

SECCIÓN II

Área académica



Aviso: TODAS las citas de las Sagradas Escrituras deberán estar en la versión King James (Reina Valera 1960).

COMUNICACIÓN Y POTENCIAL DE LIDERAZGO (C.A.P. por sus siglas en inglés) EVENTO C.A.P.

La comunicación y el potencial de liderazgo (C.A.P) se diseñó para impulsar a los estudiantes a ampliar su capacidad comunicativa y sus habilidades de liderazgo. C.A.P no es un evento específico en el que los estudiantes entran, sino la culminación de todos los puntos ganados.

Requisitos—Los participantes entran al menos a un evento de cada una de las siguientes cuatro categorías:

1. Interpretación musical (Instrumental o Vocal).
2. Interpretación oral (por ejemplo: Predicación, Recitación de Poesía, Monólogo Dramático, Obra de un Solo Acto).
3. Escritura (Poesía, Ensayo, Cuento Corto, Proyectos de Ciencias o Estudios Sociales, Diseño de Páginas Web o PowerPoint).
4. Arte, Fotografía o Tejido.

Se podrán incluir Obras de Un Solo Acto que tengan hasta cinco participantes en los eventos clasificatorios de C.A.P. Otros eventos en grupo clasificarán como eventos C.A.P. si tienen cuatro o menos miembros (por ejemplo, cuartetos, tríos o duetos).

Programas de Radio, Composiciones Musicales, Videos de las Sagradas Escrituras, Videos de Rasgo de Carácter A.C.E. y Arreglos Musicales no clasifican en los eventos de C.A.P.

Un estudiante puede entrar a más de un evento en una categoría de C.A.P (por ejemplo, un solo de piano o un dueto vocal). El evento con el lugar más alto se utilizará para calcular la puntuación de C.A.P. No es necesario declarar cuáles eventos proporcionó C.A.P. mientras que haya al menos un evento en cada una de las cuatro categorías.

Los ganadores se determinarán de la siguiente manera:

Los participantes con el lugar más alto en las cuatro categorías ganarán puntos basados en su lugar.

1er lugar = 15 puntos
2do lugar = 14 puntos
3er lugar = 13 puntos
4to lugar = 12 puntos
5to lugar = 11 puntos

6to lugar = 10 puntos
7mo lugar = 9 puntos
8vo lugar = 8 puntos
9no lugar = 7 puntos
10mo lugar = 6 puntos

11vo lugar = 5 puntos
12vo lugar = 4 puntos
13vo lugar = 3 puntos
14vo lugar = 2 puntos
15vo lugar = 1 punto

II-1

Los ganadores del primer al sexto lugar en las Regionales de C.A.P. podrán registrar sus eventos en las Internacionales. Allí, los estudiantes con al menos un evento en cada una de las cuatro categorías de C.A.P se considerarán como participantes de C.A.P.

BIBLE MEMORY (MEMORIZACIÓN BÍBLICA)

EVENTO PRESENCIAL

Se les hará a los participantes cuatro tipos de preguntas sobre las Sagradas Escrituras de la lista que comienza en la página II-3. **La competencia se llevará a cabo por escrito y tendrá tiempo límite.** Todos los participantes deberán cumplir con los códigos de vestimenta para eventos no deportivos que figuran en la SECCIÓN DE APARIENCIA FÍSICA (que comienza en la página I-7) de estos lineamientos. **(Se requiere camisa y corbata para los hombres. Trajes completos o sacos casuales son opcionales).**

Los cuatro tipos de preguntas son:

Proporcionar el versículo- Se le dará al participante una cita y luego deberá elegir el versículo correcto.

Proporcionar la cita- Se citará un versículo y el participante deberá identificar el libro, el capítulo y el versículo.

Elegir la categoría- Se le dará al participante una cita y se le pedirá identificar la categoría específica (por ejemplo, Salvación, Oración, Ganar Almas, etc...) a la que pertenece el versículo.

Redactar- Se le dará una cita al participante y luego deberá escribir el versículo.

Lineamientos generales

1. Sólo un tipo de pregunta se usará a la vez.
2. Sólo se usará la versión King James (Reina Valera 1960).
3. No hay penalización por faltas de ortografía.
4. El versículo debe ser literal cuando una respuesta requiera que sea específico.
5. Todas las citas de las Sagradas Escrituras usadas deben ser de la lista oficial.
6. Los estudiantes tendrán **noventa minutos** para contestar el examen.

AVISO: La Memorización Bíblica no requiere una Forma de Juez.

LISTA OFICIAL PARA MEMORIZACIÓN BÍBLICA

DIOS

Salmos 86:15
Salmos 145:3
Jeremías 23:24
Jeremías 32:27
Juan 4:24
Romanos 11:33
II Corintios 9:8
II Tesalonicenses 3:3
I Pedro 1:15
I Juan 4:10
Deuteronomio 33:27
II Samuel 22:31
Job 36:26
Isaías 25:1
Isaías 42:8
Jeremías 9:24
Jeremías 10:10
Miqueas 7:18
I Timoteo 1:17
Apocalipsis 1:8

JESUCRISTO

Lucas 2:52
Lucas 19:10
Juan 1:14
Juan 1:18
I Corintios 15:3
I Corintios 15:20
Hebreos 1:3
Hebreos 1:8
Hebreos 4:15
I Juan 3:2
Mateo 5:17
Juan 5:39
Juan 17:23
Juan 18:37
Hechos 3:18
II Corintios 8:9
Gálatas 4:4
Colosenses 1:16
I Juan 4:9
I Juan 5:20

ESPÍRITU SANTO

Juan 14:26
Juan 16:13
Romanos 8:9
I Corintios 2:4
I Corintios 12:3
I Corintios 12:11
Gálatas 4:6
Gálatas 5:16
Efesios 5:18
I Tesalonicenses 1:5
Ezequiel 36:27
Mateo 3:11
Juan 6:63
Juan 14:17
Juan 16:7
I Corintios 2:14
Efesios 4:30
Hechos 2:38
I Juan 2:27
I Juan 5:6

SALVACIÓN

Isaías 53:6
Juan 1:12
Romanos 5:8
Romanos 10:9
Romanos 10:10
II Corintios 5:21
Efesios 1:7
Efesios 2:8
II Timoteo 1:9
Tito 3:5
Hebreos 9:27
I Pedro 2:9
I Pedro 2:24
I Pedro 3:18
Isaías 45:22
Isaías 55:7
Sofonías 3:17
Juan 3:18
Juan 20:31
Romanos 5:10

ORACIÓN

I Samuel 12:23
Jeremías 33:3
Mateo 6:6
Mateo 7:7
Mateo 7:8
Mateo 9:38
Mateo 21:22
Marcos 1:35
Juan 15:7
Efesios 3:20
Filipenses 4:6
I Tesalonicenses 5:17
Hebreos 13:15
I Juan 5:14
I Crónicas 16:11
II Crónicas 7:14
Salmos 32:5
Mateo 6:7
Mateo 18:20
Lucas 18:1

VICTORIA

Salmos 37:31
Romanos 6:12
Romanos 6:13
Romanos 8:5
Romanos 8:6
Romanos 13:14
I Corintios 15:57
II Corintios 2:14
II Corintios 10:4
Efesios 6:10
Santiago 4:7
I Juan 4:4
I Juan 5:4
Apocalipsis 12:11
Salmos 16:11
Salmos 34:19
Lucas 10:19
Romanos 15:13
II Corintios 5:17
Santiago 1:12

Romanos 5:18
Colosenses 2:13
I Pedro 1:23
II Pedro 3:9

Efesios 6:18
Colosenses 1:9
Santiago 1:5
Santiago 5:16

II Pedro 1:4
Apocalipsis 3:12
Apocalipsis 15:2
Apocalipsis 17:14

GANAR ALMAS

Salmos 107:2
Salmos 126:5
Salmos 126:6
Proverbios 11:30
Mateo 4:19
Mateo 9:36
Mateo 28:19
Juan 4:35
Hechos 1:8
Romanos 1:16
I Corintios 9:19
I Tesalonicenses 2:4
Salmos 51:13
Isaías 61:1
Daniel 12:3
Lucas 15:7
Juan 4:36
Juan 10:9
Hechos 4:12
Hechos 15:11
Romanos 10:1
I Juan 1:3

PROVISIÓN DE DIOS

Números 23:19
Salmos 37:3
Salmos 119:9
Salmos 119:11
Isaías 26:3
Isaías 41:10
Lamentaciones 3:22
Romanos 8:32
I Corintios 2:12
I Corintios 3:16
Filipenses 4:13
Filipenses 4:19
Hebreos 2:18
Éxodo 14:14
Deuteronomio 8:18
Salmos 68:11
Salmos 37:25
Proverbios 8:18
Eclesiastés 5:19
Juan 3:27
Santiago 1:17
I Pedro 2:25

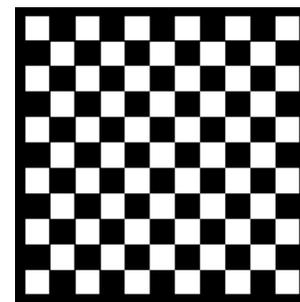
DISCIPULADO

Proverbios 3:9
Mateo 6:33
Marcos 10:45
Lucas 9:23
Romanos 12:2
I Corintios 15:58
II Corintios 4:5
II Corintios 9:6
II Corintios 9:7
Hebreos 12:3
I Juan 2:15
I Juan 3:22
I Samuel 12:24
Lucas 14:26
Lucas 14:33
Juan 8:31
Juan 15:10
Gálatas 2:20
Colosenses 2:6
Hebreos 11:6
Hebreos 12:1
I Timoteo 4:8

CHECKERS (DAMAS INGLESAS)

ELIMINACIÓN/EVENTO PRESENCIAL

A.C.E. proporcionará un tablero con sus respectivas fichas. Todos los participantes deberán cumplir con los códigos de vestimenta para eventos no deportivos que figuran en la SECCIÓN DE APARIENCIA (que comienza en la página I-7) de estos lineamientos. **(Se requiere camisa y corbata para los hombres. Trajes completos o sacos casuales son opcionales).**



El objetivo del juego es capturar todas las fichas del oponente o dejarlas inmóviles. Pierde el primero que quede incapaz de moverse en cualquier dirección, ya sea porque capturaron todas sus fichas o porque todas se encuentran bloqueadas. La partida puede terminar en empate cuando ninguno de los jugadores tiene la ventaja suficiente para poder ganar.

El jugador con una posición al parecer inferior puede declarar ganador a su oponente, también cuando el oponente muestra una ventaja importante a los cuarenta movimientos. Si no se logra lo anterior, entonces la partida queda en empate. También se deben seguir las siguientes reglas:

1. El jugador más joven recibe las fichas negras e inicia la partida.
2. Cuando un jugador toca una ficha debe jugarla si es posible; si se mueve una ficha del juego hacia cualquier ángulo de su cuadro, el movimiento se debe completar en esa dirección.
3. Hay un tiempo límite de tres (3) minutos para cada movimiento, excepto cuando un jugador se enfrenta a un salto obligatorio hacia una sola dirección, en ese caso el movimiento se debe hacer en un (1) minuto.
4. Todos los saltos se deben completar. Cuando el jugador viola esta regla, debe retirar el movimiento ilegal y en su lugar debe capturar.

