



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"
 "Markantsik alli kananpaq uryay, hina llapantsikpa yanapakuynintsik alliyananpaq wata"

Carhuaz, 27 de agosto de 2026

OFICIO MULTIPLE N° 174 - 2026/ME/RA/DREA/UGEL-Chz/AGP-EES- MAT

SEÑORES(AS):

DIRECTORES(AS) DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL SECUNDARIA DE LA JURISDICCIÓN DE LA UGEL CARHUAZ.

ASUNTO : INVITACIÓN AL I CONCURSO PROVINCIAL DE "JUEGOS LÚDICOS MATEMÁTICOS".

REF. : PLAN DE TRABAJO DE AGP

Tengo el agrado de dirigirme a ustedes para expresarles mi cordial saludo y, a la vez, hacerles extensiva la invitación de la Unidad de Gestión Educativa Local Carhuaz a participar en el **I Concurso Provincial de "Juegos Lúdicos Matemáticos"**, actividad que se desarrolla en el marco de las celebraciones conmemorativas por el **XXIV Aniversario de la UGEL Carhuaz**.

La presente actividad tiene como finalidad promover el aprendizaje de la matemática mediante estrategias **lúdicas, creativas, participativas y significativas**, generando espacios que permitan a los estudiantes desarrollar sus competencias matemáticas a través del juego, la interacción y la resolución de situaciones retadoras, fortaleciendo de esta manera una relación positiva y motivadora con el aprendizaje de la matemática.

El concurso está dirigido a los **estudiantes del VI ciclo del nivel secundaria** de las instituciones educativas públicas de la jurisdicción de la UGEL Carhuaz, y se desarrollará de acuerdo con la siguiente programación:

Aspecto	Información
Fecha	09 de setiembre de 2026
Hora	9:30 a. m.
Lugar	Patio de la UGEL Carhuaz
Participantes	Dos estudiantes del VI ciclo del nivel secundaria
Material lúdico	"Juegos Matemáticos en el Aula" (Distribuido el 2026)

En tal sentido, se solicita a los directores brindar las **facilidades y condiciones necesarias** para garantizar la participación de los estudiantes de su institución educativa. Asimismo, cada institución educativa participante deberá **llevar el material lúdico “Juegos Matemáticos en el Aula”**, el cual será utilizado durante el desarrollo del concurso.

Para efectos de una adecuada participación, se adjuntan al presente oficio las **Bases correspondientes**, documento que contiene las disposiciones, criterios y orientaciones correspondientes, por lo que se solicita su revisión y cumplimiento, y también el link para su inscripción: <https://forms.gle/r2QoJax278bx4ixt6>

Seguros de contar con su valiosa participación y compromiso en esta actividad que contribuye al fortalecimiento de los aprendizajes matemáticos y a la generación de experiencias educativas significativas, hacemos propicia la ocasión para expresarles nuestro reconocimiento y agradecimiento por su permanente colaboración con las iniciativas promovidas por la UGEL Carhuaz.

Sin otro particular, hago propicia la oportunidad para expresarles las muestras de mi especial consideración y estima institucional.

Atentamente,




DIRECCIÓN REG. DE EDUC. ANCASH
Mg. Julio Martín Armas Colonia
Director de Programa Sectorial III
Unidad de Gestión Educativa Local
CARHUAZ



“Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia”
"Markantsik alli kananpaq uryay, hina llapantsikpa yanapakuynintsik alliyananpaq wata"

XXIV ANIVERSARIO DE LA UGEL CARHUAZ

BASES DEL CONCURSO LÚDICO

“JUEGOS MATEMÁTICOS EN EL AULA”

PENSAR • JUGAR • RESOLVER • FUNDAMENTAR

DATO	INFORMACIÓN
Fecha	Miércoles 09 de septiembre de 2026
Hora	9:30 a. m.
Lugar	Patio de la UGEL Carhuaz
Participantes	Estudiantes del VI ciclo del nivel Secundaria
Representación	2 estudiantes por institución educativa
Organiza	Unidad de Gestión Educativa Local – UGEL Carhuaz

“¡LA MATEMÁTICA NOS UNE!”

