



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación de Ancash

Unidad de Gestión Educativa Local Carhuaz



“Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia ”

Carhuaz, 13 de mayo del 2026

OFICIO MULTIPLE N° 93 -2026-ME/GR/DREA/UGEL-Chz- AGP-D-EEM.

SEÑORES : DIRECTORES(AS) DE LAS IIEE. DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, PRIMARIA, SECUNDARIA DE LA JURISDICCIÓN -UGEL CARHUAZ.

Asunto : ORIENTACIONES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA REGIONAL DE MATVIVA 2026.

Referencia : DIRECTIVA REGIONAL N° 03-2026.

Tengo el agrado de dirigirme a usted, en atención al documento en referencia, se remite las ORIENTACIONES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA REGIONAL DE MATEMATICA VIVENCIAL Y LÚDICA- “MATVIVA” EN LOS NIVELES DE INICIAL, PRIMARIA Y SECUNDARIA, con el propósito central de promover el desarrollo de las competencias matemáticas mediante el juego, la experiencia directa y la resolución de problemas contextualizados en la vida cotidiana de los estudiantes. Su lema orientador es: «Resolvemos problemas jugando y en la vida cotidiana», lo que refleja su doble énfasis: el aprendizaje situado en la experiencia real y la incorporación del juego como estrategia pedagógica.

Por tanto, son responsables de ejecutar esta estrategia el comité de gestión pedagógica y los docentes de los niveles descritos. En tal sentido, solicitamos a su despacho el despliegue de acciones necesarias para la implementación y participación de la comunidad educativa que Ud. dirige.

Es propicia la oportunidad de renovarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,


DIRECCION REG. DE EDUC. ANCASH

Mg. Julio Martín Armas Colonia
Director de Programa Sectorial III
Unidad de Gestión Educativa Local
CARHUAZ



DUGELCHZ/JMAC
DAGPI/RCMM
EESM/HLRC



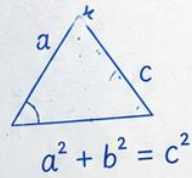
MATVIVA

Matemática Vivencial y Lúdica

**¡Jugamos,
exploramos,
resolvemos y
aprendemos!**



— “ De la matemática abstracta y memorística a una matemática **lúdica, experiencial y vivencial**, para aprendizajes significativos. ” —



VIVENCIAL
Aprendemos desde la experiencia y la realidad.



LÚDICA
Jugamos para comprender y disfrutar la matemática.



SIGNIFICATIVA
Resolvemos problemas que nos permiten crecer.



INCLUSIVA
Todos participamos, todos aprendemos.



Semana Regional por los Aprendizajes
«Todos leemos y resolvemos problemas jugando»



Planificamos
experiencias significativas.



Ejecutamos
estrategias activas y motivadoras.



Monitoreamos
y acompañamos el aprendizaje.



Evaluamos
para mejorar y avanzar.



Matemática que se vive, se siente y transforma vidas

Comprometidos con una educación de calidad para todos.

**ORIENTACIONES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA
ESTRATEGIA REGIONAL
MATEMÁTICA VIVENCIAL Y LÚDICA
MATVIVA – UGEL CARHUAZ**

"Resolvemos problemas jugando y en la vida cotidiana"

PRESENTACIÓN

El presente documento ha sido elaborado con la finalidad de orientar, de manera clara, operativa y contextualizada, la implementación de la estrategia regional Matemática Vivencial y Lúdica — MATVIVA en las instituciones educativas de la provincia de Carhuaz, en el marco de la Directiva N° 003-2026-ME/GRA/DREA/DGP-D.

MATVIVA propone que la matemática se enseñe y aprenda desde la resolución de problemas contextuales, lúdicos y significativos, aprovechando las vivencias de los estudiantes para transitar progresivamente desde la acción concreta hacia la abstracción matemática. Esta perspectiva responde a los resultados de la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA) 2024, que evidenciaron brechas significativas entre las demandas del currículo y el desempeño real de los estudiantes de nuestra región.