Damas inglesas es un evento de un sólo partido de eliminación con una posible selección de perdedores para tener un partido más. A criterio del Juez Principal, se les puede pedir a los participantes que jueguen 2 o 3 partidos en rondas de cuartos de final, semifinales y finales.

CHESS (AJEDREZ)

ELIMINACIÓN/EVENTO PRESENCIAL

A.C.E. proporcionará el tablero y las piezas de ajedrez. Todos los participantes deberán cumplir con los códigos de vestimenta para eventos no deportivos que figuran en la SECCIÓN DE APARIENCIA (que comienza en la página I-7) de estos lineamientos. **(Se requiere camisa y corbata para los hombres. Trajes completos o sacos casuales son opcionales).**

El jugador con las piezas “blancas” se deberá sentar al lado opuesto del jugador con las piezas “negras”. Cada jugador posee 16 piezas que se colocan sobre el tablero al inicio del juego. Se aplicarán las siguientes reglas:

Objetivo del juego—Se gana la partida al capturar el rey del adversario. La captura nunca se consume. Cuando se ataca al rey y no puede escapar, se dice que es “jaque mate” y el juego termina. Muchos juegos terminan cuando el jugador se resigna al ver que no puede escapar de una derrota eventual.

Juego empatado— Un juego puede declararse como empate en cualquiera de las siguientes razones: piezas insuficientes, ficha ahogada, jaque continuo, acuerdo de ambas partes o regla de los 50 movimientos.

AVISO: Un jugador que se encuentra en desventaja puede usar la regla de los 50 movimientos, sin embargo, dicha regla se puede cancelar si se captura una pieza o se mueve un peón.

Otras reglas para recordar

1. Las piezas blancas mueven primero, luego los jugadores mueven de forma alterna. El jugador más joven podrá elegir entre las blancas o las negras.
2. Un jugador no podrá tocar una pieza sin preguntarle al oponente, a menos que planea jugarla.

3. Después de tres (3) minutos, se anunciará que el jugador tiene un (1) minuto para terminar su movimiento o perder.
4. Un jugador no debe interrumpir a su oponente o permitir que los espectadores lo hagan. No deberá haber ninguna conversación por parte de los jugadores o del público en el área de competencia.
5. El torneo se llevará a cabo de acuerdo con el reglamento de la Federación Internacional de Ajedrez, cuya dirección se encuentra a continuación.
6. El ajedrez es un evento de un sólo partido de eliminación con una posible selección de perdedores para tener un partido más. A criterio del Juez Principal, se les puede pedir a los participantes que jueguen 2 o 3 partidos en cuartos de final, semifinales y finales.

RECORDATORIO: Los participantes deben estar disponibles para jugar en los horarios establecidos. Se podrán utilizar relojes de ajedrez en las rondas de cuartos de final o a criterio del Juez Principal. A partir del momento en que se usan, los relojes de ajedrez se deben utilizar con todos los participantes.

Reglamento Oficial de Ajedrez
David McKay Company, Inc.
2 Park Avenue
Nueva York, NY 10016
(Este reglamento también se puede pedir a través de su librería local).

SPELLING (ORTOGRAFÍA)

EVENTO PRESENCIAL

Todos los participantes deberán cumplir con los códigos de vestimenta para eventos no deportivos que figuran en la SECCIÓN I de estos lineamientos. (No se requiere saco para los hombres).

A cada participante se le da una hoja y se le asigna un escritorio. A.C.E. proporcionará lápices o plumas. El juez repetirá dos veces cada palabra y dará la definición de cada una. Luego los participantes escribirán la palabra. Cada uno escribirá todas las palabras y después de la última palabra, los jueces juntarán todas las hojas. Los ganadores se seleccionarán de acuerdo a la exactitud. Los jueces deberán dar por lo menos dos palabras de práctica antes de iniciar la competencia.

A.C.E. proporcionará las palabras y deberán escribirse tal como aparecen en la lista oficial de A.C.E. No se permitirá ortografía alterna o británica. La lista de A.C.E. es una compilación de la ortografía elegida que se puede ubicar en *Scott Foresman, Diccionario Avanzado Thorndike Barnhart*, Glenview, Illinois, 1997.

aardvark	ankylosis	ballad	boutonniere
abacus	antediluvian	ballade	brachiate
abalone	antepenultimate	baluster	braggadocio
abattoir	antimacassar	bamboozle	bray
abbacy	antithesis	bandeau	breve
aberrance	antonym	banns	briny
abeyance	apocryphal	banquette	brioche
abiogenesis	appoggiatura	barbette	bristle
abomasum	aqueous	bargello	broccoli
abscissa	arabesque	barouche	brusque
abstemious	archaeologist	basilica	bryophyte
abyssal	architect	batik	budgerigar
accidie	argosy	bauble	buffoonery
acerbity	armoire	bauxite	buhl
acetaldehyde	arrhythmia	bayonet	bullion
achene	arteriosclerosis	beau	buoyancy
acoustic	artiodactyl	begonia	bureau
acquiesce	ascetic	beignet	bursar
acrylonitrile	askance	bellwether	butte
adagio	asphyxia	beneficiary	byte
addle	assay	bereavement	
administratrix	assuage	besiege	cacciatore
adolescence	asthma	betwixt	cachinnation
aedile	asymptote	bibelot	cacique
aesthete	atoll	bibliophile	cacomistle
agglomerate	attest	bifurcate	cacophonous
aggrandize	auger	binoculars	cadaver
agouti	auriferous	bioluminescence	caitiff
aikido	aurochs	bisque	caldron
albumin	auxiliary	blasphemy	calligrapher
alkyne	avaricious	blitzkrieg	calliope
allophone	aviary	bloc	calumny
alluvium	awn	blowzy	camaraderie
alpaca	axil	boatel	camouflage
amanuensis		bobbin	campanile
ambivalence	baccalaureate	bole	cannelloni
ameliorative	bacteriophage	boll	cantaloupe or
ampoule	bagatelle	bonsai	cantaloup
anacoluthon	bailiff	boomerang	cappuccino
androgynous	baldachin	botanize	capriole
anesthesiology	baleen	bough	captious

carcinogen	cirque	consignee	crucifixion
cardiopulmonary	citronella	consortium	crustacean
careen	cladophyll	constituency	cryptographer
cartilaginous	claustrophobia	constrictor	cumulonimbus
casque	cliente	contagious	cumulostratus
casuistry	cloche	conterminous	curmudgeon
catachresis	cloistered	contrail	cyanocobalamin
cataclysm	coalescence	contretemps	cygnet
catafalque	coaming	contrivance	cyme
catechetical	codicil	contumacy	czarina
causerie	coelacanth	convalescence	
cavalcade	coeval	conveyancer	dalsegno
cavalier	coincidence	cony	dashiki
celiac	collage	copal	dawdle
cello	collegium	coquina	decalcomania
cenotaph	colliery	cordial	decemvir
cephalic	colloquial	cordoba	decistere
cephalothorax	colloquy	cornice	decoction
cerulean	colporteur	corps	decussate
chagrin	comedienne	correspondence	defibrillate
chaise	commissariat	corroborate	dehisce
chamomile	commodious	coruscate	deleterious
chancellor	commutator	coryza	delicatessen
chaos	compartmentalize	cosine	deliquesce
charlatan	compendium	cosset	demagoguery
chartreuse	compote	cote	demitasse
chasseur	comrade	coterie	demurrage
chauffeur	concerto	coulee	dentifrice
chemurgy	concussion	coup	derailleur
chicle	concussion	coupe	derrick
chigoe	condescend	couplet	descry
chintz	condolence	couture	desiccant
chiropractor	confetti	cozenage	deteriorate
chivalrous	confrere	crag	detrop
cholla	congener	crampon	dextrorotatory
chough	conglomerate	cravat	dhow
chrysanthemum	congratulate	creosote	dialogue
chyle	connive	crescendo	diatomaceous
cicatrise	connoisseur	crevasse	dichotomy
circinate	consanguineous	crevice	dichroic
circumambient	consequential	crocodile	dieldrin

dihedral	effendi	epitome	feign
dihybrid	effervescence	eponym	felicitate
dinar	efficacy	equestrienn ^e	felicitous
dinghy	effloresce	equipage	fellah
dirndl	effluvium	eremite	felly
disastrous	egalitarian	ersatz	felucca
disconsolate	egregious	escadrille	fenny
disguise	eke	escutcheon	ferocious
disoblige	ekistics	esker	ferruginous
disputatious	electrocardiogram	espalier	festoon
dissent	electroencephalograph	estancia	feudalism
dissonance	electroluminescent	ethereal	fichu
divertimento	electrolyte	eucalyptus	fiduciary
dobbin	eleemosynary	euphonium	fiesta
dodecahedron	eloquence	eutrophication ^{ion}	filbert
dojo	emaciate	evanescenc ^e	fillip
dolichocephalic	embarrassing	evince	financier
domicile	embryo	ewer	fiord
donee	emcee	exchequer	firkin
doubloon	emergent	executrix	fissure
dowager	emeritus	exhume	fistula
doyen	emigration	expeditious	flaccid
drawl	emollient	expiable	flagellant
drogue	emphysema	exponentia ^{ion}	flocculent
drollery	enchilada	exquisite	flotsam
drumlin	encomium	extirpate	flummox
dulcet	encyclopedia	extraordinaire	fluorescence
durra	enigma	exurbia	fluxion
dyne	ennui		foehn
dyslexia	ensconce	facetious	foliaceous
dyspepsia	entente	facsimile	fondue
dyspnea	entrepreneur	faille	foraminiferous
	envisage	falchion	foreigner
eavesdrop	eolith	fallacious	forint
ebullient	eolithic	farinaceous	forsythia
ecclesiastical	ephah	fascicle	fortissimo
ecdysis	ephemeral	fatigue	fortuitous
echelon	epiglottis	fauna	fosse
eclectic	epistemology	febrifuge	fracas
edelweiss	epitaph	fecund	fractious
efface	epithalamium	fedayeen	franc

