

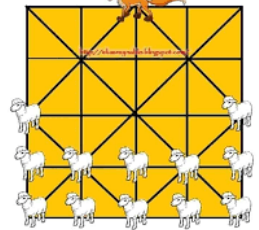
BASES GENERALES



FESTI MATH



QAMAQIMP IWIJAMPI



*¡En el FestiMath ganar no es la meta,
jugar, divertirse y aprender es la receta! PePo*

BASES GENERALES

FESTI MATH 2025

1. PRESENTACIÓN

Cuando se incorporan los juegos en el contexto del aprendizaje de la matemática, se pueden identificar una serie de ventajas notables, estas ventajas abarcan los siguientes aspectos:

- Estimulan el desarrollo de habilidades matemáticas específicas en los estudiantes, fomentando un mayor interés por el aprendizaje.
- Favorecen la interacción social entre los estudiantes y su relación con los docentes.
- Potencian la creatividad de los estudiantes.
- Promueven el disfrute de la actividad y la solidaridad.
- Contribuyen al desarrollo de valores y actitudes como el pensamiento crítico, la autocrítica, la disciplina, la tolerancia, el respeto a las reglas, la perseverancia, la cooperación, el compañerismo, la lealtad, la seguridad, la audacia, la puntualidad, entre otros.
- Rompen la monotonía y ofrecen una alternativa al método de aprendizaje tradicional.
- (MINEDU, 2024)

Por ello la UGEL Chucuito desde el año 2024 viene desarrollando un festival de juegos lúdicos con estudiantes de PRONOEI, inicial, primaria y secundaria; partiendo de un enfoque natural, fomentando en los estudiantes la práctica de estos juegos desde la primera infancia desde la experiencia sensorial, perceptual e intuitiva hacia la comprensión de conceptos matemáticos, utilizando la lógica del pensamiento en el nivel secundaria.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General:

Fomentar el pensamiento de orden superior como el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico, asimismo la práctica de valores y el trabajo en equipo, mediante actividades lúdicas, además de generar lazos de amistad entre estudiantes en entornos de sana competencia.

2.2. Objetivos específicos:

- a) Promover la práctica de juegos de estrategia y habilidad mental, en los integrantes de las Instituciones educativas de la UGEL Chucuito.
- b) Apoyar al desarrollo de competencias mediante las estrategias y procesos mentales desplegadas durante la práctica de los juegos.
- c) 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 2025 participan todos los estudiantes del nivel inicial, primaria y secundaria, distribuidos por ciclos, de la siguiente manera:

3.1. PRONOEI

- Ciclo I niños de 2 años
- Ciclo II niños de 5 años

3.2 NIVEL INICIAL

- Ciclo II: Estudiantes de 5 años

3.3. 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

3.4. 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. PRONOEI

- **Apilado de vasos (2 años):** apilan vasos en el menor tiempo, según las indicaciones del jurado.
- **Juego de emparejamiento (2 años):** los niños emparejan objetos en un tiempo determinado según indicaciones. (correspondencia)
- **Jenga (5 años):** sacar las piezas de la torre sin derrumbar la torre, según indicaciones. Será de eliminación simple.
- **Juego de imantados (5 años):** construye diferentes figuras de acuerdo al modelo mostrado, en menor tiempo

5.2. 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.
- **Jenga (5 años):** sacar las piezas de la torre sin derrumbar la torre, según indicaciones. Será de eliminación simple.
- **Tres en Raya (5 años):** alinear las X o círculos (X - O) en línea horizontal, vertical o diagonal gana el que lo realiza primero.

5.3. NIVEL PRIMARIA

- **Tangram (III Ciclo):** el participante arma correctamente la figura en sombra que muestra el jurado, utilizando las piezas del tangram. El jurado controla el tiempo desde que el participante empieza hasta que termina el armado. Cuando el participante indica que ha finalizado, el participante deja de mover las piezas. Luego, el jurado revisa si la figura está bien armada y anota el tiempo que demoró
- **Torre de Hanoi (IV ciclo):** El participante traslada correctamente los 5 discos de la Torre de Hanói en el menor tiempo posible, siguiendo las reglas del juego. Cada jugador usará un cronómetro para registrar su tiempo desde el inicio hasta la finalización. Si comete alguna infracción a las reglas del juego, quedará descalificado. Los discos deben moverse con una sola mano (derecha o izquierda). Al finalizar, el participante detiene el cronómetro y no toca más la torre hasta que el jurado verifique el resultado y el tiempo registrado.
- **El zorro y las ovejas (IV Ciclo):** por eliminación simple.
- **Cubo Rubik (Ciclo V):** el participante arma correctamente el cubo completo en el menor tiempo posible, teniendo un solo intentos (se considerará el mejor tiempo logrado). Cada jugador usa su propio cronómetro para registrar el tiempo desde que empieza hasta que termina. Al inicio, cada jugador debe tener un cubo de seis colores en buen estado. Antes

de empezar, los jugadores mezclan sus cubos respetando las reglas del juego limpio. Luego, cuentan con 10 segundos para observar el cubo y planear su estrategia antes de iniciar la resolución.

