



DESAFÍO DEL CUBO SOMA: EXPLORANDO TU INGENIO

TEMA:

Competencia recreativa de construcción y resolución de desafíos con el Cubo Soma.

PERSONA RESPONSABLE: Minor Castro Herrera.

minor.castro@sekcostarica.com

CONSIDERACIÓN INICIAL:

Para participar en el torneo, cada colegio deberá enviar los datos de los estudiantes inscritos, cumpliendo con los requisitos establecidos.

OBJETIVO:

Fomentar el pensamiento espacial, la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo mediante la manipulación y construcción de figuras con el Cubo Soma.

PARTICIPANTES:

El desafío está abierto a estudiantes de los colegios SEK/IES. Cada colegio podrá inscribir un equipo conformado por **cuatro integrantes**.

MODALIDAD:

El torneo se llevará a cabo en modalidad por equipos de manera presencial.

La distribución de los duelos se realizará al azar y se conocerá hasta el inicio de la competencia

Se tendrá una lista de 10 figuras predeterminadas, en las cuales se deben emplear las 7 piezas del cubo.

[Ver las imágenes por armar](#)

En cada duelo, cada equipo y por turnos, deberá construir 5 figuras de las predeterminadas, según vayan apareciendo en la ruleta. (Se muestra un ejemplo de la ruleta a utilizar)





Los jueces, o colaboradores designados, deberán registrar el tiempo que tarda cada equipo en armar cada figura e ir anotando el mismo, para ser sumado al final de la partida.

El equipo ganador será aquel que acumule menor tiempo total. El tiempo máximo de construcción de cada figura es de **1 minuto**. Si un equipo no logra armar una figura, se le registrará un tiempo de **1 minuto**.

En caso de empate, el ganador será aquel que logre armar, de primero, una figura adicional, que no sería una de las 10 predeterminadas.

RECURSOS:

- Cubos Soma para cada equipo.
- 2 Mesas de competencia.
- 2 Cronómetros.
- Plantillas para el registro de los tiempos en cada turno.
- Área de competencia con buena iluminación.
- Jueces o supervisores para llevar el tiempo.
- Cámara para registro fotográfico de las construcciones. Para luego compartirlas en las redes sociales.

REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN:

- Cada equipo recibirá un cubo Soma idéntico.
- Se establecerán tiempos límite para el armado de cada figura. 1 minuto máximo.
- No se permite ayuda externa durante la competencia. Se penalizará con el tiempo máximo de armado (1 minuto) al equipo que incumpla esta norma.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

- El ganador de cada ronda será el equipo con menor tiempo acumulado en el armado de las cinco figuras.
- El ganador general será el equipo que logre avanzar cada ronda hasta vencer en la ronda final.

SISTEMA DE PREMIACIÓN:

- Los ganadores de los tres primeros lugares recibirán una medalla en reconocimiento a su esfuerzo y dedicación.

RECLAMOS Y SANCIONES:

Los alumnos serán descalificados de la competencia, si no respetan el tiempo de trabajo de los demás estudiantes, si entregan respuestas a otro, desconcentran a los demás, y así cualquier acto que atente contra la buena convivencia.

Además de indicar que debe mantener una actitud de respeto y compromiso. La actitud de los alumnos será supervisada por un conjunto de profesores y alumnos de otros niveles, para así velar por la buena convivencia y realización de la actividad. No se permite la interacción de los participantes con personas externas a su equipo durante el torneo.

Junto con ello cualquier reclamo debe ser indicado a alguno de los supervisores presentes en forma inmediata, cualquier comentario realizado fuera de tiempo no será contemplado.



RÚBRICA:

Sistema de Puntuación

La competencia otorgará puntos basados en el menor tiempo de construcción de las figuras. La acumulación del menor tiempo en segundos otorga el primer lugar de la competencia. A continuación, se presenta una escala de puntos para los equipos más rápidos:

- El ganador de la competencia recibirá 20 puntos.
- El segundo lugar recibirá 18 puntos.
- El tercer lugar recibirá 16 puntos.
- El cuarto lugar recibirá 14 puntos.
- El quinto lugar recibirá 13 puntos.
- La puntuación continuará disminuyendo en un punto por cada posición subsiguiente.

Instrucciones para la Toma y Otorgación de Puntos

Delegación	Figura 1 Tiempo en segundos	Figura 2 Tiempo en segundos	Figura 3 Tiempo en segundos	Figura 4 Tiempo en segundos	Figura 5 Tiempo en segundos	Tiempo total en segundos
Colegio A						
Colegio B						
Colegio C						
Colegio D						
Colegio E						
Colegio F						
Colegio G						
Colegio H						
Colegio I						
Colegio J						
Colegio K						
Colegio L						
Colegio M						
Colegio N						
Colegio Ñ						



INSTITUCIÓN
INTERNACIONAL
—SEK—



INTERSEK
CULTURAL | COSTA RICA
2025



IES
INTERNATIONAL
EDUCATION SYSTEMS

Notas para el Registro:

- **Figura 1 a Figura 5:** Tiempo en segundos que tarda cada equipo en armar cada figura.
- **Tiempo Total:** Sumatoria de los tiempos para cada figura, usado para determinar el puntaje final de acuerdo al sistema de puntuación previamente descrito.

TABLA DE PUNTUACIÓN FINAL INTERSEK 2025

Cada competencia otorga puntajes específicos basados en las habilidades solicitadas a los participantes. Además, cada competencia contribuye al puntaje general del evento. Al concluir cada competencia y conociendo las posiciones finales de cada delegación, se otorgará una puntuación final según el siguiente esquema:

- El ganador de la competencia recibirá 20 puntos.
- El segundo lugar recibirá 18 puntos.
- El tercer lugar recibirá 16 puntos.
- El cuarto lugar recibirá 14 puntos.
- El quinto lugar recibirá 13 puntos.
- La puntuación continuará disminuyendo en un punto por cada posición subsiguiente.

