

ANEXO VI: Reglamento de la Fase 5 - Paneles de expertos.

(Normativa aplicable a los duelos virtuales de eliminación directa uno contra uno de la Fase 5).

Durante los encuentros virtuales, que tendrán una duración máxima de 1 hora, cada equipo estará representado ante la cámara por sus portavoces, manteniendo una conexión telemática estable. El resto del equipo estará en el aula o espacio donde se realice la conexión para ayudar y apoyar a sus portavoces. Si es posible deberá mantenerse activada una cámara panorámica donde se visualice de forma clara a todo el alumnado trabajando cooperativamente con sus dispositivos móviles o portátiles, garantizando que no hay agentes externos prestando ayuda. En todo caso se apela a las buenas prácticas y al juego limpio de todos los equipos participantes.

La organización moderará la sesión y asignará las puntuaciones. Los duelos constarán de varios bloques de pruebas variadas. Algunos ejemplos de tipos de pruebas que pueden realizarse son estos, pero pueden incluirse otro tipo de pruebas o variaciones sobre las pruebas que a continuación se detallan:

1. Bloque de conocimiento y actualidad (opciones cerradas)

- **Preguntas de actualidad y materiales.** Batería de preguntas con opciones de respuesta cerradas sobre las noticias seleccionadas en la plataforma y los materiales didácticos del concurso (*Cuñadopedia* y el juego *¿Cuánto sabes de cambio climático?*). Requiere lectura previa obligatoria.
- **La noticia loca.** Se presentan dos titulares de prensa a los participantes. El equipo deberá determinar en pocos segundos una opción cerrada entre tres posibilidades: las dos son verdaderas, las dos son falsas, o una es verdadera y otra es falsa.

2. Bloque de expresión y oratoria (puntuación de jurado)

- **Ahora vas y lo defiendes.** Prueba de argumentación exprés en la que se plantean dos posturas totalmente enfrentadas sobre un dilema climático. Un representante de cada equipo defenderá la postura que le haya tocado en suerte mediante sorteo puro, disponiendo de **exactamente un minuto** de tiempo. El jurado evaluará la elocuencia y solidez argumental.
 - *Ejemplo de premisa:* Postura A ("Yo no puedo hacer nada para combatir el cambio climático") contra Postura B ("Cada uno de nosotros podemos hacer mucho para combatir el cambio climático").
- **¿Qué haría si yo fuera...?** Prueba de empatía y rol en la que se asignan dos perfiles públicos o cotidianos muy concretos (ej. el Papa o la gerente del supermercado del barrio). Por sorteo, cada participante deberá ponerse en la piel del personaje asignado y explicar en **un minuto** qué medidas reales tomaría desde esa posición para combatir la crisis climática.

La organización del concurso hará llegar a los equipos participantes de forma previa a los enfrentamientos las temáticas y las dinámicas de las pruebas de oratoria, de modo que puedan preparar las intervenciones.

3. Bloque de conocimiento general y patrimonio natural (opciones cerradas)

- **¿Y esto de dónde es?** Se proyectarán de forma simultánea cuatro imágenes representativas de diferentes elementos del patrimonio natural. El equipo deberá resolver correctamente preguntas de conocimiento general vinculadas a la geografía del concurso (ej. identificar cuál de ellas pertenece a España, o cuál se ubica en Castilla-La Mancha).

4. Bloque de investigación avanzada (velocidad y rastreo)

- **Sabueso.** Esta prueba plantea un enigma de información encadenada de alta complejidad que exige un rastreo documental exhaustivo en directo.
 - **Mecánica de respuesta.** Está permitido realizar búsquedas libres en internet, pero queda **estrictamente prohibido** el uso de herramientas de inteligencia artificial. Para pedir el turno de palabra, el equipo deberá escribir primero la palabra "**sabueso**" en el chat de la videoconferencia. El primero en escribirla tendrá la oportunidad de responder.
 - **Condición de éxito.** Cada equipo cuenta con **un único intento**. Se deben responder correctamente y de forma consecutiva la totalidad de las preguntas vinculadas al texto para dar la prueba por superada. En caso de cometer un solo error, el turno pasará al equipo rival, quien podrá intentar resolver el enigma hasta que finalice el tiempo estipulado para la sesión.
 - **Ejemplo de estructura de enigma.**