5.4. NIVEL SECUNDARIA

- **Cubo Rubik (Ciclo VI y VII):** armar el cubo completo en el menor tiempo, en tres intentos (se considerará el mejor intento). Cada jugador controla su propio tiempo con su cronómetro (inicio – finalización), el jurado solo considerará el tiempo registrado en el cronómetro del jugador. Al inicio cada jugador debe tener un cubo de seis colores sólidos y en buen estado; entre jugadores mezclan los colores teniendo en cuenta el juego limpio. Los competidores tienen 15 segundos de inspección para planear la solución antes de iniciar la resolución.
- **Tangram (Ciclo VI y VII):** Reproducir la silueta de dos (2) figuras de memoria, sin soluciones, ni modelos. Cada jugador controla su propio tiempo con su cronómetro (inicio – finalización), el jurado solo considerará el tiempo registrado en el cronómetro del jugador. Al inicio cada jugador debe tener dos juegos de tangram en buen estado; antes de detener cronómetro el jugador debe cubrir cada solución con una hoja para evitar que otro jugador lo vea y copie su solución. Apenas marque cronómetro el jugador deja de tener contacto con sus tangram, hasta que el jurado verifique la solución correcta de ambas siluetas.
- **Sudoku (Ciclo VI y VII):** nivel medio para ciclo VI y nivel difícil para el VII ciclo, conforme a <https://www.livesudoku.com/es/printable-sudoku.php>. Cada jugador controla su propio tiempo con su cronómetro (inicio – finalización), el jurado solo considerará el tiempo registrado en el cronómetro del jugador. Al inicio cada jugador debe tener lápiz y borrador y anotar sus datos en la hoja de sudoku a completar. Apenas el jugador considere que ha terminado detiene el tiempo y entrega su hoja de respuestas al jurado. Los números registrados por el jugador deben ser claros; cualquier ilegibilidad, ambigüedad o error anula toda la hoja de respuestas y no se considera para su calificación.
- **Torre de Hanoi (Ciclo VI y VII):** trasladar 10 discos en el menor tiempo. Cada jugador controla su propio tiempo con su cronómetro (inicio – finalización), el jurado solo considerará el tiempo registrado en el cronómetro del jugador. Cualquier infracción a las reglas de juego de la torre de Hanoi durante el desarrollo es causal de retiro del participante. Los participantes mueven los discos con una sola mano (derecha o izquierda). Al inicio cada jugador debe tener una torre de Hanoi en buen estado. Apenas marque cronómetro el jugador deja de tener contacto con su torre de Hanoi, hasta que el jurado verifique el tiempo del cronómetro.
- **Ajedrez (Ciclo VI y VII):** se jugará con tiempo, 10 minutos por jugador. los jugadores deben tener un reloj para controlar el tiempo de su partida. Cada jugador tiene un tiempo de reflexión asignado y debe presionar el botón del reloj al terminar su jugada, deteniendo su propio tiempo y comenzando el de su oponente. Si un jugador agota su tiempo antes de que la partida termine, pierde la partida, a menos que su oponente no tenga material suficiente para dar jaque mate, en cuyo caso se declara tablas.

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, o docente que lo represente.
- b) 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 corresponda.
- 6.3. Un estudiante sólo puede inscribirse en una de las pruebas.
- 6.4. Cada Institución Educativa debe registrar necesariamente a un profesor o profesora, quién será el responsable de acompañar a la delegación de su Institución Educativa, en caso de decidir participar en la segunda etapa, puesto que toda participación en la etapa UGEL Chucuito es VOLUNTARIA.

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 correspondientes a cada edad, ciclo y nivel al que pertenece el estudiante.
- 7.4. Al finalizar los juegos en ambas sedes, se conocerán los mejores tiempos y los puntajes más altos alcanzados en las distintas partidas. Sin embargo, en este festival de juegos, lo más importante no es ganar, sino disfrutar y participar. **En el FestiMath, todos son ganadores por su entusiasmo, creatividad y trabajo en equipo. ¡La mayor recompensa será la alegría de haber compartido momentos de aprendizaje y diversión con estudiantes y profesores de distintas Instituciones Educativas!**

8. CRONOGRAMA

8.1. Primera etapa

A nivel de Institución Educativa hasta el **30 de noviembre de 2025**.

8.2. Inscripción para la segunda etapa

Del 30 de noviembre hasta el 7 de diciembre vía formulario web.

- PRONOEI: <https://forms.gle/8rboxGuamGQFKmec6>
- Nivel Inicial: <https://forms.gle/N7FQPTw1sAYnDvbc8>
- Nivel Primaria: <https://forms.gle/obyPmxErXJpd6H529>
- Nivel Secundaria: <https://forms.gle/hmT4A9htAUk17Ear7>

La **INSCRIPCIÓN** y **PARTICIPACIÓN** en la segunda etapa es **VOLUNTARIA**. No siendo obligatorio que una Institución Educativa tenga participantes en todos los juegos.

8.3. Segunda etapa

Sede Juli; para las Instituciones Educativas de los distritos de Juli y Pomata. **jueves 11 de diciembre** de 2025, en la plaza de armas del distrito de Juli a partir de las 10:00 am.

Sede Desaguadero; para las Instituciones Educativas de los distritos de: Pisacoma, Huacullani, Kelluyo, Desaguadero y Zepita. **viernes 12 de diciembre** de 2025, en la plaza de armas del distrito de Desaguadero a partir de las 10:00 am

9. SITUACIONES ESPECIALES

- 9.1.** Solo participarán los estudiantes de las Instituciones Educativas inscritas mediante el formulario del numeral 8.2. no se aceptarán nuevas inscripciones fuera de cronograma.
- 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.** La participación de una Institución Educativa es voluntaria, no es obligatorio inscribirse en todos los juegos, puesto que hay Instituciones Educativas con poca cantidad de estudiantes.
- 9.4.** Si se detecta alguna acción contraria al juego limpio como: violencia, engaño, deshonestidad o falta de respeto de parte del participante o su representante descalifica automáticamente al participante.
- 9.5.** Otras situaciones no contempladas se definirán a nivel de la comisión organizadora.

La Comisión
Festi Math 2025

UGEL Chucuito, tu UGEL