://www.colombiaaprende.edu.co/concursovideojuego)**

- El concurso entregará incentivos a los estudiantes de los grados participantes, que ocupen los tres primeros puestos en cada curso, siempre y cuando cumplan con las condiciones establecidas en las presentes reglas de juego.
- Los incentivos entregados NO podrán ser canjeados por otros incentivos o por dinero en efectivo.

## Desarrollo del concurso Videojuego Gimnasio del Saber.

- El concurso se llevará a cabo del 22 de mayo al 17 de julio de 2018, y la premiación se realizará del 18 al 27 de julio de 2018.
- Los estudiantes participantes podrán ver a diario el podio de los tres mejores de cada curso y el reto es clasificar dentro de los tres mejores.
- La prueba no tiene un tiempo máximo de desarrollo. El propósito es avanzar dentro de los mundos contestando las preguntas y sobreponiéndose a los obstáculos que se van presentando, como por ejemplo la lucha contra los UAAR.
- En caso de empate, este se resolverá a favor del estudiante que haya realizado la prueba en el menor tiempo.
- En el podio estarán los estudiantes que obtengan el mejor puntaje durante el desarrollo del Videojuego, en el menor tiempo posible.





## Práctica del Videojuego Gimnasio del Saber offline (fuera de línea)

- El Videojuego offline estará habilitado para ser instalado en cualquier dispositivo que tenga como mínimo el sistema operativo Windows XP.
- Los manuales de instalación y uso del Videojuego offline se pueden descargar, accediendo a través de [www.colombiaparende.edu.co/concursovideojuego](http://www.colombiaparende.edu.co/concursovideojuego)
- La versión offline del Videojuego es válida solo para entrenamiento y podrán ingresar con los usuarios (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 o 11), dependiendo del curso del participante. Los puntajes y tiempos obtenidos en la versión offline no son válidos para el concurso. Solo se tendrán en cuenta los puntajes y tiempos obtenidos en la versión online.

**TODOS LOS ESTUDIANTES DEL PAÍS DE LOS GRADOS 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11, QUEDAN INSCRITOS AUTOMÁTICAMENTE EN EL CONCURSO VIDEOJUEGO GIMNASIO DEL SABER**

## II. FASES

El Concurso Videojuego Gimnasio del Saber está compuesto por una única fase, que se llevará a cabo del 22 de mayo al 17 de julio del 2018.

### 1. Fase única.

- El Videojuego está diseñado de tal manera que cada respuesta marcada queda grabada inmediatamente. En el evento en el que se presenten inconvenientes técnicos, de infraestructura o climáticos durante el desarrollo del Videojuego, las respuestas diligenciadas quedan grabadas en la plataforma. Para reanudar el Videojuego, el estudiante deberá ingresar de nuevo a la plataforma y continuar respondiendo las preguntas no contestadas hasta el momento del corte.
- Si el estudiante contesta mal una pregunta, tendrá una zona de refuerzo y una pregunta en ese mismo refuerzo, para que obtenga las competencias de ese ítem evaluado.
- El estudiante podrá desarrollar el Videojuego Gimnasio del Saber en cualquier dispositivo electrónico, PC o móviles con sistema operativo WINDOWS.