I. PRESENTACIÓN

En el marco del XXIV aniversario de la UGEL Carhuaz, se desarrollará el Concurso Lúdico “Juegos Matemáticos”, una actividad orientada a generar una experiencia de aprendizaje dinámica, competitiva y significativa, en la que los estudiantes pondrán en práctica conocimientos matemáticos mediante juegos de tablero, resolución de operaciones, estrategias y sustentación de sus procedimientos.

II. FINALIDAD

Fortalecer el pensamiento matemático de los estudiantes mediante una competencia lúdica que integre cálculo, razonamiento, toma de decisiones, estrategia, comunicación y argumentación matemática, promoviendo al mismo tiempo la participación, la sana competencia y la identidad institucional.

III. OBJETIVO GENERAL

Promover el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes del VI ciclo mediante cuatro estaciones de juego que permitan resolver retos matemáticos, registrar evidencias, utilizar estrategias y fundamentar públicamente los procedimientos empleados.

IV. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar habilidades para operar con números enteros empleando las cuatro operaciones básicas.
- Resolver situaciones relacionadas con porcentajes y establecer relaciones entre diferentes representaciones.
- Reconocer, construir y justificar equivalencias numéricas.
- Utilizar estrategias de razonamiento y toma de decisiones durante una situación competitiva.
- Registrar de manera ordenada las operaciones y procedimientos realizados en las fichas de evidencia.
- Comunicar y fundamentar respuestas matemáticas seleccionadas por el jurado.
- Promover el trabajo respetuoso y la sana competencia entre estudiantes de las instituciones educativas.
- Monitorear el uso de materiales lúdicos en las IE.

V. PARTICIPANTES

- Podrán participar estudiantes del VI ciclo del nivel Secundaria, correspondiente a 1.º y 2.º grado.
- Cada institución educativa podrá inscribir dos estudiantes.

- Los dos estudiantes serán los representantes de su institución educativa.
- Los participantes deberán presentarse con el buzo que represente a su institución educativa.
- Todos los estudiantes inscritos participarán en la primera estación.

VI. MODALIDAD GENERAL

La competencia se desarrollará mediante enfrentamientos en parejas, una institución educativa contra otra. La cantidad total de inscritos no impedirá el desarrollo de la primera fase. La Comisión Organizadora establecerá los emparejamientos y la distribución de las partidas de acuerdo con el número de participantes.

La clasificación será progresiva: todos los inscritos participarán en la Estación 1; luego se seleccionarán 20, después 10, luego 4 y finalmente 2 finalistas.

VII. ESTRUCTURA DE LAS CUATRO ESTACIONES

ESTACIÓN	JUEGO	PARTICIPANTES	CLASIFICACIÓN
1	4 en Raya – Números Enteros	Todos los inscritos	20 primeros
2	4 en Raya – Tabla de Porcentajes	20 clasificados	10 primeros
3	5 en Raya – Guerra de Equivalencias	10 clasificados	4 primeros
4 – Final	5 en Raya – Tabla Completa con Comodines	4 clasificados	2 finalistas

VIII. ESTACIÓN 1: 4 EN RAYA – NÚMEROS ENTEROS

Todos los inscritos competirán en parejas utilizando el tablero de Números Enteros.

Cada participante deberá realizar las operaciones necesarias para justificar sus jugadas y registrar cada procedimiento en su ficha de evidencia.

REQUISITO FUNDAMENTAL: durante el desarrollo de la partida, el participante deberá emplear las cuatro operaciones: SUMA, RESTA, MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN. Las operaciones podrán utilizarse de manera individual, alternada o combinada, pero las cuatro deberán aparecer en el conjunto de jugadas registradas por el participante.

Cada vez que el estudiante realice una jugada deberá registrar la operación correspondiente, el procedimiento y el resultado en su ficha. La respuesta deberá ser correcta para que la jugada sea considerada válida. En caso que la justificación de la operación realizada es incorrecta, El Jugador contrario alertara al jurado Calificador.

El objetivo es formar primero cuatro fichas consecutivas en línea horizontal, vertical o diagonal, de acuerdo con las reglas del juego.