El propósito es garantizar el tránsito de una matemática abstracta y memorística hacia una matemática lúdica, experiencial y vivencial, promoviendo aprendizajes significativos en coherencia con el enfoque de Resolución de Problemas del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB).

Las orientaciones aquí presentadas están diseñadas para que directivos y docentes cuenten con herramientas concretas en la planificación, ejecución, monitoreo y evaluación de actividades lúdicas y vivenciales en matemática, incluyendo los lineamientos para la Semana Regional por los Aprendizajes «Todos leemos y resolvemos problemas jugando» (SRA).

Hacemos un llamado a la comunidad educativa de Carhuaz a apropiarse de esta estrategia, incorporándola como parte viva de la práctica pedagógica cotidiana, en beneficio del aprendizaje de nuestros estudiantes.

I. MARCO GENERAL DE LA ESTRATEGIA MATVIVA

1.1. ¿Qué es MATVIVA?

MATVIVA — Matemática Vivencial y Lúdica es una estrategia pedagógica regional impulsada por la Dirección Regional de Educación Ancash (DREA)- UGEL Carhuaz, cuyo propósito central es promover el desarrollo de las competencias matemáticas mediante el juego, la experiencia directa y la resolución de problemas contextualizados en la vida cotidiana de los estudiantes.

Su lema orientador es: «Resolvemos problemas jugando y en la vida cotidiana», lo que refleja su doble énfasis: el aprendizaje situado en la experiencia real y la incorporación del juego como estrategia pedagógica.

1.2. Enfoque pedagógico

MATVIVA se sustenta en los siguientes principios pedagógicos, coherentes con el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB):

- Aprendizaje por resolución de problemas: Las matemáticas se enseñan y aprenden a partir de situaciones problemáticas contextuales, evitando el ejercicio mecánico y repetitivo.

- Aprendizaje vivencial y concreto: Los estudiantes parten de experiencias directas, representaciones concretas, dibujos y gráficos antes de llegar a la abstracción.
- Aprendizaje lúdico: El juego es un recurso pedagógico privilegiado que moviliza el pensamiento matemático de manera motivadora y significativa.
- Desarrollo del pensamiento de orden superior: MATVIVA propicia la justificación, argumentación, reflexión y colaboración en los procesos matemáticos.
- Acompañamiento lector en matemática: La comprensión del enunciado de los problemas es punto de partida fundamental para su resolución.

1.3. Competencias matemáticas que promueve

La estrategia promueve las cuatro competencias del CNEB, de acuerdo al nivel educativo:

| N° | Competencia | Énfasis MATVIVA |
|----|--|---|
| 1 | Resuelve problemas de cantidad | Número, operaciones, estimación y valor posicional desde contextos reales |
| 2 | Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio | Patrones, equivalencia y funciones desde situaciones cotidianas |
| 3 | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | Geometría y medición desde el entorno y la comunidad |
| 4 | Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre | Recolección, organización e interpretación de datos del contexto local |

II. ORIENTACIONES PARA DIRECTIVOS DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS

2.1. Rol del directivo en MATVIVA

El director y/o subdirector es el líder pedagógico de la implementación de MATVIVA en su institución educativa. Su rol no se limita a la gestión administrativa, sino que implica liderar, acompañar y monitorear la práctica docente de manera activa y sostenida.

2.2. Acciones inmediatas en el corto plazo

ACCIONES INMEDIATAS — SEGUNDO BIMESTRE 2026

1. Socializar la presente orientaciones para la implementación de MATVIVA con todo el personal docente, en reunión de trabajo colegiado.
2. Incorporar MATVIVA en el Plan Anual de Trabajo (PAT) de la institución educativa, señalando actividades, cronograma, responsables y recursos asignados.
3. El Comité de gestión pedagógica lidera la implementación de la estrategia MATVIVA institucional, integrando a docentes con disposición y liderazgo pedagógico en matemática.
4. Gestionar y habilitar el Sector o espacio lúdico de matemática, en aula, o en su defecto un área común, equipado con materiales concretos y lúdicos (ábaco, bloques lógicos, yupana, dados, regletas, etc.), que respondan al nivel educativo y la forma de atención.
5. Verificar que los Cuadernos de trabajo o textos de matemática entregados por el MINEDU se estén usando de manera pertinente y complementaria a la estrategia.