frangipani	gnotobiote	hubris	incipience
frankincense	gonfalon	hullabaloo	incognito
fraudulent	grandiloquence	humanitarianism	incongruent
fraught	granulocyte	humbuggery	inconsonance
frequentative	granum	humectant	inculcate
fresco	gravamen	humoresque	indecipherable
frieze	grotto	hurtle	indemnity
frijol	guanine	hybridize	indices
frippery	guarantee	hydrocephalus	indiscriminately
frittata	guileful	hydrofoil	indomitable
frontispiece	gurnard	hydrolysis	indubitable
fumarole	gyroscope	hydrometry	infrasonic
fundamentalism		hydroquinone	infusorian
funicular	hacienda	hydrotropic	inglenook
furuncle	hackamore	hygiene	ingratiante
fuselage	hahnium	hyperbole	inherent
	handkerchief	hypocotyl	innuendo
gabbro	harangue	hypotenuse	inordinate
gaffe	harpsichord	hypothalamus	insalubrious
galactose	haughty	hypotonic	insipidity
galantine	haustorium	hysteresis	insolent
galleon	hegemony		insurmountable
gallinaceous	herbaceous	ichneumon	insurrectionary
gallium	herbivore	ideate	intaglio
gambol	heretical	igneous	intelligentsia
gangrenous	heritage	illusionist	interatomic
garrulous	heterodyne	ilmenite	intercalary
gasconade	heterotroph	imitable	intercostal
gastrocnemius	hideous	immedicable	interdigitate
gazpacho	hippopotamus	immigrate	interferometer
gendarme	hireling	impartial	interlunar
gentian	histamine	impious	interneuron
geopolitics	histology	impolitic	interstellar
gerontology	hoatzin	importunate	intervocalic
gittern	holiness	impressive	intrados
glasphalt	homograph	impudence	introrse
glengarry	honorarium	inalienable	intumescence
glockenspiel	horologe	incandesce	inveigh
glomerulus	horrendous	incapacitant	inveteracy
gloxinia	hostelry	incessant	iodopsin
glycolysis	howdah	incidentally	ionosphere

iridium	keloid	lieutenant	mahout
irredentist	khedive	ligneous	malachite
irremediable	kilohertz	lilangeni	malaise
ischemia	kindergarten	limerick	malapropism
isogamete	kinkajou	lineage	malihini
isthmus istle	knave	linnet	malleable
	knish	lira	malleus
jacaranda	knout	litchi	mammalian
jacquard	knurl	literati	mangosteen
jaeger	kohlrabi	litharge	maniple
jaialai	koruna	litigious	mannequin
jalousie	krait	littoral	mansard
jambalaya	krimmer	llano	manteau
jardiniere	kurchatovium	loblolly	mantilla
jejune	kwashiorkor	locution	manumission
		longitudinal	manzanita
jennet or genet	labellum	loquacious	maraud
jeopardize	laburnum	loquat	marjoram
jeremiad	lagomorph	lorgnette	marmoreal
jerkin	laity	louver	marquee
jess	lanai	lugubrious	marseilles
jetsam	lanolin	luminescence	marshalcy
jettison	laparoscope	lunette	martyr
jocose	laryngitis	luxuriance	masquerade
jocundity	laud	lyceum	massif
jojoba	lazaretto	lyricism	masticatory
jongleur	lea	lysine	matriarch
jonquil	lecture	lysozyme	matriculate
jostle	legato		matrilineal
journalese	lenitive	macadamize	mattock
judicious	lenticular	macaque	matutinal
juridical	leone	macerate	meander
jurisprudence	lepidopteran	machicolation	mechanism
juxtapose	lepidopterist	macrobiotic	mechanoreceptor
	leucocyte	macrocephalic	medico
kaleidoscope	leviathan	macula	mediocrity
kamikaze	lexical	maestro	medlar
kaon	lexicography	maglev	medusan
karyokinesis	liana	magnanimity	megalith
kayak	libration	magniloquent	memsahib
keelson	lictor	maguey	mendacity

meniscus	moribund	nimbostratus	onomatopoeia
mensch	morion	nitrogenize	onvx
mephitic	morpheme	nocturnal	oolite
meridional	mosquito	nodulose	opalescence
meringue	mostaccioli	nomenclature	opaque
mesocarp	motet	nonagon	ophidian
mesquite	motif	nonce	ophthalmologist
metalliferous	mottle	nonsequitur	opprobrious
metastasis	mountainous	nostalgia	opulent
metazoan	mousse	notarial	orchestrate
metonymy	mouton	nouveaux	organelle
micrometeorite	mucilage	noxious	oriel
miffed	mufti	nuclease	origami
mignonette	mugwump	numismatics	ornithological
millionaire	mukhtar	oakum	orotund
milo	mukluk	obdurate	orthodox
minatory	mulct	obeisance	orthorhombic
minestrone	mulligatawny	obelisk	osculum
minion	mullion	obfuscate	osier
ministrant	multifarious	objurgate	ostentatious
minutiae	munificence	obligato	otiose
miraculous	mutability	oblige	outrageous
miscreant	myelitis	oblique	ouzel
misfeasance	naira	obloquy	overachieve
misnomer	narwhal	obscurantism	overnice
mitosis	nascent	obsequies	overt
mitzvah	natatorial	obsolescence	oxygenate
mnemonic	natty	obstinacy	oxymoron
mogul	nebula	obtrude	ozoniferous
moiety	necessitate	ocelot	ozonosphere
mollify	necessitous	octillion	pacifist
monaural	necrology	octogenarian	padrone
moneran	nefarious	odoriferous	pageantry
monetarism	negligible	officialdom	pagoda
monocular	neocolonialism	ohmmeter	paisa
monoecious	neuralgia	oleaginous	paisano
monolith	nevus	olio	paisley
monotonous	newt	omnipotence	palazzo
monstrosity	niche	omnipresence	paleozoology
moraine	nihilism	omniscience	palisade
moratorium			

pallor	pericardial	plebiscite	presidio
palsied	perihelion	plenipotentiary	prestigious
pandemonium	peripheral	pleonasm	preterm
panegyric	peristyle	plethora	prevalence
pannier	perjurer	pliable	prevaricate
panocha	perpendicularity	plumule	principal
parabola	perquisite	plunge	principle
parachutist	persiflage	plutocracy	prism
paraffin	perspicacious	pluvial	proboscis
parallax	peruke	pneumonia	proclivity
parallelepiped	peseta	poignant	professorial
parfait	pharmaceutics	pointillism	prognathous
parhelion	pharynx	polemic	proletariat
parliamentarian	phenomenon	politick	prolix
parquet	philately	poltroonery	promenade
parquetry	phlox	polymorphous	pronunciamento
parsimonious	phosphorescence	polyphony	propellant
parterre	photosynthesis	polysaccharide	propinquity
parvenu	photovoltaics	pompadour	proprietary
paschal	phthisis	pongee	prorogue
passacaglia	physique	porcelain	proscenium
pasteurization	picayune	porcupine	proselyte
pastiche	piccolo	porphyry	protocol
patchouli or patchouly	picot	portcullis	protrusile
patriarch	piffle	portmanteau	proverbial
pavilion	pileus	posit	proviso
peat	pillage	potentate	psaltery
peccary	pillion	potentiometer	pseudonym
peculiarity	pimiento	potpourri	psoriasis
pedestrianism	pinnacle	praetor	psychologically
peduncle	pinyin	prattle	pteridophyte
peen	piquancy	precedent	ptomaine
pelisse	pique	precipice	pueblo
pellucidity	pirogue	precursory	puerile
penultimate	pistachio	predecessor	pukka
pepo	pizzicato	predilection	punctilious
perambulator	placebo	predominantly	pungent
percipience	plaintiff	preen	punkah
peremptory	plait	premier	purlieu
perestroika	plateau	premiere	pursuivant
perfidy	platitudinous	preponderance	putsch

pyramid	reconnoiter	runcinate	senescence
pyretic	redingote	russet	sequela
pyrotechnic	redivivus	rutabaga	sequester
	redolent	rutile	sequin
quadrangular	redound		serviette
quadrennial	regalia	saccule	sesquipedalian
quaestor	registrar	sacrilegious	setaceous
quaggy	rejuvenate	sagacious	settee
qualm	reliant	sagittate	sforzando
quartan	reminiscence	salubrious	shako
quasar	remonstrance	salve	shallot
quay	remora	samise ⁿ	shellac
quell	rennin	sanctimonious	shoii
querulous	repatriate	sanguinary	shoran
questionnaire	repertoire	sapience	shrewd
queue	repossess	sarcophagus	siccative
quiescence	repudiate	sartorius	silage
quinquennial	reserpine	sateen	siliceous
quintessence	resonant	satiabile	simile
quixotism	respire	sauger	simultaneous
quotidian	resume	scabba rd	singe
	resuscitate	scalar	sinistrorse
rachis	reticular	scalpel	skein
radiosonde	retributive	scandalous	skeletal
raglan	reveille	scapular	skirl
ragout	revenue	scarp	skittish
rallentando	reverie	scavenger	skulk
rambunctious	rhenium	schematic	slalom
rancor	rheology	schizocarp	sleuth
rapacious	rhodopsin	schizophrenia	sluice
rapport	rhythm	sciatic	smilax
ratchet	riboflavin	sclera	snaffle
raucous	ringgit	scrimmage	snivel
raze	riposte	scrivener	socialize
reagent	ritardando	scythe	sodden
rebec	rivulet	secede	soffit
recalcitrance	rotifer	segue	solecism
recapitulation	rouse	seiche	soliloquy
reciprocate	rubicund	seigneur	solipsism
recitative	ruinous	semantic	somersault
recondite	rumen	semipermeable	somnambulistic

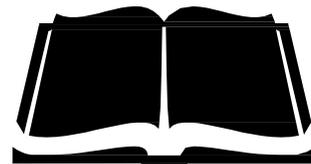
sonneteer	striated	tarpaulin	timpani
sonorous	strident	tartan	tincture
sophomore	strobile	tatami	titanium
soporiferous	stroboscopic	tautological	toccata
sorghum	stroganoff	tawdry	tocopherol
sortie	strontium	teak	tokamak
sostenuto	studious	technicality	tonneau
soubrette	subaqueous	tectonic	tonsillitis
sovereignty	subluxation	tedious	topee
spaghetti	subpoena	tektite	topiary
spectacular	subsidize	teleological	torero
sphenoid	subterfuge	telephony	torii
spherical	succumb	telephotographic	torrential
sphinx	sucre	telescopic	tortoise
sphygmomanometer	suffragette	tellurium	totalitarian
spikenard	sundae	temperature	toucan
spinnaker	supercilious	tendinitis	toupee
spiracle	supersede	tentacle	tourniquet
spirituality	surcease	tepid	toxemia
spirochete	surplice	teratogen	trachomatous
spleenful	surreal	tergiversate	tranquelize or
splendent	surveillance	terminological	tranquillize
spontaneity	sustenance	terrapin	translucent
sporangial	suzerain	territoriality	trapezoid
squabble	swale	testate	trauma
squalid	sybarite	tetanus	treachery
squama	syllabary	tetrachloride	tremolo
squeamish	syllogism	tetrarch	trepidation
staid	symbiont	tetroxide	triage
stalactite	synonym	thalassic	trifocal
stamen	systole	theca	triglyceride
stanchion		theocracy	trimaran
statuesque	tableau	thermodynamic	triticale
stentorian	tachometer	thesaurus	triune
stevedore	tachyon	thiosulfate	trochee
stipendiary	taciturn	thorium	troubadour
strabismus	taconite	threnody	trough
straiten	tallow	thrombosis	trousseau
stratum	tannin	thyme	truncheon
strenuous	tapioca	thyrsus	trypanosomiasis
streptomycin	tapir	timorous	tsunami