Los ganadores de cada competencia recibirán un reconocimiento en la clausura del InterSEK 2025.



Figuras predeterminadas

Figura 1: El cristal

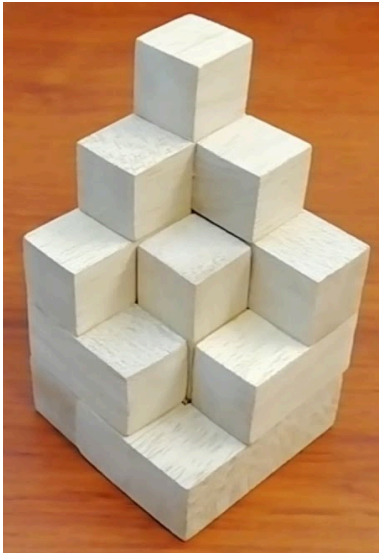


Figura 2: El Perro

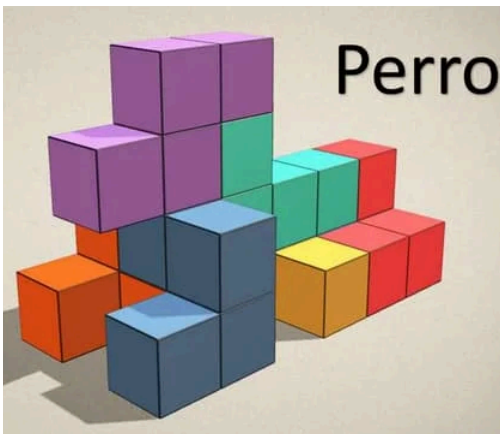


Figura 3: La torre

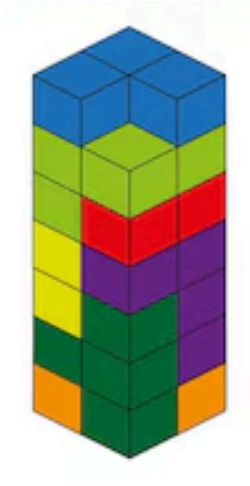


Figura 4: La silla





Figura 5: La horca

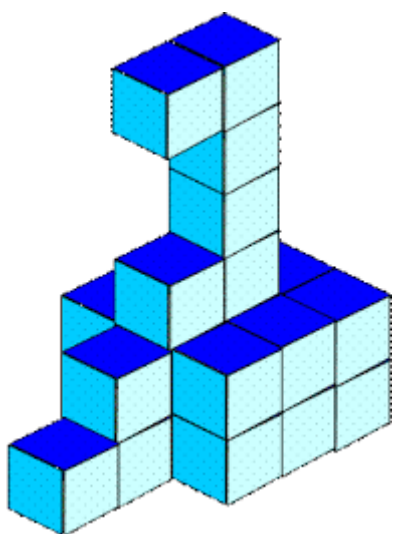
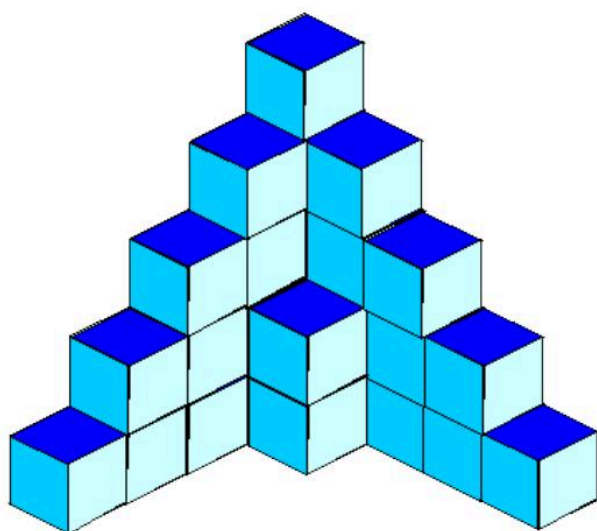


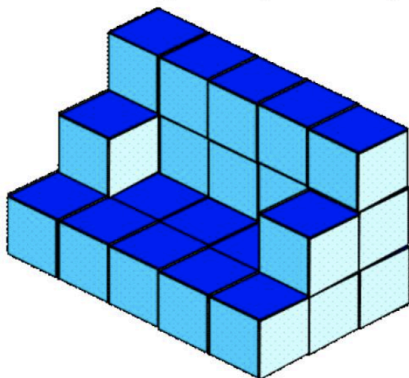
Figura 6: Piedra angular



Piedra Angular



Figura 7: El sofá



Sofá

Figura 8: El pozo



Figura 9: La tumba





INSTITUCIÓN
INTERNACIONAL
—SEK—

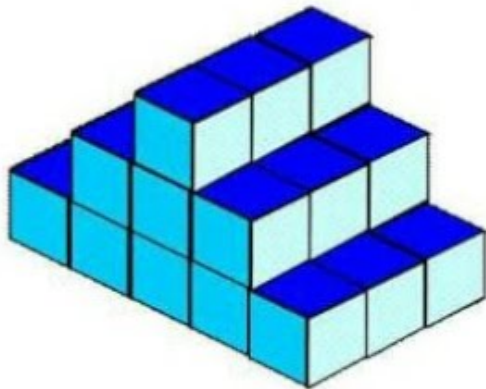


INTERSEK
CULTURAL | COSTA RICA
2025



IES
INTERNATIONAL
EDUCATION SYSTEMS

Figura 10: La escalera



Escaleras