6. Planificar las dos Semanas Regionales por los Aprendizajes (SRA) en la calendarización del año lectivo, incorporándolas al PAT: primera SRA en la tercera semana de junio y segunda SRA en la segunda semana de noviembre.
7. Informar a los padres de familia sobre la estrategia MATVIVA, sus propósitos y cómo apoyar el aprendizaje matemático de sus hijos desde el hogar.

2.3. Gestión del trabajo colegiado para MATVIVA

El directivo debe garantizar espacios regulares de trabajo colegiado orientados a MATVIVA:

| Frecuencia sugerida | Propósito del colegiado | Producto esperado |
|-----------------------|--|--|
| Mensual | Análisis de las competencias, sus capacidades y estándares de aprendizaje | Acta y compromisos docentes |
| Bimestral | Revisión de planificaciones: coherencia entre enfoque de resolución de problemas y sesiones de aprendizaje | Sesiones revisadas y retroalimentadas |
| Bimestral | Intercambio de experiencias lúdicas exitosas entre docentes | Banco de estrategias lúdicas institucional |
| Al finalizar cada SRA | Evaluación y sistematización de la Semana Regional por los Aprendizajes | Informe de la SRA y lecciones aprendidas |

III. ORIENTACIONES PARA DOCENTES: PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN

3.1. Lineamientos para la planificación

3.1.1. Principios de la planificación MATVIVA

- La situación problemática debe ser el eje organizador de la sesión: toda actividad matemática parte de un problema contextualizado, lúdico o de la vida cotidiana.
- Evitar el ejercicio mecánico y repetitivo: las hojas de práctica con ejercicios repetitivos deben reemplazarse por «**Retos del Día**», donde el estudiante explique su procedimiento y justifique su respuesta.
- Planificar el tránsito concreto–pictórico–abstracto (CPA), según el nivel educativo: toda sesión debe contemplar el uso de materiales concretos, representaciones pictóricas (dibujos, esquemas) y finalmente la formalización abstracta.
- Integrar estrategias de comprensión lectora en matemática.
- Diseñar actividades que promuevan la reflexión, argumentación y comunicación matemática de los estudiantes.
- Se debe priorizar el uso del juego como estrategia didáctica en las tres fases: inicio (motivación), desarrollo (construcción del conocimiento) y cierre (reflexión).

3.1.2. Estructura de la sesión de aprendizaje MATVIVA

La sesión de aprendizaje con enfoque MATVIVA sigue la siguiente estructura orientadora:

| Momento | Estrategia MATVIVA | Descripción |
|------------------------|--|--|
| Inicio (15–20 min) | Situación lúdica o vivencial detonadora | El docente presenta un juego, reto, objeto concreto o situación de la vida real que genera un conflicto cognitivo y motiva la exploración matemática. |
| Desarrollo (50–60 min) | Resolución de problemas en tres niveles: concreto, pictórico y abstracto (Para el nivel primaria y secundaria) Resolución de problemas vivenciales y utilizando material concreto (Para el nivel inicial) | Los estudiantes exploran con materiales concretos, representan pictóricamente la situación y luego formalizan el concepto o procedimiento matemático (para el nivel primaria y secundaria) Los estudiantes exploran materiales concretos, representan de manera grafica desde sus hipótesis (para el nivel inicial) |
| Cierre (15–20 min) | Reflexión y argumentación matemática | Los estudiantes comparten sus estrategias, justifican sus respuestas y reflexionan sobre lo aprendido. El docente sistematiza y formaliza los aprendizajes. |

3.1.3. ¿Qué debe verificar el docente antes de cada sesión?