tugrik	valetudinarian	vituperate	xenophobe
tularemia	validity	vociferant	xerography
tumultuous	valorization	vogue	xerophyte
tureen	vanillin	volubility	xylem
turgescence	vanitory	vortices	xylene
tutelage	vapidity	voussoir	xylytol
tyranny	vaporous	voyageur	xylose
tyro	varicella	vyng	
	variegated		yacht
ukulele	varistor	wadi	yammer
umbrage	vegetarianism	wainscot	yarmulke
unaffected	vehemence	wan	yaw
unbelievable	velocipede	wapiti	yeanling
uncial	venomous	wattle	yearn
unctuous	ventricle	weal	yeoman
unequivocal	ventriloquist	weaponry	ytterbium
unfeignedly	ventriloquy	weasand	yuan
unguent	venue	weasel	yurt
unicameral	veracious	weir	
unintentional	verdurous	wharf	zealous
univocal	vertical	wherry	zenith
unmitigated	vertiginous	whew	zeolite
unparalleled	vespine	whew	zephyr
unscrupulous	vestee	whilom	zinnia
unveil	vestibule	whimsicality	zircalloy
upas	viand	whorled	zirconia
upholster	vibrato	wickiup	zither
uproarious	vicarage	williwaw	zoophyte
uracil	vicinage	winnow	zowie
uranium	videlicet	wisteria	zoysia
ursine	vignette	worrisome	zucchini
urticaria	villi	wren	zwieback
utilitarianism	vinculum	wring	zymase
uvula	vinyl	wrought	zymogen
	viricidal	wry	
vacuity	virtuoso		
vagarious	viscosity	xanthous	
valedictorian	vitreous	xebec or zebec	
valet	vitriol	xenon	

PACE BOWL (TAZÓN DEL PACE)

ELIMINACIÓN/EVENTO PRESENCIAL

Todos los participantes deberán cumplir con los códigos de vestimenta para eventos no deportivos que figuran en la SECCIÓN DE APARIENCIA (que comienza en la página I-7) de estos lineamientos. **(Se requiere camisa y corbata para los hombres. Trajes completos o sacos casuales son opcionales).**



Cada escuela podrá inscribir a **sólo UN EQUIPO** conformado por cuatro estudiantes. Los equipos compiten uno contra otro en un procedimiento regular de eliminación directa en el torneo. El orden de la competencia se establecerá antes de iniciar el torneo de acuerdo con el sistema de eliminación directa. El equipo que gane la mayor cantidad de puntos en cada ronda de la competencia pasará a la siguiente ronda hasta que se determinen del primero al sexto lugar.

El equipo de cada escuela debe estar conformado por cuatro estudiantes con buen dominio de matemáticas (Álgebra I y II, Geometría y Trigonometría), inglés y literatura (hasta el PACE 1144), ciencias (Física), estudios sociales (Geografía Mundial, Historia de los Estados Unidos e Historia Mundial, Educación Cívica y Economía) y optativas. Cada equipo designará un vocero o capitán.

IMPORTANTE: Para las preguntas rápidas (ambos equipos pueden contestar), cada miembro del equipo elige dos categorías para responder a las preguntas. Él o ella sólo pueden responder las preguntas de esas categorías. Todos pueden responder las preguntas seleccionadas. Si un miembro no asignado en el equipo responde las preguntas antes de que el juez se dé cuenta, el equipo pierde la pregunta rápida y los puntos incluso si la respuesta era correcta. Las preguntas se toman de los PACEs, comenzando desde el PACE 1073. Las preguntas pueden ser visuales (como imágenes, mapas, etc.)

La competencia consistirá en dos tipos de preguntas:

1. Preguntas rápidas.

- a. Para las preguntas rápidas cada miembro del equipo elige dos categorías para responder a las preguntas (matemáticas, inglés, ciencias o estudios sociales). Sólo pueden responder las preguntas de esas categorías. Todos pueden responder las preguntas seleccionadas. Si un miembro no asignado en el equipo responde las preguntas, el equipo pierde la pregunta rápida y los puntos incluso si la respuesta era correcta.
- b. Un área temática (“Matemáticas rápidas”, “Ciencias rápidas”, etc.) y el valor del punto de la pregunta extra (“con una pregunta extra de quince puntos”) se dará a conocer antes de leer cada pregunta rápida.
- c. Hay un tiempo límite de treinta segundos máximo para “timbrar”, sin discutir de forma escrita u oral. Si hay diálogo entre los miembros del equipo, se reducirán cinco puntos de la puntuación del equipo.
- d. El tiempo comienza tan pronto como la pregunta se lee. Las preguntas repetidas cuentan como parte de los treinta segundos.
- e. Si un participante toca el timbre antes que lean la pregunta por completo, el lector se detendrá y el participante deberá responder.
- f. Cualquier duda excesiva después del “timbre” es una respuesta incorrecta.

- g. El participante debe esperar a que el lector le autorice antes de dar la respuesta a la pregunta rápida. Puede que no sea el único en tocar el “timbre”, tal como pensaba. Si se da una respuesta antes que lo autoricen, la pregunta se descartará y el equipo perderá cinco puntos.

2. Preguntas extra.

- a. Si el participante responde correctamente la pregunta rápida, su equipo gana la oportunidad de tener una pregunta extra.
- b. El valor de los puntos y el tiempo asignado varían en las preguntas extra. Una pregunta repetida cuenta como parte del tiempo asignado para la pregunta.
- c. Se permite la comunicación entre los miembros del equipo, sin embargo el vocero o capitán del equipo debe responder, a menos que él designe a otro miembro del equipo para dar la respuesta (por ejemplo, si la respuesta es muy larga o muy complicada para que la diga).
- d. Permita que el tiempo asignado se complete y luego pida una respuesta.
- e. Los puntos no se reducen si la respuesta del equipo es incorrecta.

Las preguntas continúan hasta que haya diez preguntas rápidas contestadas correctamente. El equipo con la puntuación más alta se declara ganador del juego. Si hay un empate después de las diez preguntas rápidas correctas, se hará una pregunta rápida que determinará al ganador. En caso de que un equipo pierda el desempate rápido, pierde cinco puntos y el juego **NO TERMINA**, continúa hasta que la pregunta rápida se conteste correctamente. El equipo que responda de forma correcta al desempate de pregunta rápida se le permitirá responder a la pregunta extra adjunta.

A.C.E. proporciona lo siguiente: mesas, sillas y cronómetro. Además de blocs, lápices y timbres para cada mesa. A.C.E. proporciona todas las preguntas del Tazón del PACE. El juez, el cronometrista y el que registra los puntos supervisarán cada ronda.

BIBLE BOWL (TAZÓN DE LA BIBLIA) EVENTO PRESENCIAL

Los equipos pueden estar conformados por **tres a cinco jugadores de la misma escuela o grupo de escuelas en casa**. (Puede haber hombres, mujeres o ambos en los equipos). Todos los participantes deben competir en base a los Lineamientos de la Convención Estudiantil. Se pueden registrar tres equipos por escuela o por escuela en casa. El Tazón de la Biblia será una competencia a puerta cerrada. Cada equipo tendrá tres (3) minutos para responder la mayor cantidad de preguntas y cada participante tendrá (5) segundos para responder cada pregunta. Todas las preguntas se dirigirán a algún miembro del equipo, no a todo el grupo. Cada respuesta correcta valdrá un punto. Los equipos competirán contra el tiempo, no contra un adversario. En caso de un empate, una ronda de muerte súbita se jugará en algún momento del miércoles. Cada equipo en la ronda de clasificación tendrá el mismo grupo de preguntas. Las preguntas del nuevo grupo se presentarán en las semifinales y finales.

AVISO: las preguntas del Tazón de la Biblia no se darán a conocer antes de la competencia. El Tazón de la Biblia sólo será en inglés.

La siguiente gráfica enumera los libros de la Biblia de donde se sacarán las preguntas de cada año. Esta lista se repetirá a partir del año 1.

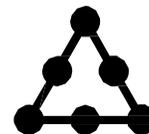
Libros del Tazón de la Biblia

Año 1 2016	Año 2 2017	Año 3 2018	Año 4 2019	Año 5 2020	Año 6 2021
Antiguo Testamento					
Génesis	Éxodo	Levítico	Números	Deuteronomio	Ezequiel
Josué	Jueces	Rut	Esdras	Nehemías	Ester
Job	Salmos	Proverbios	Eclesiastés	Cantar de los Cantares	Lamentaciones
I Samuel	II Samuel	I Reyes	II Reyes	I Crónicas	II Crónicas
Nahúm	Sofonías	Jeremías	Habacuc	Malaquías	Zacarías
Abdías	Jonás	Amós	Oseas	Isaías	Miqueas
Joel	Hageo				Daniel
Nuevo Testamento					
Mateo	Marcos	Lucas	Juan	Hechos	Apocalipsis
Gálatas	I Tesalonicenses	II Tesalonicenses	I Corintios	II Corintios	Romanos
Efesios	Filipenses	Colosenses	Filemón	I Timoteo	Tito
II Timoteo	Hebreos	Santiago	I Pedro	II Pedro	I Juan
		II Juan	III Juan	Judas	

SCIENCE (CIENCIAS)

TRABAJO A ENTREGAR

Los proyectos científicos se pueden realizar de uno o dos participantes y deberá comenzarse a hacer una vez que termine la Convención Estudiantil Internacional anterior.



Tipos de Proyectos

- 1. Collection (Colección)**- clasificación y presentación. Ejemplos: rocas, insectos y hojas. No se permiten objetos hechos por el hombre tales como monedas, sellos y puntas de flecha. **Sólo se podrá presentar la parte del trabajo que se comenzó a hacer una vez que terminó la Convención Estudiantil Internacional anterior.**
- 2. Research (Investigación)**- Desarrollar una hipótesis, realizar un experimento, registrar los resultados, escribir sus conclusiones y preparar una exposición de su trabajo (ej. cómo la luz ayuda al crecimiento de una planta). Este evento no es un trabajo de investigación de biblioteca.
- 3. Engineering (Ingeniería)**- Construir equipos electrónicos, dispositivos ópticos, convertidores de energía solar, etc., usando principios científicos para realizar un proyecto. La exposición debe incluir la planeación, diagramas, esquemas, lista de piezas, etc. para que otra persona pueda tomar la planeación y duplicar el proyecto. No utilice material comercial.
- 4. Theoretical (Teórico)**- La exposición debe mostrar una discusión de un principio, concepto, técnica o teoría científica usando tablas, gráficos, diagramas, fotografías, audiovisuales u otras ayudas visuales.

Lista de control para los proyectos de Ciencia:

1. El o los participantes deben presentar una exposición por cada evento.
2. Cada proyecto debe estar terminado y listo para su exposición.