Los 20 primeros estudiantes que logren formar 4 en Raya pasarán a la Estación 2. (Tiempo máximo en la

IX. SUSTENTACIÓN DE LOS 20 CLASIFICADOS

Los 20 estudiantes clasificados deberán sustentar públicamente dos respuestas registradas en su ficha de evidencia. El jurado seleccionará las dos respuestas que cada participante deberá explicar.

El estudiante deberá explicar qué operación utilizó, cómo desarrolló el procedimiento, por qué obtuvo ese resultado y qué estrategia empleó para lograr su jugada.

La sustentación será considerada dentro de la valoración integral del concurso.

X. ESTACIÓN 2: 4 EN RAYA – TABLA DE PORCENTAJES

Los 20 clasificados competirán en parejas utilizando la Tabla de Porcentajes.

Cada participante deberá resolver los retos matemáticos que correspondan a sus jugadas y registrar sus procedimientos y resultados en la ficha de evidencia.

El objetivo es formar primero cuatro fichas consecutivas, en horizontal, vertical o diagonal, conforme a las reglas del juego.

Los 10 primeros estudiantes que logren 4 en Raya pasarán a la Estación 3.

En caso que la justificación de la operación realizada es incorrecta, El Jugador contrario alertara al jurado Calificador

Los 10 clasificados sustentarán públicamente dos respuestas seleccionadas por el jurado y podrán explicar las estrategias empleadas para resolver los retos.

XI. ESTACIÓN 3: 5 EN RAYA – GUERRA DE EQUIVALENCIAS

Los 10 clasificados se organizarán en cinco parejas y competirán utilizando el material denominado “Guerra de Equivalencias”.

Los participantes deberán identificar y establecer equivalencias correctas para efectuar sus jugadas y registrar las respuestas y procedimientos en la ficha de evidencia.

El objetivo es formar primero cinco fichas consecutivas en horizontal, vertical o diagonal, según las reglas del juego.

Los cuatro primeros estudiantes que logren formar 5 en Raya clasificarán a la fase final.

En caso que la justificación de la operación realizada es incorrecta, El Jugador contrario alertara al jurado Calificador

Los cuatro clasificados deberán sustentar respuestas de su ficha y explicar los procedimientos y estrategias que utilizaron.

XII. ESTACIÓN 4: FINAL – 5 EN RAYA, TABLA COMPLETA CON COMODINES

Los cuatro estudiantes clasificados competirán en la última estación utilizando la Tabla Completa con Comodines.

Los participantes deberán resolver las operaciones y retos de la tabla, registrar sus procedimientos en la ficha y utilizar los comodines de acuerdo con las reglas establecidas para el juego.

Los dos primeros estudiantes que logren formar 5 en Raya serán los finalistas.

Los dos finalistas realizarán una sustentación pública sobre sus procedimientos, estrategias y operaciones utilizadas.

En caso que la justificación de la operación realizada es incorrecta, El Jugador contrario alertara al jurado Calificador

El jurado realizará la valoración integral de las evidencias y sustentaciones acumuladas para determinar al ganador.

XIII. FICHAS DE EVIDENCIA

Las fichas de evidencia constituyen un instrumento fundamental del concurso. En ellas se registrarán las operaciones, procedimientos, resultados y observaciones correspondientes a las jugadas realizadas en cada estación.

- Cada participante deberá escribir de manera clara y ordenada.
- Las operaciones registradas deberán corresponder a las jugadas efectuadas.
- El jurado podrá solicitar al participante la explicación de cualquier procedimiento registrado.
- Las fichas serán utilizadas como evidencia para las sustentaciones públicas.
- En la Estación 1 deberá verificarse expresamente el uso de suma, resta, multiplicación y división.

XIV. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIO	DESCRIPCIÓN
Exactitud matemática	Obtiene resultados correctos y realiza jugadas válidas.
Procedimiento	Registra y explica el proceso seguido para obtener el resultado.
Uso de operaciones	Aplica correctamente las operaciones exigidas en cada estación; en la Estación 1 utiliza las cuatro operaciones.
Estrategia	Toma decisiones pertinentes para avanzar y alcanzar la línea requerida.