- ¿La situación problemática está contextualizada en la realidad de mis estudiantes?
- ¿He previsto materiales concretos y lúdicos para la parte inicial de la sesión?
- ¿La sesión promueve que el estudiante explique, argumente y justifique su procedimiento?
- ¿He reemplazado los ejercicios repetitivos por retos que demanden pensamiento?
- ¿He planificado cómo los estudiantes transitarán del nivel concreto al pictórico y al abstracto?

3.2. Lineamientos para la ejecución

3.2.1. Uso de materiales educativos

El docente, según el nivel educativo, debe promover el uso de:

- Materiales estructurados (proporcionados por MINEDU): Base diez, ábaco, regletas de Cuisenaire, bloques lógicos, sólidos geométricos, geoplanos, yupana, entre otros.
- Materiales no estructurados: semillas, bloques de madera, conos, chapas, piedritas, palitos, envases, monedas, etc. propios del contexto local de Carhuaz.
- Materiales del contexto: productos agropecuarios de la zona, objetos de las faenas comunales, instrumentos de medición artesanales, etc.
- Juegos matemáticos: dados, dominó matemático, cartas numéricas, tangram, sudoku, adivinanzas y acertijos matemáticos.

3.2.2. Estrategias lúdicas recomendadas

| Estrategia lúdica | Descripción | Competencia que promueve |
|---|---|--|
| Retos del Día (*) | Problema contextualizado de alta demanda cognitiva donde el estudiante explica su procedimiento de solución | Todas las competencias matemáticas |
| Juego de roles y simulación. Juego simbólico. | Los estudiantes asumen roles en situaciones espontáneas (mercado, feria, taller) para resolver problemas matemáticos reales | Cantidad; Gestión de datos |
| Olimpiada de problemas (*) | Competencia lúdica por equipos para resolver problemas con diversas estrategias | Todas las competencias matemáticas |
| Exploración con geoplano(*) y tangram, regletas de cuosinare(*) | Construcción y transformación de figuras geométricas con material concreto | Forma, movimiento y localización |
| Encuestas y gráficos con datos locales (*) | Los estudiantes recolectan datos de su entorno (producción agrícola, clima, etc.) y los representan | Gestión de datos e incertidumbre |
| Estaciones matemáticas | Recorrido por espacios de la IE o comunidad para resolver situaciones matemáticas in situ | Forma, movimiento y localización; Cantidad |

(*) Para el nivel primaria y secundaria

3.2.3. Acompañamiento lector en matemática (*)

La comprensión lectora del enunciado es condición previa para resolver un problema matemático. El docente debe:

- Leer el problema en voz alta con los estudiantes antes de intentar resolverlo.
- Formular preguntas de comprensión: ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide? ¿Qué datos tenemos?
- Promover el subrayado de datos relevantes y la representación gráfica del problema.
- Usar el parafraseo: pedir a los estudiantes que «cuenten el problema con sus propias palabras».
- Modelar la lectura matemática en los primeros grados con apoyo de imágenes y material concreto.

IV. MONITOREO Y ACOMPAÑAMIENTO PEDAGÓGICO

4.1. ¿Para qué monitorear y acompañar?

El monitoreo y acompañamiento pedagógico es una práctica de gestión orientada a mejorar la calidad de la enseñanza. En el marco de MATVIVA, no se trata de fiscalizar al docente, sino de

observar la práctica pedagógica de manera colaborativa, registrar evidencias y brindar retroalimentación constructiva que fortalezca la implementación de la estrategia.

4.2. ¿Quiénes realizan el monitoreo?

- El director y/o subdirector de la IE realiza el monitoreo a los docentes de su institución.
- El especialista de la UGEL Carhuaz brinda acompañamiento a directivos y docentes, en coordinación con la DREA.
- Los propios docentes pueden desarrollar visitas de observación entre pares como práctica formativa.

4.3. Ficha de Monitoreo y Acompañamiento MATVIVA

4.3.1. ¿Cómo aplicar la ficha?

