

Ministerio de Educación

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO

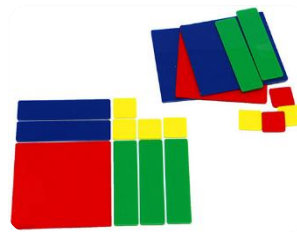
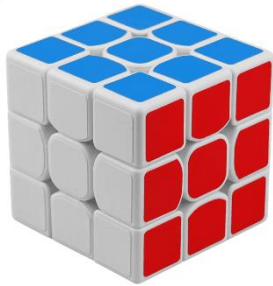
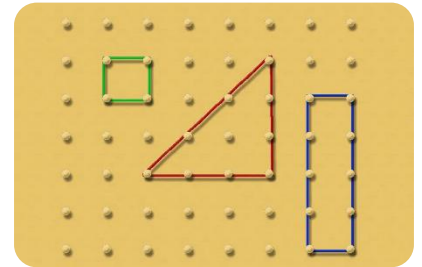
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CHUCUITO JULI

ÁREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA



BASES GENERALES

FESTI MATH



2024

BASES GENERALES

FESTI MATH 2024

1. PRESENTACIÓN

El uso de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje está respaldado por diversas investigaciones que destacan sus beneficios para la motivación, el desarrollo de habilidades cognitivas, la mejora del rendimiento académico, además de la disciplina, la práctica de valores y el trabajo en equipo. Por ello la UGEL Chucuito desarrollará el concurso de juegos matemáticos para para estudiantes del Nivel Secundaria denominado FestiMath 2024.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General:

Propiciar el razonamiento, la creatividad, la autoestima, la práctica de valores y el trabajo en equipo, mediante la práctica de actividades lúdicas, además de generar lazos de amistad entre estudiantes en entornos de sana competencia.

2.2. Objetivos específicos:

- ✓ Promover la práctica de juegos de estrategia y habilidad mental, en los integrantes de las Instituciones educativas de la UGEL Chucuito.
- ✓ Apoyar al desarrollo de competencias mediante las estrategias y procesos mentales desplegadas durante la práctica de los juegos.
- ✓ Generar espacios de interacción y bienestar mediante la práctica de juegos que desarrollen el razonamiento, la creatividad, la autoestima, la práctica de valores y el trabajo en equipo.

3. PARTICIPANTES

En el concurso FestiMath 2024 participan todos los estudiantes del nivel, inicial, primaria y secundaria, distribuidos por ciclos, de la siguiente manera:

3.1 NIVEL INICIAL

- Ciclo II: Estudiantes de 5 años

3.2. NIVEL PRIMARIA

- Ciclo III: estudiantes de 1° y 2° grado del nivel primaria
- Ciclo IV: Estudiantes de 3° y 4° grado del nivel primaria
- Ciclo V: estudiantes de 5° y 6° grado del nivel primaria

3.3. NIVEL SECUNDARIA

- Ciclo VI: Estudiantes de 1° y 2° grado del nivel secundaria
- Ciclo VII: estudiantes de 3°, 4° y 5° grado del nivel secundaria

4. ETAPAS DEL CONCURSO

Se desarrollará en dos etapas:

- Primera Etapa, a nivel de Institución Educativa
- Segunda Etapa, a nivel Provincial (Descentralizado en dos sedes)

5. PRUEBAS A DESARROLLAR

5.1. NIVEL INICIAL

- Sudoku (5 años): Fáciles con imágenes.
- Tangram (5 años): **Nivel** Principiante. Con la solución delante, colocando las piezas tal y como muestra la solución.
- Geoplano (5 años): Forman figuras geométricas, según las indicaciones.

5.2. NIVEL PRIMARIA

- Tangram (III Ciclo): **Nivel** Intermedio. Sin la solución, sólo mostrando el resultado final de la figura.
- El zorro y las ovejas (IV): Ganan la mayor cantidad de partidas.
- Cubo Rubik (V): Armar el cubo completo en el menor tiempo, en tres intentos (Se considerará el mejor intento).

