



BATALLA MATEMÁTICA 2026

Resumen del reglamento

Tipo	Modalidad	Desarrollo	Dificultad	Participación	Cupo
Juego de habilidad / desarrollo en escrito	Presencial	Trabajo previo con informe y desarrollo en vivo	Solo 5°, 6° o 7° según orientación de la escuela	Grupal	1 equipo por escuela; 2 integrantes por equipo



1. Fundamentación

Batalla Matemática integra resolución de ejercicios, estrategia y dinámica lúdica. La competencia toma como referencia el formato de Batalla Naval: resolver correctamente ejercicios permite obtener disparos sobre el tablero del equipo contrario.

2. Objetivo

Resolver ejercicios matemáticos de distintos niveles de dificultad y aplicar los aciertos dentro de una dinámica de juego, hasta hundir las embarcaciones del oponente o lograr más impactos dentro del tiempo máximo.

3. Destinatarios y participación

- Estudiantes de 5°, 6° o 7° año, según la orientación de la escuela.

- Participación grupal en equipos de 2 integrantes.
- Cada escuela podrá inscribir 1 equipo.
- El cupo máximo operativo será de 16 equipos. Si hubiera más interesados, se realizará una instancia de preclasificación.

4. Modalidad

La competencia será presencial, en el campus de la Universidad Blas Pascal, según los días y horarios establecidos por el cronograma oficial de ONIET.

5. Inscripción, consultas y canales oficiales

La inscripción deberá realizarse antes del inicio de la competencia, exclusivamente mediante el Sistema ONIET o el medio oficial indicado por la organización.

Los canales oficiales para consultas son la mensajería interna del Sistema ONIET y el correo electrónico oniet@ubp.edu.ar.

No se recibirán inscripciones, respuestas, archivos, trabajos o entregas por medios distintos de los establecidos por la organización.

6. Desarrollo de la competencia

Cada equipo deberá preparar previamente 30 ejercicios: 10 de nivel 1, 10 de nivel 2 y 10 de nivel 3. Los ejercicios deberán presentarse en formato digital y entregarse por el Sistema ONIET.

Los encuentros se jugarán sobre tableros de 7 x 7 casillas. Cada equipo ubicará 6 embarcaciones: 3 de una casilla, 2 de dos casillas y 1 de tres casillas. Las embarcaciones no podrán ubicarse de manera contigua.

Cada encuentro tendrá una duración máxima de 30 minutos. Los primeros 10 minutos se jugarán con ejercicios de nivel 1; luego se incorporarán ejercicios de nivel 2; y después de los 20 minutos se incorporarán ejercicios de nivel 3.

Los ejercicios que resuelve cada equipo serán seleccionados del banco presentado por el equipo contrario. Un ejercicio correcto habilita un disparo propio. Un ejercicio incorrecto o no resuelto habilita un disparo para el equipo contrario.

Ganará el equipo que hunda todas las embarcaciones del oponente. Si se cumple el tiempo máximo, ganará quien haya logrado más aciertos. En caso de empate, se realizarán turnos adicionales hasta definir un ganador.

7. Temario orientador

Nivel	Contenidos
Nivel 1	Operaciones combinadas en reales; ecuaciones de primer y segundo grado; porcentajes; geometría lineal: perímetro, Teorema de Thales y determinación de ángulos.
Nivel 2	Números complejos; sistemas de ecuaciones lineales y mixtas; regla de tres simple y compuesta; geometría en el plano y superficies.
Nivel 3	Operaciones con vectores y matrices; derivadas; ecuaciones logarítmicas y exponenciales; geometría en el espacio y volúmenes; probabilidad.

8. Entregables, instancias y fechas de cierre

Las etapas, entregas o registros de participación deberán completarse exclusivamente por el Sistema ONIET o por la plataforma oficial indicada para la competencia.

Instancia / entregable	Descripción	Fecha de cierre
Inscripción	Carga del equipo en el Sistema ONIET.	Según cronograma oficial

		del Sistema ONIET
Banco de ejercicios	Entrega digital de 30 ejercicios, organizados en 3 niveles de dificultad.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Participación presencial	Desarrollo de los encuentros según sorteo y cronograma.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Registro de resultados	Carga de resultados, avances y desempates por medios oficiales.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET

9. Reglas específicas

La disposición inicial de embarcaciones será controlada por el jurado. Cada equipo tendrá 2 minutos para ubicar sus embarcaciones.

Los disparos se dictarán al oponente y serán verificados por el jurado.

Los ejercicios deberán resolverse en papel y lapicera provistos o autorizados por la organización.

La organización podrá realizar una preclasificación si la cantidad de equipos supera el cupo operativo.

10. Evaluación

La competencia se define por el resultado de los encuentros. El jurado controla la corrección matemática, administra ejercicios, valida disparos, registra aciertos y resuelve situaciones de juego.

11. Rúbrica sencilla de evaluación

Criterio	Qué evalúa el jurado / sistema	Puntaje máximo
Banco de ejercicios previo	Calidad, pertinencia, nivel de dificultad y claridad de los 30 ejercicios presentados.	15
Corrección matemática	Exactitud en la resolución de ejercicios durante los encuentros.	30
Estrategia de juego	Uso adecuado de disparos, administración de turnos y decisiones sobre el tablero.	20
Gestión del tiempo	Resolución dentro de los tiempos de cada nivel y aprovechamiento del tiempo global.	15
Trabajo colaborativo	Coordinación entre los dos integrantes y distribución efectiva de tareas.	10
Respeto de reglas y fair play	Cumplimiento de reglas, conducta respetuosa y aceptación de decisiones del jurado.	10
Total		100

12. Escala sugerida de valoración

Puntaje	Nivel de logro
90 a 100	Desempeño sobresaliente. Cumple la consigna con precisión, eficacia y respeto pleno de las reglas.
75 a 89	Desempeño muy bueno. Presenta buen nivel de resolución con errores menores.
60 a 74	Desempeño adecuado. Cumple aspectos centrales, aunque requiere mayor precisión, estrategia o control.
Menos de 60	Desempeño insuficiente. No alcanza los requisitos mínimos esperados.

13. Responsables y colaboradores

La competencia será supervisada y evaluada por docentes, jurados y/o especialistas designados por la Universidad Blas Pascal. También podrán colaborar estudiantes de carreras relacionadas, según lo disponga la organización.

14. Premios y reconocimientos

El detalle de premios, medallero y reconocimientos se regirá por lo establecido en el Reglamento General vigente de ONIET. Los resultados serán informados por los canales oficiales del evento.

15. Situaciones no previstas

Toda situación no prevista, divergencia interpretativa o inconveniente operativo será resuelto por la organización de ONIET. Su decisión será definitiva para el desarrollo de la competencia.

16. Uso responsable de herramientas tecnológicas

Las herramientas tecnológicas, incluida la inteligencia artificial, podrán utilizarse sólo de manera responsable y conforme al Reglamento General. No podrán utilizarse durante el encuentro para resolver ejercicios, obtener respuestas o recibir asistencia externa no autorizada. En el trabajo previo, cualquier apoyo tecnológico deberá respetar la autoría, trazabilidad y honestidad académica.