La Ficha de Acompañamiento de Acciones Transversales (establecida en la Directiva N° 003-2026) debe aplicarse durante la observación directa de la sesión de aprendizaje. Se recomienda:

1. Comunicar al docente la visita con anticipación, precisando su carácter formativo y no sancionador.
2. Observar la sesión completa o al menos sus momentos clave (inicio con actividad lúdica o vivencial, desarrollo con material concreto, cierre con reflexión y argumentación).
3. Registrar las observaciones de manera objetiva, basadas en evidencias visibles, no en supuestos.
4. Al finalizar la sesión, dialogar con el docente en un espacio privado para compartir las observaciones.
5. Completar la ficha en conjunto con el docente cuando sea posible, promoviendo la reflexión sobre la práctica.
6. Registrar los compromisos de mejora y el plazo para la próxima visita de seguimiento.

4.3.2. ¿Qué aspectos observar durante la sesión?

La ficha de monitoreo MATVIVA incluye los siguientes indicadores de observación:

| Indicador de observación | No aplica | inicio | En proceso | Satisfactorio |
|--|-----------|--------|------------|---------------|
| El docente plantea situaciones problemáticas vinculadas a experiencias reales y cercanas a los estudiantes | | | | |
| El docente utiliza estrategias lúdicas pertinentes (juegos, retos, dinámicas) que favorecen la resolución de problemas | | | | |
| El docente promueve el uso de materiales concretos y/o no estructurados en la sesión | | | | |
| El docente facilita el tránsito de la representación concreta a la pictórica y a la abstracta (*) | | | | |

| Indicador de observación | No aplica | inicio | En proceso | Satisfactorio |
|---|-----------|--------|------------|---------------|
| El docente aplica estrategias de comprensión lectora para trabajar los enunciados de los problemas (*) | | | | |
| El docente promueve que los estudiantes reflexionen, argumenten y justifiquen sus decisiones y aprendizajes | | | | |
| El docente ha reemplazado los ejercicios repetitivos por retos de alta demanda cognitiva (*) | | | | |
| El docente recoge evidencias de aprendizaje durante la sesión y brinda retroalimentación oportuna | | | | |
| Nivel logrado global: | | | | |
| Fortalezas observadas: _____ | | | | |
| Aspectos por mejorar: _____ | | | | |
| Compromisos de mejora: _____ | | | | |
| Fecha de próxima visita: _____ | | | | |

(*) Para el nivel primaria y secundaria

V. ACCIONES DE MATVIVA-UGEL CARHUAZ

| Paso | Acción | Responsable | Plazo |
|------|---|------------------------------|------------------|
| 1 | Comisión Organizadora de la MATVIVA-SRA. | Comité de Gestión Pedagógica | Mayo 2026 |
| 2 | Incluir en la planificación curricular situaciones significativas, actividades y/o sesiones de aprendizaje, de acuerdo a las orientaciones de MATVIVA | Comité de Gestión Pedagógica | Mayo 2026 |
| 3 | Monitoreo y acompañamiento | Director/a | Mayo - Noviembre |
| 4 | Intercambio de experiencias lúdicas exitosas entre docentes en los trabajos colegiados. | Directivo/docentes | Mayo - Noviembre |
| 5 | I Festival de Juegos Lógicos Matemáticos (Primaria y secundaria). | UGEL CARHUAZ | Setiembre. |

VI. SEMANA REGIONAL POR LOS APRENDIZAJES: «TODOS LEEMOS Y RESOLVEMOS PROBLEMAS JUGANDO» (SRA)

6.1. ¿Qué es la SRA?

La Semana Regional por los Aprendizajes es una estrategia pedagógica de integración institucional que tiene como finalidad promover, de manera pública y festiva, el desarrollo de las competencias de comunicación y matemática. En el marco de MATVIVA, la SRA integra actividades de fomento de la matemática lúdica y vivencial, junto con acciones de animación lectora y producción textual.

La SRA constituye una demostración pública del desarrollo de competencias de los estudiantes ante la comunidad educativa: directivos, docentes, familias, autoridades locales y aliados estratégicos de la provincia de Carhuaz.