5.3. NIVEL SECUNDARIA

- Ajedrez (Ciclo VI y VII): Mayor cantidad de partidas ganadas en el menor tiempo (se jugará con reloj 10 minutos por jugador).
- Cubo Rubik (Ciclo VI y VII): Armar el cubo completo en el menor tiempo, en tres intentos (Se considerará el mejor intento).
- Tangram (Ciclo VI y VII): **Nivel** Avanzado. Reproducir la figura de memoria, sin soluciones, ni modelos.
- Sudoku (Ciclo VI y VII): Nivel intermedio o normal, completando correctamente los casilleros en el menor tiempo.
- Torre de Hanoi (Ciclo VI y VII): Trasladar 10 discos en el menor tiempo.

6. PRIMERA ETAPA, A NIVEL DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

6.1. La Institución Educativa conformará una comisión organizadora, de la siguiente manera:

- a) El director de la Institución Educativa.
- b) Un docente del área de matemática. (Para el nivel secundaria)
- c) Un docente de la Institución Educativa.

La cantidad de integrantes puede variar según la característica de la Institución educativa (unidocente, polidocente multigrado).

6.2. En cada Institución Educativa se desarrollará un proceso de selección de estudiantes que representarán a su Institución Educativa en cada uno de los juegos, de acuerdo a la edad, ciclo y nivel al que corresponde.

- 6.3. Un estudiante sólo puede inscribirse en uno de las pruebas.
- 6.4. Cada Institución Educativa debe registrar necesariamente a un profesor o profesora, quién será el responsable de acompañará a la delegación de su Institución Educativa.

7. SEGUNDA ETAPA, A NIVEL PROVINCIAL (DESCENTRALIZADO).

- 7.1. La Unidad de Gestión Educativa Local Chucuito conformará una comisión organizadora, de la siguiente manera:
- a) La jefa del Área de Gestión Pedagógica.
 - b) El especialista de educación - matemática.
 - c) Un especialista de educación.
- 7.2. Para esta etapa se conformará 2 sedes:
- **Sede Desaguadero** para las Instituciones Educativas de los distritos de: Pisacoma, Huacullani, Kelluyo, Desaguadero y Zepita.
 - **Sede Juli** para las Instituciones Educativas de los distritos de: Pomata y Juli.
- 7.3. En cada sede se desarrollarán los juegos que correspondientes a cada edad, ciclo y nivel al que pertenece el estudiante.
- 7.4. Culminado el desarrollo de los juegos en las dos sedes se determinará a los ganadores por prueba, consolidando los tiempos y partidas de ambas sedes, considerando los mejores tiempos en cada prueba o la mayor cantidad de partidas ganadas en el menor tiempo.

8. CRONOGRAMA

8.1. Primera etapa

A nivel de Institución Educativa hasta el **20 de noviembre de 2024**.

8.2. Inscripción para la segunda etapa

Del 21 al 24 de noviembre vía formulario web.

Nivel Inicial: <https://forms.gle/QkZmH63Hsi81W4b96>

Nivel Primaria: <https://forms.gle/XBNW7gWCVmRq7LXZ9>

Nivel Secundaria: <https://forms.gle/MN3UDsoXfCe7QWsN8>

No es obligatorio inscribirse en todos los juegos, puesto que hay Instituciones Educativas con poca cantidad de estudiantes.

8.3. Segunda etapa

Sede Juli (Sede UGEL Chucuito), para las Instituciones Educativas de los distritos de Juli y Pomata. Jueves 28 de noviembre de 2024 a partir de las 10:00 am.

Sede Desaguadero (IES Técnico Comercial), para las Instituciones Educativas de los distritos de: Pisacoma, Huacullani, Kelluyo, Desaguadero y Zepita. Viernes 29 de noviembre de 2024 a partir de las 10:00 am.

9. SITUACIONES ESPECIALES

- 9.1. Solo participan los estudiantes de las Instituciones Educativas inscritas mediante el formulario del numeral 8.2.
- 9.2. Ante la ausencia de uno o más integrantes inscritos no puede ser reemplazado por otro estudiante no inscrito tampoco por otro integrante del equipo, puesto que un estudiante sólo puede participar en una sola prueba.
- 9.3. No es obligatorio inscribirse en todos los juegos, puesto que hay Instituciones Educativas con poca cantidad de estudiantes.
- 9.4. Otras situaciones no contempladas se definirán a nivel de la comisión organizadora.

La Comisión
FestiMath 2024

UGEL Chucuito, tu UGEL