Deducción encadenada a partir del año más cálido registrado por la OM. Según la Organización Meteorológica Mundial, ¿qué año ha sido el más cálido de toda la serie histórica? 168 años antes, una científica climatóloga estadounidense realizó un experimento demostrando que el dióxido de carbono (CO₂) era un gas de efecto invernadero, capaz de retener el calor del sol y aumentar la temperatura de la atmósfera. Sin embargo, durante mucho tiempo el reconocimiento por este hallazgo se lo llevó otro científico irlandés, que llegó a las mismas conclusiones unos años después y fue reconocido como la primera persona en mostrar experimentalmente el mecanismo del efecto invernadero. Las cuatro últimas letras del apellido de este científico coinciden con las 4 primeras de una herramienta de inteligencia artificial para generar imágenes. Su nombre es un acrónimo de una película de animación y el nombre de un artista español, que murió en una localidad española a una edad determinada. La edad de su fallecimiento coincide con el número atómico de un elemento químico. La descubridora de este elemento químico nació en una ciudad europea. Nombre de un país que tenga en su bandera los colores de la bandera de esta ciudad y traducción del griego de lo que significa el nombre de la criatura mitológica que aparece en el escudo de esta ciudad. **Preguntas a responder:** 1-Año más cálido de la serie histórica en el planeta según la OMM; 2-nombre de la científica estadounidense y año en que realizó el experimento; 3-nombre y apellido del científico irlandés; 4-herramienta de IA para generar imágenes; 5-película de animación y nombre del artista; 6-localidad en la que murió; 7-edad a la que

murió; 8-nombre del elemento químico coincidente con edad de fallecimiento; 9-nombre de descubridora; 10-lugar de nacimiento; 11-colores de bandera de la ciudad; 12-país que tenga esos colores en su bandera; 13-criatura mitológica que aparece en el escudo; 14-traducción del griego del significado que tiene ese tipo de criatura mitológica

- **El laberinto.** Esta prueba consiste en un juego de escape virtual desarrollado en Genially.
 - **Mecánica de respuesta.** Los equipos deberán recorrer un laberinto resolviendo acertijos, superando retos y localizando información que les permitirá desbloquear distintas puertas virtuales. El objetivo final es obtener el código secreto que permite completar el recorrido. Ambos equipos participarán de forma simultánea y compartirán su pantalla a través de Zoom o Webex, con la persona dinamizadora de la prueba, que supervisará el desarrollo del juego. Ganará el equipo que consiga descifrar el código final y lo escriba correctamente en el chat antes. Cada equipo podrá solicitar un máximo de dos pistas durante el desarrollo de la prueba.
 - **Condición de éxito.** Cada equipo cuenta con **un único intento**. Se debe responder correctamente a través del Chat de la sesión virtual el código solicitado. La respuesta debe estar correctamente escrita para darse por válida, sin faltas de ortografía. En caso de cometer error, el turno pasará al equipo rival, quien podrá intentar resolver el enigma hasta que finalice el tiempo estipulado para la sesión.

Penalizaciones por uso de inteligencia artificial (IA)

El uso de herramientas de generación de texto, asistentes de búsqueda basados en lenguaje masivo (ej. ChatGPT, Copilot, Gemini) o generadores de imágenes por IA está **estrictamente prohibido** en todas las pruebas de la Fase 5.

Si la organización detecta que un equipo está utilizando IA para resolver el enigma de la prueba *Sabueso* o para estructurar los discursos de oratoria, se procederá a la **descalificación inmediata del equipo**, otorgándole la victoria automática al equipo rival.

Medidas de comprobación de búsquedas en internet para la prueba de “Sabueso”

Para certificar el cumplimiento de la norma anterior y asegurar que el rastreo ha sido puramente humano y documental, la organización implementará las siguientes medidas de control aleatorias y obligatorias:

- **Compartición de pantalla en directo.** El moderador de la sesión podrá exigir en cualquier momento a los equipos que uno de sus miembros comparta la pantalla de su ordenador en directo. De esta forma, el jurado podrá auditar visualmente las pestañas del navegador, el historial de búsqueda y los motores de búsqueda tradicionales utilizados (ej. Google, Bing).
- **Auditoría de fuentes post-prueba.** El equipo que resulte ganador de la prueba *Sabueso* dispondrá de un plazo máximo de **15 minutos tras la finalización del duelo** para remitir por correo electrónico a la organización un breve listado con las URL de las páginas web (enciclopedias, boletines oficiales, webs de museos, etc.) donde localizaron los datos del

encadenamiento. La clasificación para la Final Autonómica quedará en estado "provisional" hasta que la organización valide dichas fuentes.

Desempate

En caso de que, tras el recuento de los cuatro bloques y la finalización de los 45 minutos de sesión, se registre un empate técnico a puntos entre ambos centros educativos, la victoria del duelo se decidirá mediante el sistema de **muerte súbita**:

- **Mecánica.** El moderador formulará una única pregunta de conocimiento general ambiental de alta dificultad, que no habrá sido publicada previamente en los materiales del concurso.
- **Resolución por velocidad.** No habrá turnos de palabra. El primer equipo que escriba la respuesta correcta de forma exacta y sin erratas en el chat de la videoconferencia se adjudicará **1 punto adicional de desempate** y, por consiguiente, ganará el duelo de forma inmediata.
- **Penalización por error.** Si el primer equipo en contestar en el chat comete una falta de ortografía o da una respuesta errónea, perderá su oportunidad y el punto de la victoria se asignará de manera automática al equipo contrario.