6.2. Fechas y organización

CALENDARIO DE LA SRA 2026 — PROVINCIA DE CARHUAZ

Primera SRA: Tercera semana de junio. Día central sugerido: jueves o viernes.

Segunda SRA: Segunda semana de noviembre. Día central sugerido: jueves o viernes.

Cada IE puede cambiar la semana de realización dentro del mes indicado, siempre que esté debidamente justificado y formalizado en el PAT de la institución educativa.

La SRA tiene una duración variable: de una a cinco horas pedagógicas, según la complejidad de las actividades planificadas. Las horas no utilizadas para la SRA deben continuar con normalidad de clases.

6.3. ¿Quiénes podrían participar?

- Toda la comunidad educativa: directivos, docentes y estudiantes de todos los niveles (inicial, primaria y secundaria).
- Padres y madres de familia, como público asistente y participantes activos.
- Autoridades locales de Carhuaz y aliados estratégicos (municipio, organizaciones comunitarias, ONGs).
- Escritores, matemáticos o especialistas locales o regionales invitados (especialmente para caravanas literarias y olimpiadas matemáticas).

6.4. Actividades recomendadas para la SRA en Carhuaz

6.4.1. En el ámbito de la Matemática Lúdica y Vivencial (MATVIVA)

- Olimpiada de resolución de problemas por grados y ciclos, con problemas contextualizados en la realidad de Carhuaz (producción agrícola, turismo, artesanía, costumbres locales, etc.).
- Feria de juegos matemáticos: estaciones lúdicas organizadas por grado o ciclo donde los estudiantes demuestran sus aprendizajes mediante juegos, retos y dinámicas.
- Exposición de productos matemáticos: maquetas, murales estadísticos, geoplanos, mosaicos geométricos, materiales no estructurados elaborados por los propios estudiantes.

- Caravana matemática por la comunidad: recorrido por espacios del entorno local para resolver problemas matemáticos in situ (mercado, parque, campo, etc.).
- Demostración de estrategias de resolución: los estudiantes presentan ante la audiencia cómo resolvieron un problema, explicando su proceso paso a paso.
- Matemática financiera lúdica: simulación de situaciones de compra, venta, trueque y ahorro, contextualizadas en la economía local de Carhuaz.

6.4.2. En el ámbito de la Comunicación y Plan Lector

- Caravanas literarias con escritores locales o regionales, priorizando autores ancashinos.
- Maratón de lectura: lectura colectiva de textos relacionados con la historia, geografía y cultura de Carhuaz.
- Producción y presentación de textos matemático-narrativos: historias con problemas matemáticos incrustados, escritos por los propios estudiantes.
- Exposición de producciones textuales de los estudiantes relacionadas con la matemática y la lectura.

6.5. Planificación de la SRA — Pasos para las IIEE de Carhuaz

| Paso | Acción | Responsable | Plazo |
|------|---|------------------------------|----------------------|
| 1 | Incorporar las dos SRA en la calendarización del año lectivo y en el PAT de la IE | Director/a | Marzo 2026 |
| 2 | Comisión Organizadora de la SRA con docentes de COM y MAT | Comité de gestión pedagógica | Abril 2026 |
| 3 | Diseñar el programa de actividades de la SRA, integrando COM y MAT por niveles | Comité de gestión pedagógica | Mayo 2026 (1.ª SRA) |
| 4 | Coordinar la participación de la comunidad: padres, autoridades y aliados | Comité de gestión pedagógica | Mayo 2026 (1.ª SRA) |
| 5 | Ejecutar la SRA el día central, garantizando el protagonismo de los estudiantes | Toda la IE | Junio 2026 (1.ª SRA) |
| 6 | Difundir la SRA en redes sociales y canales oficiales de la IE | Comité de gestión pedagógica | Durante la SRA |
| 7 | Completar la Ficha de Monitoreo de la SRA y remitirla a la UGEL Carhuaz | Director/a | Una semana después |

6.6. Ficha de Monitoreo de la SRA.

La Ficha de Monitoreo a la Semana Regional por los Aprendizajes (SRA) es aplicada por los directivos, la UGEL y la DREA para verificar la implementación y calidad de la SRA en cada institución educativa.