3. Se presentará una lista que identifique cualquier proyecto que no sea el trabajo del participante (como componentes fabricados o equipos electrónicos de prueba). Bitácoras u otros datos de apoyo deberán estar disponibles para los jueces. Las fotos que muestren personas deberán cumplir con los lineamientos de vestimenta del participante.
4. Las exposiciones ocuparán una mesa o un espacio en el piso no más ancho de 48 pulgadas (121cm).
5. Si se requiere energía eléctrica, estarán disponibles 120 voltios AC. Todos los interruptores y cables deberán ser aprobados por U.L. (Compañía de Laboratorios) o C.S.A. (Asociación de Estándares Canadienses). La exposición deberá realizarse de manera segura.
6. No se permitirán proyectos que representen un peligro. No se presentarán productos químicos peligrosos, malos olores, explosivos, llamas abiertas o animales vivos, reptiles o insectos. No se permitirán las exposiciones que requieran agua en movimiento.
7. El o los concursantes prepararán su exposición y luego abandonarán el área.
8. A.C.E. no es responsable de la pérdida o daño de cualquier objeto presentado.
9. Adjunte las siguientes formas:
 - a. Formas de Juez (CF24). Tres (3) copias con nombre, nombre de la escuela, número de acuerdo, domicilio y categoría. Esto sólo se requiere para la Convención Nacional.
 - b. Bitácoras y otros datos de apoyo.
10. Los trabajos deben tener una tarjeta de 3" x 5" (7.6 cm x 12.7 cm) adjunta de forma fija a cada pieza del proyecto con la siguiente información debidamente impresa o escrita: categoría, nombre del estudiante, nombre de la escuela, número de acuerdo, domicilio de la escuela, ciudad, estado y código postal.
11. Los proyectos que involucren computadoras deberán tener autoarranque y programas a base de menús o autoejecutables.

CRITERIOS

Originalidad- En el proyecto se cuenta el enfoque creativo.

Noción científica- La precisión se debe mostrar al presentar un hecho o principio científico. Se toma en cuenta la cantidad probable de esfuerzo y estudio del proyecto.

La mano de obra- La calidad se muestra en la construcción de la exposición, incluso en la pulcritud de las etiquetas y descripciones.

Minuciosidad- El proyecto se debe presentar completo y con cuidado.

Claridad- La persona promedio puede entender la exposición de forma clara.

Grado de dificultad- Se toma en cuenta el nivel de dificultad que conlleva y el tiempo empleado para probar el proyecto.

En el documento adjunto:

1. ¿Ya declaró el propósito, hipótesis o razón de su proyecto?
2. ¿Escribió el proceso o los pasos que usó para resolver o comprobar el problema (o hipótesis) o incluyó un ejemplo de cómo funciona su proyecto?
3. ¿Escribió la conclusión o lo que se ha demostrado o ejemplificado?
4. ¿Usó referencias y citas, **en sus propias palabras**, que expliquen lo que ha ocurrido?
5. ¿Le dio una aplicación bíblica o referencia a su proyecto?

6. ¿Dio una breve historia del descubrimiento/ invención o las hipótesis / hechos que está utilizando en su proyecto? ¿Mostró cómo el descubrimiento / invención ha avanzado hasta su uso actual? ¿Cuál (en su opinión) será su uso a futuro?
7. ¿Hizo su mejor esfuerzo, utilizando todos los recursos disponibles, para hacer su exposición de forma atractiva e interesante?
8. ¿La exposición coincide y ejemplifica lo que su documento plantea?
9. ¿El proyecto proporciona información útil o es sólo interactiva?

CONSEJOS DE LOS JUECES DE LOS PROYECTOS DE CIENCIA

A menudo, la biblioteca pública local ofrece libros sobre proyectos de ciencia o exposiciones científicas. Esos libros le darán al estudiante muchas ideas útiles, aunque de igual forma el estudiante debe ser creativo en su proyecto. Las etiquetas bien marcadas y adjuntas mejorarán el proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE CIENCIAS

Áreas de evaluación

Concepto	PUNTOS
A. Define el propósito del tema	(1-5)
B. Creatividad y originalidad	(1-15)
C. Cubre los estándares de A.C.E.	(1-5)
Noción científica	
A. Precisión en la presentación	(1-15)
B. Dedicación y esfuerzo	(1-10)
C. Grado de dificultad	(1-10)
Mano de obra (calidad)	
A. Limpieza en el trabajo	(1-5)
B. Manejo de materiales	(1-5)
C. Manejo de herramientas requeridas	(1-5)
D. Elaboración del proyecto	(1-5)
Minuciosidad	
A. Presentación	(1-5)
B. Contenido	(1-5)
Claridad en la exhibición	(1-5)
Documentación necesaria presentada	(1-5)
TOTAL DE PUNTOS	(100)

SOCIAL STUDIES (ESTUDIOS SOCIALES)

TRABAJO A ENTREGAR

Los proyectos de estudios sociales se pueden realizar de uno o dos participantes y deberá comenzarse a hacer una vez que termine la Convención Estudiantil Internacional anterior.

Tipos de proyectos

1. **Collection (Colección)**- clasificación y presentación. Ejemplos: objetos indígenas (puntas de flecha, puntas de lanza, herramientas, etc.), monedas, sellos, objetos del campo de batalla (balas, insignias, cantimploras, etc.) y banderas. Un proyecto de colección consta de una presentación y un reporte. La presentación de la colección representa la mayor parte del trabajo y es la parte más importante del proyecto. El reporte del proyecto de colección puede ser una hoja de papel o un cuaderno con dibujos, diagramas, lista de fuentes de la colección, etc. Esta documentación puede compararse con las descripciones que se colocan en la pared al lado de un objeto en algún museo, lo que la presentación en un contexto y explica de dónde proviene la colección, cómo llegó a ser lo que es, una descripción exacta sobre qué colección es y demás. . **Sólo se podrá presentar la parte del trabajo que se comenzó a hacer una vez que terminó la Convención Estudiantil Internacional anterior.**
2. **Research (Investigación)**- Elija un tema que desarrolle una tesis o la respuesta de una pregunta. Los temas pueden ser de historia local, regional, nacional o mundial, así como de economía, geografía o ciencias políticas. No se aceptan proyectos de investigación sobre disciplinas como sociología, psicología y antropología. Realice las investigaciones necesarias, escriba una conclusión y prepare una presentación para exponer su trabajo, (ej. *Mi Árbol Familiar, Inmigración: Una Historia Oral, El Impacto Económico de la Desmontadora de Algodón, Quebec y la Guerra de los Siete Años*). El reporte del proyecto de investigación debe ser un verdadero trabajo de investigación que siga todos los procedimientos de dicho reporte, (ej. una bibliografía o una lista de trabajos citados, notas al pie o al final, un esquema, un encabezado, etc.). Para un proyecto de investigación, la mayor parte del trabajo se registra en el reporte. La exposición servirá para aumentar, apoyar y ejemplificar la investigación contenida en el reporte impreso. Podría conocerse como el refuerzo del reporte.

Lista de control:

1. El o los participantes deben presentar una exposición por cada evento.
2. Cada proyecto debe estar terminado y listo para su exposición.
3. Se presentará una lista que identifique cualquier proyecto que no sea el trabajo del participante.
4. Modelos, cuadernos, álbum de recortes y otra información de apoyo deben ser parte de la exposición. Las fotos que no son históricas y muestren personas deben cumplir con los lineamientos de vestimenta para el participante.
5. Las exposiciones ocuparán una mesa o un espacio en el piso no más ancho de 48 pulgadas (121cm).

6. Si se requiere energía eléctrica, estarán disponibles 120 voltios AC. Todos los interruptores y cables deberán ser aprobados por U.L. (Compañía de Laboratorios) o C.S.A. (Asociación de Estándares Canadienses). La exposición deberá realizarse de manera segura.
7. No se permitirán proyectos que representen un peligro. No se presentarán productos químicos peligrosos, malos olores, explosivos, llamas abiertas o animales vivos, reptiles o insectos. No se permitirán las exposiciones que requieran agua en movimiento.
8. El o los concursantes prepararán su exposición y luego abandonarán el área.
9. A.C.E. no es responsable de la pérdida o daño de cualquier objeto presentado.
10. Adjunte tres (3) copias de las Formas de Juez (CF20) con nombre, nombre de la escuela, número de acuerdo, domicilio y categoría. Esto sólo se requiere para la Convención Nacional.
11. Los trabajos deben tener una tarjeta de 3" x 5" (7.6 cm x 12.7 cm) adjunta de forma fija a cada pieza del proyecto con la siguiente información debidamente impresa o escrita: categoría, nombre del estudiante, nombre de la escuela, número de acuerdo, domicilio de la escuela, ciudad, estado y código postal.
12. Los proyectos que involucren computadoras deberán tener autoarranque y programas a base de menús o autoejecutables.

CRITERIOS

Originalidad- En el proyecto se cuenta el enfoque creativo.

Pensamiento- La precisión se debe mostrar al presentar un hecho, responder una pregunta o defender una tesis. Se toma en cuenta la cantidad probable de esfuerzo y estudio del proyecto.

La mano de obra- La calidad se muestra en la construcción de la exposición, incluso en la pulcritud de las etiquetas y descripciones.

Minuciosidad- El proyecto se debe presentar completo y con cuidado.

Claridad- La persona promedio puede entender la exposición de forma clara.

Grado de dificultad- Se toma en cuenta el nivel de dificultad que conlleva y el tiempo empleado para probar el proyecto.

En el documento adjunto:

1. ¿Ya declaró el propósito, tema o tesis de su proyecto?
2. ¿Escribió la conclusión o lo que se ha demostrado o ejemplificado?
3. ¿Documentó la investigación y citó las fuentes utilizadas?
4. ¿Le dio una aplicación bíblica o referencia a su proyecto?
5. ¿La exposición coincide y ejemplifica lo que su reporte plantea?
6. ¿El público puede irse habiendo aprendido algo nuevo y habiendo pensado en lo interesante e informativo que fue el proyecto al ver la conexión entre el tema establecido y lo que leyeron y vieron?

CREATIVE COMPOSITION (COMPOSICIÓN CREATIVA)



Los temas para ensayos, cuentos cortos y poesía pueden ser evangelísticos, inspiradores, bíblicos, de crecimiento cristiano, patriotas o históricos. Favor de escribir el TEMA del ensayo, cuento corto y poesía en las Formas de Juez que lo indiquen.

ESSAY WRITING (REDACCIÓN DE ENSAYOS) TRABAJO A ENTREGAR

Consulte los CONSEJOS DE LOS JUECES DE REDACCIÓN DE ENSAYOS antes de comenzar el ensayo.

El participante elige el tema y escribe un ensayo. (Los temas sugeridos se encuentran en la página II-25).

1. Un buen ensayo contiene hechos, argumentos y ejemplos que le permiten al lector convencerse de la verdad que está leyendo.
2. El ensayo se debió haber escrito una vez que terminó la Convención Estudiantil Internacional anterior y debe ser el trabajo original del estudiante.
3. El ensayo debe ir acompañado del esquema escrito que el estudiante utilizó para organizar el ensayo. (Para ver el formato de esquema sugerido, favor de consultar el PACE 1097 de Inglés, páginas 25-31).
4. El plagio de cualquier tipo descalificará de forma automática el ensayo. Cualquier material prestado (declaraciones y/o ideas) se deben señalar de forma apropiada.
5. Gran parte del ensayo se debe escribir durante el horario escolar para verificar la autenticidad.
6. Un ensayo por participante.