Fundamentación	Justifica matemáticamente sus respuestas cuando el jurado lo solicita.
Comunicación matemática	Explica con claridad, orden y vocabulario matemático.
Evidencia	Mantiene un registro coherente y verificable de sus jugadas.

XV. CRITERIO PARA LA DETERMINACIÓN DEL GANADOR

El ganador no será determinado únicamente por la rapidez para formar la línea de fichas. Se considerará el desempeño integral demostrado durante las estaciones, especialmente la exactitud de las respuestas, la calidad de los procedimientos registrados, las estrategias utilizadas y la capacidad de fundamentar las respuestas seleccionadas por el jurado.

El jurado consolidará las valoraciones obtenidas durante las sustentaciones y la fase final y determinará el primer y segundo puesto.

XVI. JURADO

- Verificar el cumplimiento de las reglas de cada juego.
- Validar las respuestas y las jugadas realizadas.
- Revisar las fichas de evidencia.
- Seleccionar dos respuestas para la sustentación de cada clasificado en las fases correspondientes.
- Valorar la fundamentación, procedimientos y estrategias.
- Consolidar los resultados y determinar el orden de mérito final.

XVII. ORGANIZACIÓN Y RESPONSABILIDADES

RESPONSIBLE	RESPONSABILIDADES
UGEL Carhuaz	Organización general, convocatoria, coordinación y supervisión del concurso.
Comisión Organizadora	Acondicionamiento del patio, mesas, materiales, señalización, tiempos y atención de participantes.
Especialista de Matemática	Orientación técnica sobre juegos, procedimientos, reglas y criterios de evaluación.
Jurado	Evaluación, validación de jugadas, sustentaciones y consolidación de resultados.
Instituciones Educativas	Inscripción y acompañamiento de sus dos representantes.
Participantes	Cumplimiento de reglas, registro de evidencias, respeto y sustentación de sus respuestas.

XVIII. CRONOGRAMA REFERENCIAL DEL EVENTO

HORA	ACTIVIDAD
9.30 – 9.45 am	Recepción, acreditación y ubicación de participantes.
9:45 – 10:00 a. m.	Bienvenida, presentación del jurado y explicación de reglas.
10:00 a. m.	Inicio oficial del Concurso Lúdico “Juegos Matemáticos”.
10:00 a. m. en adelante	Desarrollo progresivo de las cuatro estaciones y sustentaciones.
Final del concurso	Consolidación de resultados por el jurado.
Cierre	Premiación del primer y segundo puesto.

Nota: los horarios de cada estación podrán ajustarse de acuerdo con la cantidad de participantes y el desarrollo efectivo de las partidas.

XIX. PREMIACIÓN

Se reconocerá a los dos mejores participantes del concurso.

PUESTO	RECONOCIMIENTO
PRIMER PUESTO	Trofeo y/o premio establecido por la UGEL Carhuaz + diploma o reconocimiento.
SEGUNDO PUESTO	Trofeo y/o premio establecido por la UGEL Carhuaz + diploma o reconocimiento.

XX. MATERIAL LUDICO.

El material lúdico a emplear será “Juegos Matemáticos en el aula”, el mismo que deberán llevar para el día del evento.

XXI. DISPOSICIONES GENERALES

- Los participantes deberán presentarse puntualmente en el Patio de la UGEL Carhuaz.
- Cada institución educativa podrá participar con dos estudiantes del VI ciclo.
- Los participantes deberán portar el buzo institucional.
- Está prohibida cualquier ayuda externa durante las partidas.
- Los participantes deberán cuidar los materiales proporcionados y respetar a los demás competidores.
- Las fichas de evidencia deberán permanecer disponibles para la verificación del jurado.
- En caso de empate o situación no prevista, la Comisión Organizadora y el jurado establecerán el mecanismo correspondiente.
- Si el número de participantes no permite una distribución exacta de parejas, la organización establecerá un sistema de rotación o enfrentamiento que garantice la participación y el orden del concurso.
- Cualquier situación no contemplada en las presentes bases será resuelta por la Comisión Organizadora de la UGEL Carhuaz.

Carhuaz, agosto del 2026.