Entender la Redacción de Ensayos

El ensayo es una composición escrita gobernada por una idea central llamada tesis. Esta tesis debe estar apoyada por al menos tres puntos principales. Con el fin de hacer un ensayo interesante y persuasivo, cada punto principal se debe explicar con ejemplos específicos, ilustraciones, hechos, citas, etc. No olvide incluir una introducción interesante que contenga una tesis en la última oración de dicha introducción. El ensayo debe terminar con claridad, con una conclusión que reitere los puntos principales tratados en la composición. Todas las posturas de la discusión se deben manejar, no sólo la opinión del escritor. Para obtener consejos sobre la redacción de ensayos, consulte el PACE 1126 de Inglés III, páginas 25-26.

Lista de control para la redacción de ensayos:

1. Longitud- De 500 a 700 palabras.
2. Formato- A computadora o máquina de escribir, espaciado doble, en papel blanco y margen de una pulgada en todos los lados. En caso de computadora, use el tamaño de letra 10 a 12 e imprima en una impresora de calidad. Fuentes recomendadas: Times New Roman, Helvetica, o Arial. No utilice fuentes gruesas, en negritas o muy llamativas. En caso de una máquina de escribir, una línea de 50 espacios es igual a 10 palabras y una línea de 60 espacios es igual a 12 palabras.
3. Esquema- Presente el esquema del ensayo (teclado) adjunto al trabajo.
4. Copias- Se deben enviar tres (3) copias de los ensayos con anterioridad a la Convención. Se insertará cada copia en una bolsa de plástico cerrada, transparente, con capacidad para 4.5 litros, con el nombre del estudiante, nombre de la escuela, número de acuerdo, domicilio de la escuela y el número telefónico de la escuela visible en la parte frontal de CADA copia. En la Convención Estudiantil Nacional, SE DEVOLVERÁN DOS COPIAS DEL ENSAYO Y LAS FORMAS DE JUEZ. Los trabajos presentados en la Convención Estudiantil Internacional NO SE DEVOLVERÁN.
5. El Afidávit de la Composición Creativa (CF28) se adjunta y firma debidamente al trabajo. **Necesitará tres (3) copias del Afidávit de la Composición Creativa. Adjunte una copia a cada copia de su ensayo.**
6. Tres (3) FORMAS DE JUEZ (CF25) se requieren para la Convención Nacional e Internacional.

Temas

LAS COMPOSICIONES NO SE LIMITAN A ESTOS TÍTULOS, éstas son sólo ideas.

- | | |
|--|---|
| 1. Estados Unidos necesita educación cristiana | 16. La última elección de la libertad |
| 2. Arrepentimiento, avivamiento y reforma | 17. Porque estás en lo correcto |
| 3. ¿Qué es una escuela cristiana? | 18. Responsabilidad de la política cristiana |
| 4. El temor de Dios: Antídoto para el humanismo | 19. ¿Por qué sentarnos aquí hasta morir? |
| 5. Estados Unidos necesita liderazgo piadoso | 20. Rasgos esenciales del liderazgo cristiano |
| 6. Requisitos bíblicos para el liderazgo cristiano | 21. Tres maneras de traer la reforma a Estados Unidos |
| 7. Las cualidades del carácter de un verdadero líder | 22. Educación teísta: ¿Cómo alcanzar a Estados Unidos? |
| 8. ¿Qué puede hacer un hombre por su país? | 23. Nuevas leyes o nuevas personas |
| 9. Deberes de un ciudadano cristiano responsable | 24. Libertad es ... |
| 10. Los cristianos necesitan convicción bíblica | 25. ¿Se puede legislar la moralidad? |
| 11. ¿Qué es el éxito? | 26. El cambio inició: Debemos terminar la pelea |
| 12. El precio del discipulado cristiano | 27. La sombrilla de la autoridad de los padres |
| 13. ¿Tenemos derechos o responsabilidades? | 28. La mansedumbre es fuerza |
| 14. Claves para una reforma | 29. Pureza - Motivos, valores, principios, carácter y hábitos |
| 15. Determinar el curso de Estados Unidos | 30. El aborto es asesinato |

CONSEJOS DE LOS JUECES DE REDACCIÓN DE ENSAYOS

Leer la Forma de Juez antes de escribir. Los jueces buscan organización y capacidad de persuasión en los ensayos. Inicie la introducción con una fuerte tesis señalada de forma clara en el primer párrafo, luego siga con lógica, fluidez, y de manera persuasiva para apoyar la tesis. Utilice su propia idea y **evite clichés o conceptos generales que no sean reforzados con ejemplos o ilustraciones**. Las citas son una buena manera de apoyar una tesis, pero se deben usar con moderación, pues los jueces están interesados en su opinión. Debe poner atención en la organización; su esquema será una herramienta valiosa para mantener las ideas fluyendo en el orden correcto. Los jueces también miran los méritos técnicos del trabajo. El ensayo debe estar escrito en **tercera** persona, a menos que tenga una razón específica para usar la primera o segunda persona. ¡REVISE SU TRABAJO! El ensayo debe estar limpio y libre de errores de escritura, ortográficos, gramaticales y de puntuación. Esté atento a la concordancia de pronombres/antecedentes, palabrerías y redundancias, paralelismos, y cambios súbitos de punto de vista. Tenga cuidado de no pasarse del límite de longitud. No sería equitativo que los jueces le permitieran más espacio que el de los otros participantes. Termine con una fuerte conclusión. Para sugerencias, consulte los PACEs de inglés 1126 y 1127.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA REDACCIÓN DE ENSAYOS

Áreas de Evaluación

PUNTOS POSIBLES

Tema	El tema evangelístico, inspirador, bíblico, de crecimiento cristiano, patriota, persuasivo o histórico se debe presentar en una declaración de tesis precisa que sea analizada y discutida de forma lógica.	(1-10)
Composición	A. Puntos esenciales dados de forma lógica y de forma paralela	(1-15)
	B. Uso de ejemplos e ilustraciones	(1-10)
	C. Contundencia y unidad- todo en el ensayo apoya directamente a la tesis.	(1-10)
	D. Argumento válido y persuasión sin exhortar o predicar. Conclusión firme.	(1-10)
	E. Creatividad e individualidad de la presentación	(1-10)
	F. Esquema incluido, seguimiento adecuado y con formato	(1-5)
Mecánica	A. Limpieza en el trabajo y apariencia general	(1-5)
	B. Ortografía, puntuación y gramática (sujeto-verbo conjugado, pronombres adecuados, modificadores en su lugar, etc.)	(1-15)
	C. Progresión de ideas, un argumento, transiciones y longitud de párrafos	(1-5)
Documentación necesaria presentada		(1-5)
	TOTAL DE PUNTOS	(100)

Aviso: Si el ensayo no contiene entre 500 y 700 palabras, se podrán quitar 10 puntos.

POETRY WRITING (REDACCIÓN DE POESÍA)

TRABAJO A ENTREGAR

El participante debe escribir una composición poética sobre un tema cristiano, patriota, bíblico, evangelístico, persuasivo o histórico y debe tener en mente su propósito para dicha poesía: ¿por qué está escribiendo y qué efecto está logrando?

1. El poema puede ser narrativo o discursivo, con un punto de vista general o personal. Todos los poemas son líricos, aunque no es común que se escriban para ser cantados. Sin embargo, es posible redactar el poema como letra para una canción.
2. El poema debe comenzar a redactarse una vez que termine la Convención Estudiantil Internacional anterior y debe ser el trabajo original del estudiante.
3. El plagio de cualquier tipo descalificará de forma automática el trabajo.
4. La mayor parte del poema se deberá escribir durante las horas escolares para verificar la autenticidad.
5. Un poema por concursante.

Lista de control para la redacción de poesía

1. Formato- Mínimo ocho (8) líneas tecleadas (espaciado doble) y no más de treinta (30) líneas usando máquina de escribir o impresora de calidad. (Las variaciones de estos límites deben mostrar evidencia de haber sido muy cuidadoso en la selección de palabras y estructuras, además de una base temática sólida). En caso de computadora, use el tamaño de letra 10 a 12 y fuentes Times New Roman, Helvetica, o Arial.
2. Copias- Se deben enviar tres (3) copias de los poemas con anterioridad a la Convención. Se insertará cada copia en una bolsa de plástico cerrada, transparente, con capacidad para 4.5 litros, con el nombre del estudiante, nombre de la escuela, número de acuerdo, domicilio de la escuela y el número telefónico de la escuela visible en la parte frontal de CADA copia. En la Convención Estudiantil Nacional, SE DEVOLVERÁN DOS COPIAS DEL POEMA Y LAS FORMAS DE JUEZ. Los trabajos presentados en la Convención Estudiantil Internacional NO SE DEVOLVERÁN.
3. El Afidávit de la Composición Creativa (CF28) se adjunta y firma debidamente al trabajo. **Necesitará tres (3) copias del Afidávit de la Composición Creativa. Adjunte una copia a cada copia de su ensayo.**
4. Tres (3) FORMAS DE JUEZ (CF26) se requieren para la Convención Nacional e Internacional.

CONSEJOS DE LOS JUECES DE REDACCIÓN DE POESÍA

Los jueces buscan poemas de apariencia ordenada, de pensamiento completo y de eficacia en el mensaje y el impacto. El propósito real de un poema es transmitir en palabras un pensamiento completo y, al mismo tiempo, exaltar las emociones. Un poema debe tener una razón de ser, ésta es el impacto emocional y un cambio de actitud como resultado. Si la forma del poema es correcta, pero el poema no es lógico o estimulante a nivel emocional, no tendrá una buena puntuación. Un poema debe HACER algo, no sólo hablar de algo. Así el tema se vuelve de suma importancia ya que si el poema debe hacer algo, debe hacer algo que valga la pena. En segundo lugar, pero no menos importante, es la forma del trabajo. Si la forma es débil o inconsistente, no va a llegar correctamente al oído y causará que el mensaje se pierda para el lector. Los poemas también deben tener una calidad lírica, aunque no sean musicales. Recuerde que un poema sólo puede hacer UNA cosa, no varias. Esfuércese por conseguir la unanimidad en el propósito y la habilidad de ejecución. Los errores técnicos de cualquier tipo, especialmente aquellos que podrían considerarse de menor importancia, como una coma fuera de lugar o una palabra mal escrita, a menudo representan las principales debilidades en aspectos que son menos evidentes para el ojo y oído profesional. Un escritor escrupuloso siempre cuida hasta el más mínimo detalle. Lo que se dice siempre está a merced de cómo se dice. Cuando se ignora este principio, el lector no se guiará por los pensamientos del escritor, sino por su propia cuenta. Estos pensamientos pueden ser contraproducentes para el tema y la intención del escritor y se convierten en un uso inconsciente de respuestas existentes, frases formuladas, expresiones trilladas, asociaciones irrelevantes y sentimentalismo en lugar de honestidad. Un poema que trata con eficacia un tema lleva al lector a un lugar donde nunca ha estado antes. Para ver ideas, consulte los PACEs de inglés 1105 y 1106.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA REDACCIÓN DE POESÍA

Áreas de Evaluación

PUNTOS POSIBLES

Tema Evangelístico, inspirador, bíblico, de crecimiento cristiano, patriota, persuasivo o histórico. El poema tiene una idea principal, unanimidad en el punto de vista.

- A. Unidad y coherencia (1-10)
- B. Claridad (1-10)

Uso del material poético

- A. Sentimiento y emoción-sinceridad (1-10)
- B. Vocabulario-preciso, colorido y concreto (1-10)
- C. Métrica-establecida y efectiva (1-10)
- D. Sonidos-rima, asonancia, consonancia, aliteración, etc. (1-10)
- E. Recursos poéticos-figuras retóricas, simbolismo y patrones (1-10)
- F. Creatividad-originalidad y fresca (1-5)

Mecánica

- A. Formato y apariencia general (1-5)
- B. Correcto uso de signos de puntuación y ortografía (1-15)

Documentación necesaria presentada

(1-5)

TOTAL DE PUNTOS

(100)

Aviso: Si el poema no contiene entre 8 y 30 líneas y no está impreso/teclado en papel blanco, se podrán quitar 10 puntos.

SHORT STORY WRITING (REDACCIÓN DE CUENTO)

TRABAJO A ENTREGAR

El participante debe escribir y presentar una composición de ficción. La historia se puede basar en una experiencia real, imaginaria o puede ser un reporte de ficción sobre un suceso histórico.

1. El cuento DEBE ser sobre un tema evangelístico, bíblico, de crecimiento cristiano, patriota o histórico.
2. El cuento debe comenzar a redactarse una vez que termine la Convención Estudiantil Internacional anterior y debe ser el trabajo original del estudiante.
3. El plagio de cualquier tipo descalificará de forma automática el trabajo.
4. La mayor parte del cuento se deberá escribir durante las horas escolares para verificar la autenticidad.
5. Un cuento por participante.

Lista de control para el cuento corto:

1. Longitud- De 600 a 1,000 palabras.
2. Formato- A computadora o máquina de escribir, espaciado doble, en papel blanco y margen de una pulgada en todos los lados. En caso de computadora, use el tamaño de letra 10 a 12 e imprima en una impresora de calidad. Fuentes recomendadas: Times New Roman, Helvetica, o Arial. No utilice fuentes gruesas, en negritas o muy llamativas. En caso de una máquina de escribir, una línea de 50 espacios es igual a 10 palabras y una línea de 60 espacios es igual a 12 palabras.
3. Copias- Se deben enviar tres (3) copias de los ensayos con anterioridad a la Convención. Se insertará cada copia en una bolsa de plástico cerrada, transparente, con capacidad para 4.5 litros, con el nombre del estudiante, nombre de la escuela, número de acuerdo, domicilio de la escuela y el número telefónico de la escuela visible en la parte frontal de CADA copia. En la Convención Estudiantil Nacional, SE DEVOLVERÁN DOS COPIAS DEL CUENTO Y LAS FORMAS DE JUEZ. Los trabajos presentados en la Convención Estudiantil Internacional NO SE DEVOLVERÁN.
4. El Afidávit de la Composición Creativa (CF28) se debe adjuntar y firmar debidamente al trabajo. **Necesitará tres (3) copias del Afidávit de la Composición Creativa. Adjunte una copia a cada copia de su cuento corto.**
5. Tres (3) copias de FORMAS DE JUEZ (CF27) se requieren para la Convención Nacional e Internacional.

CONSEJOS DE LOS JUECES DE CUENTOS

Los jueces buscan historias que sean originales e imaginativas conservando su credibilidad. Es importante que el Cuento contenga un equilibrio entre todos los elementos de la ficción narrativa: trama, ambiente, caracterización, conflicto y desenlace. No se debe poner demasiado énfasis en un elemento más que en otro. Debido a los límites de espacio, es importante que desarrolle cada faceta de su historia de forma cuidadosa y preste especial atención a su elección de palabras. Economice palabras, es decir, no utilice repeticiones o palabras sin sentido cuando una palabra fuerte e imaginativa puede sustituirlas y mejorar el tono de su historia. Tampoco debe perder palabras importantes. Haga que cada una cuente. Considérelo cuidadosamente. ¿Está ahí por alguna razón? ¿Se utiliza con precisión? ¿Le dirá al lector con exactitud lo que quiere que sepa o él tiene que adivinar su significado? Cuando esté satisfecho de que su cuento dice lo que quiere que diga, revíselo con cuidado para eliminar errores de gramática, puntuación y ortografía. También revise el número de palabras, ya que los jueces restan puntos si se excede de los límites.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA REDACCIÓN DE CUENTOS

Áreas de evaluación

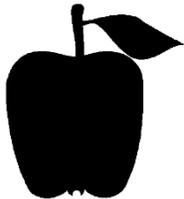
	PUNTOS POSIBLES
La historia	
A. Personajes coherentes, creíbles y motivados	(1-15)
B. Detalles del ambiente (lugar, tiempo) enlazados en la acción de la historia	(1-10)
C. Trama bien planeada con sucesos que construyen el conflicto principal	(1-15)
D. Todos los problemas llevan al clímax que resuelve el conflicto	(1-10)
E. La historia es sobre un tema evangelístico, inspirador, bíblico, de crecimiento cristiano, patriota o histórico	(1-10)
F. La historia indica creatividad por parte del autor	(1-15)
Mecánica	
A. Limpieza en el trabajo y apariencia en general	(1-5)
B. Ortografía	(1-5)
C. Signos de puntuación	(1-5)
D. Gramática correcta, frases congruentes, concordancia de sujetos y verbos; concordancia de pronombres y antecedentes	(1-5)
Documentación necesaria presentada	(1-5)
TOTAL DE PUNTOS	(100)

Aviso: Si el cuento no contiene entre 600 y 1000 palabras y no está impreso/teclado en papel blanco, se podrán quitar 10 puntos.

SOULWINNING AWARD (PREMIO DE GANAR ALMAS) **TRABAJO A ENTREGAR**

Los estudiantes que compartan a Jesucristo con las personas perdidas y los ganen para Cristo tendrán la oportunidad de asistir a la Convención Nacional e Internacional. Los seis primeros lugares recibirán un premio como en las otras categorías de la Convención.

- 1.El PACE de Ganar Almas se debe haber terminado. (Artículo # 42001 en el Catálogo de Productos). FAVOR DE LLENAR LA FORMA DE TERMINACIÓN DEL PACE DE GANAR ALMAS (CF29B).
- 2.El estudiante debe llenar la forma CF29B y entregarla junto a los Afidávits CF29A. (Este Afidávit se puede encontrar en los lineamientos).
- 3.El estudiante debe ganar mínimo a cinco (5) personas para Cristo una vez que termine la Convención Internacional anterior para calificar a la Convención Nacional.
- 4.Los recién convertidos deben acudir con un pastor en cuya iglesia ellos puedan hacer públicamente una profesión de salvación.
5. Anime a los recién convertidos a asistir a la iglesia con regularidad.
- 6.Lleve los Afidávits a la Convención Nacional. Después de la Convención Nacional, los estudiantes podrán continuar ganando almas y podrán reunir más Afidávits.
- 7.A su llegada a la Convención Internacional, los Afidávits se entregarán en el área de Exposiciones en el día del registro. (FAVOR DE MANTENER UNA COPIA DE LOS AFIDÁVITS PARA SU REGISTRO PERSONAL).



CHRISTIAN SOLDIER (SOLDADO CRISTIANO), CHRISTIAN WORKER (OBRERO CRISTIANO), GOLDEN APPLE (MANZANA DE ORO), GOLDEN LAMB (CORDERO DE ORO), o GOLDEN HARP (ARPA DE ORO)

TRABAJO A ENTREGAR

Premio del Soldado Cristiano: Romanos, Gálatas, Efesios y Filipenses

Premio del Obrero Cristiano: Colosenses, I y II Tesalonicenses, I y II Timoteo, Tito, Filemón, Hebreos, Santiago, I y II Pedro, I, II y III Juan

Premio de la Manzana de Oro: Proverbios

Premio del Cordero de Oro: Juan

Premio del Arpa de Oro: Salmos

Los estudiantes que ganen estos premios calificarán para asistir a la Convención Internacional y si asisten a la Convención, se les otorgará de forma automática una medalla de primer lugar por parte de A.C.E.

1. Los estudiantes que se inscriban a estos eventos cada año, son aptos para asistir a la Convención Estudiantil.

2. El estudiante debe citar el/los libro(s) de memoria (entre el 1 de junio y el plazo de inscripción de la Convención Estudiantil Internacional). Los participantes de la Convención Estudiantil Nacional deben citar el libro (los libros) de memoria entre el 1 de junio y el día de inscripción de la Convención Estudiantil Nacional. No se permite dar más tiempo en la Convención Nacional. Los estudiantes extranjeros deben citar el/los libro(s) de memoria nueve meses antes de la Convención Estudiantil Nacional o 12 meses antes de la Convención Estudiantil Internacional.
3. El estudiante debe recitar mínimo un capítulo en cada ocasión. Toda memorización para el Premio del Soldado Cristiano, Obrero Cristiano, Manzana de Oro, Arpa de Oro y Cordero de Oro se debe presentar a un **miembro del personal de la escuela**.
4. El Salmo 119 se puede dividir en cinco partes.
5. Se permiten máximo tres errores o palabras clave por capítulo.
6. Un Afidávit (CF30) se debe presentar en el área de Exposiciones el día de inscripción para verificar el trabajo.

CONSECUTIVE WORD COUNT (CONTEO DE PALABRAS CONSECUTIVAS)

EVENTO PRESENCIAL

Usando la Biblia KJV (Reina Valera 1960), los participantes podrán comenzar en cualquier punto de las Sagradas Escrituras y decir a la perfección la mayor cantidad de palabras consecutivas posibles. Un versículo mal citado significa el final de la competencia. La competencia será de forma oral y no tendrá ningún límite de tiempo. Todos los participantes deberán cumplir con los códigos de vestimenta para eventos no deportivos que figuran en la SECCIÓN DE APARIENCIA (que comienza en la página I-7) de estos lineamientos. **(Se requiere camisa y corbata para los hombres. Trajes completos o sacos casuales son opcionales).**

Lineamientos generales:

1. Los versículos de las Sagradas Escrituras se deben recitar en inglés.
2. Sólo se usará la versión King James (Reina Valera 1960).
3. Se les permite a los participantes una palabra clave, ya sea a petición o después de un minuto de pausa.
4. El conteo de palabras se realizará mediante un programa computarizado.

Aviso: El Conteo de Palabras Consecutivas no requiere ninguna Forma de Juez.

WEBSITE DESIGN (DISEÑO DE PÁGINA WEB)

TRABAJO A ENTREGAR

Las páginas web pueden servir para muchos propósitos. Pueden ser de ayuda a los clientes ya existentes, brindar información o promocionar productos, servicios o ideas.

ALGUNOS LINEAMIENTOS

La página web se juzgará en tiempo real a través de internet, por lo que es más que una actividad académica. Debe ser una página totalmente funcional que tenga un propósito práctico, claro y que se ejerza con creatividad y habilidad.

Los estudiantes son libres de utilizar cualquier plataforma, herramienta, programa, lenguaje de programación, otros recursos disponibles o sus propias herramientas de desarrollo. Sin embargo, recuerde que existe una variedad de navegadores que pueden intentar acceder a la página.

REQUISITOS

1. La página se debe desarrollar una vez que termine la Convención Estudiantil Internacional anterior.
2. Máximo dos estudiantes pueden participar en el diseño y desarrollo de la página.
3. La página debe contar con más de una página de inicio (navegar).
4. La dirección de la página se debe incluir en la Forma de Juez.
5. Cualquier referencia bíblica que aparezca debe ser de la versión King James (Reina Valera 1960). Todos los objetos (fotos) deben cumplir con los lineamientos de vestimenta y apariencia de A.C.E.

Áreas de proyectos posibles (Estos no son los únicos).

Informativo- Ofrecen o proporcionan información.

Promocional- Promueven una escuela y / o iglesia.

Servicio- Ofrecen un servicio para satisfacer las necesidades de individuos o grupos.

CRITERIOS

ESTRUCTURA

Navegación de la página- La página debe ser fácil de usar y navegar. El usuario debe saber dónde se encuentra y tener la capacidad de llegar con facilidad a otra ubicación en la página.

Creatividad- El sitio se evaluará por la creatividad en las áreas de originalidad, contenido, enfoque del material y método de participación.

Conexiones Lógicas- La página debe ser lógica y tener sentido para usuarios específicos. Lo que puede ser lógico para un usuario puede dejar a otro perdido por completo. Por ejemplo, una página desarrollada para adolescentes sería muy diferente que una para jubilados, así como una para viajes es muy diferente que una de finanzas.

Apariencia- La página debe ser atractiva, agradable, interesante y funcional. El tiempo que un usuario promedio le da a una página es cuestión de segundos, a menos que atraiga la atención del usuario de forma visual y mental.

Elementos (Variedad y Eficacia) – La página debe contener variedades para mantener el interés, mientras se mantiene una coherencia global que refleje el propósito y la imagen deseada de la página. Debe ajustarse a los valores bíblicos y lineamientos generales de la Convención relativos a la idoneidad de objetos, contenidos, gráficos, etc.

Navegador accesible- La página debe ser completamente funcional en varios navegadores y visible en la mayor cantidad de computadoras. Varios navegadores son de uso amplio, sin embargo, cuanto más antiguo es el navegador que puede acceder a su página, menos resistentes son los elementos y la creatividad puede ser más limitada.

Diseño Gráfico- La página debe seguir los lineamientos de internet aceptados de forma general, con respecto a la presentación. Algunos de estos consideran el tipo de fuente, espaciado, color y otros aspectos de la presentación. Existen páginas útiles en la web para aprender acerca de estos puntos.

CONTENIDO

Claro- Para que la página sea eficaz, el contenido debe ser claro en su presentación, navegación, funcionalidad y propósito.

Apropiado- El contenido de la página debe cumplir con los lineamientos de la Convención y ser apropiado para los fines previstos. Cualquier referencia bíblica que aparezca debe estar en la versión King James (Reina Valera 1960). Todos los objetos (fotos) deben cumplir con los lineamientos de vestimenta y apariencia de A.C.E.

Cumple los Objetivos- El usuario debe ser capaz de entender y recibir el beneficio del objetivo de la página, según lo previsto por el diseñador. Si esto no sucede, seguramente el usuario saldrá rápido y los productos no se venderán, la información no se impartirá y las ideas no se conocerán.

Lista de control para el Diseño de Páginas Web:

1. Tres (3) FORMAS DE JUEZ (CF32) se requieren para la Convención Nacional e Internacional.
2. El Afidávit de la Composición Creativa (CF28) se debe adjuntar y firmar debidamente al trabajo.

Necesitará tres (3) copias del Afidávit de la Composición Creativa. Adjunte una copia a cada Forma de Juez.

CONSEJOS DE LOS JUECES

¡El tamaño no es parte de los criterios de evaluación! Hacer más no quiere decir que sea mejor, sin embargo, debe haber alguna navegación en la página. Es importante que una página se distinga por la calidad y valor para el usuario, en comparación con otras páginas competidoras para el mismo público. Los valores de los puntos de evaluación se ponderarán a favor de la organización estructural, ya que es esencial para la funcionalidad y utilidad de la página. El contenido insuficiente varía, pero un mal diseño es la muerte de una página.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA DISEÑOS DE PÁGINAS WEB

Áreas de Evaluación

PUNTOS POSIBLES

Estructura

A. Navegación de la página

(1-10)

	B. Creatividad	(1-10)
	C. Conexiones lógicas	(1-10)
Atractivo		
	A. Visual	(1-5)
	B. Mental	(1-5)
Elementos		
	A. Variedad	(1-5)
	B. Adecuación	(1-5)
	C. Navegador accesible	(1-10)
	D. Diseño gráfico	(1-10)
Contenido		
	A. Claro	(1-5)
	B. Apropiado	(1-10)
	C. Cumple los Objetivos	(1-10)
Documentación necesaria presentada	(1-5)	
	TOTAL DE PUNTOS	(100)

POWERPOINT PRESENTATION (PRESENTACIÓN DE POWERPOINT)

TRABAJO A ENTREGAR

La presentación de PowerPoint debe ser dirigida por el usuario, con una presentación autónoma que no utilice enlaces de internet en vivo. El estudiante es libre de utilizar cualquier elemento que aporte PowerPoint, siempre que la presentación no viole los lineamientos de vestimenta, apariencia y conducta de ACE.

TIPOS DE PRESENTACIÓN

1. **Linear (lineal)**- La presentación comienza y se extiende hasta el final. En una presentación lineal, hay una secuencia establecida para la presentación, que empieza por el principio y continúa hasta la conclusión. No se requiere de navegación.
2. **Nonlinear (No Lineal)**- Se le da el control de navegación al usuario y puede pasear por el contenido cuando desee. La diferencia más importante entre una presentación lineal y no lineal es que el usuario puede elegir la navegación mediante una ruta al azar a través de la presentación no lineal. Se requieren opciones de navegación.

REQUISITOS

1. La presentación debe haberse desarrollado desde la Convención Estudiantil Internacional anterior.
2. Máximo dos estudiantes pueden participar en el diseño y desarrollo de la presentación.
3. Mientras que haya productos de presentación en el mercado, se requiere de Microsoft PowerPoint para la competencia de la Convención Estudiantil.
4. Se requiere que la presentación esté en un CD.
5. Los diseñadores le deben dar el crédito apropiado a cualquier material con derechos de autor.
6. Cualquier referencia de las Sagradas Escrituras debe estar en versión King James (Reina Valera 1960). Todos los objetos (fotos) deben cumplir con los lineamientos de vestimenta y apariencia de A.C.E.

CRITERIOS

Navegación del sitio- (aplica a las presentaciones no lineales) -La presentación debe ser fácil de usar y navegar.

Creatividad- En la presentación se evaluará la creatividad en las áreas de originalidad, contenido, enfoque del material y método de participación.

Conectividad- Cada paso en el proceso debe unir exitosamente al usuario de donde ha estado y hacia donde va. El usuario debe entender en el transcurso de la presentación la relación de las partes con el todo.

Apariencia- La presentación debe ser visualmente atractiva e interesante, lo cual crea interés y transmite con eficacia la información al usuario de una manera que puede recordar.

Elementos- La presentación debe contener variedades para mantener el interés del usuario mientras se siguen los lineamientos de idoneidad de la Convención. Todos los elementos contribuyen a la eficacia de la presentación para cumplir su objetivo. Las presentaciones pueden incluir carpetas copiadas de páginas web (no se aceptan enlaces de internet en vivo), video clips, audios, fotografías, etc.

<p>Aviso: Todos los elementos de las presentaciones en PowerPoint deben cumplir con los lineamientos de A.C.E.</p>

Diseño gráfico- El proyecto debe seguir los lineamientos de los medios de comunicación aceptados con respecto a la presentación. Algunos de estos consideran los tipos de fuente, espaciado, color y otros aspectos de la presentación.

CONTENIDO

Claro- Si el contenido no es claro, la presentación no es eficaz. Debe quedar clara la presentación, la navegación y el propósito. Como se trata de una presentación dirigida por el usuario, la claridad es indispensable.

Apropiado- La presentación debe cumplir con los lineamientos de la convención y ser apropiada para los fines previstos.

Útil- La presentación debe diseñarse para servir a un propósito útil.

Objetivos Cumplidos- La presentación debe tener un objetivo establecido para que el usuario sea capaz de entender la intención del diseñador.

Lista de control para la Presentación de PowerPoint:

1. Copias- Se deben enviar tres (3) copias del CD con anterioridad a la convención. Cada copia debe tener el nombre del estudiante, nombre de la escuela, número de acuerdo, domicilio de la escuela y el número telefónico de la escuela visible en CADA copia. **ASEGÚRESE DE TENER UNA COPIA DE LA PRESENTACIÓN PARA LA CONVENCIÓN ESTUDIANTIL INTERNACIONAL, YA QUE LOS TRABAJOS ENTREGADOS NO SE DEVOLVERÁN.**
2. Tres (3) Formas de Juez (CF33) se requieren para la Convención Nacional e Internacional.
3. El Afidávit de la Composición Creativa (CF28) se debe adjuntar y firmar debidamente al trabajo. **Necesitará tres (3) copias del Afidávit de la Composición Creativa. Adjunte una copia a cada Forma de Juez.**

CONSEJOS DE LOS JUECES

¡El tamaño no es parte de los criterios de evaluación! Hacer más no quiere decir que sea mejor. Se debe equilibrar un contenido bueno y una presentación visualmente atractiva. Para obtener ayuda con el diseño gráfico, hay una serie de páginas útiles en la web. Asegúrese que todos los elementos de su presentación cumplan con los lineamientos de A.C.E. (música de fondo, vídeo clips, fotos, etc.).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE POWERPOINT

Áreas de Evaluación	PUNTOS POSIBLES
Estructura	
A. Navegación del sitio (n/a para lineal-10 puntos automáticos)	(1-10)
B. Creatividad	(1-10)
C. Conectividad	(1-10)
Atractivo	
A. Visual	(1-5)
B. Mental	(1-5)
Elementos	
A. Variedad	(1-5)
B. Adecuación	(1-5)
C. Diseño gráfico	(1-10)
Contenido	
A. Claro	(1-5)
B. Apropiado	(1-10)
C. Útil	(1-10)
D. Cumple los objetivos	(1-10)
Documentación necesaria presentada	(1-5)
TOTAL DE PUNTOS	(100)