2. Ficha de monitoreo de la SRA:

Los directivos, la UGEL y DRE, realizarán procesos de monitoreo utilizando la Ficha de acompañamiento a la Semana Regional por los Aprendizajes (SRA).

Ficha de monitoreo a la Semana Regional por los Aprendizajes (SRA)

UGEL: II.EE.

| | | | | | | |
|-----------------------------------|----------------|--|-----------------|--|-------------------|--|
| Nivel en que se desarrolla la SRA | Inicial | | Primaria | | Secundaria | |
|-----------------------------------|----------------|--|-----------------|--|-------------------|--|

| | | |
|---------------------------------------|--|---------------|
| Se ha ejecutado la Primera SRA | | Fecha: |
| Se ha ejecutado la Segunda SRA | | Fecha: |

En cada acción marcar con un aspa ("X") si se cumple o un guion ("-") sino se cumple.

| ACCIONES | | SÍ/NO | EVIDENCIAS/DESCRIPCIÓN |
|--|------------|--------------|-------------------------------|
| Se ha incorporado la SRA al PAT o a otro plan de la IE | | | |
| Se ha realizado la actividad de forma pública | | | |
| Se ha involucrado a la comunidad educativa en la SRA | | | |
| Se ha planificado la ejecución de la SRA | COM | | |
| | MAT | | |
| Se ha demostrado el protagonismo de los estudiantes | COM | | |
| | MAT | | |
| | COM | | |

| | | | |
|---|------------|----------------------|--|
| Se ha diseñado y exhibido productos tangibles e intangibles | MAT | | |
| Se han formulado estrategias de evaluación de la SRA | | | |
| Se ha difundido por las redes sociales u otros canales oficiales de la IE | | | |
| Estrategias innovadoras propuestas por la I.E. | | | |
| En Comunicación | | En Matemática | |
| | | | |

Monitor

Director(a) I.E.

Docente responsable

VII. RESPONSABILIDADES EN EL CONTEXTO DE CARHUAZ

7.1. De la UGEL Carhuaz

1. Liderar las orientaciones para la implementación de MATVIVA en todas las IIEE de la provincia, bajo la responsabilidad del especialista de inicial, primaria y secundaria.
2. Incorporar en el Plan Anual de Trabajo (PAT) de la UGEL las actividades de implementación de MATVIVA.
3. Remitir la Directiva N° 003-2026 y el presente documento técnico a todas las IIEE de su jurisdicción.
4. Organizar y ejecutar talleres de fortalecimiento de capacidades docentes en estrategias MATVIVA.
5. Convocar formalmente, mediante oficio, a directivos y docentes a los talleres de capacitación.
6. Monitorear, brindar asistencia técnica y establecer acciones de seguimiento a los docentes sobre la implementación de MATVIVA.
7. Informar a la DREA sobre las acciones realizadas en la provincia de Carhuaz.

7.2. De las Instituciones Educativas de Carhuaz

1. El director y/o subdirector lidera la implementación de MATVIVA en la IE y verifica su incorporación al PAT institucional.
2. Los docentes de inicial, primaria y secundaria implementan MATVIVA en sus sesiones de aprendizaje.
3. El director convoca a los docentes a talleres de capacitación organizados por la UGEL Carhuaz.
4. El director realiza el seguimiento y acompañamiento a las sesiones de aprendizaje de matemática mediante la “Ficha de Monitoreo y acompañamiento de Acciones Transversales”
5. Los docentes reemplazan las hojas de ejercicios repetitivos por Retos del Día que demanden argumentación y explicación del procedimiento.
6. Los docentes diseñan sesiones donde la metodología esté centrada en la resolución de problemas contextualizados.
7. Los docentes promueven el uso de diversos recursos, espacios y escenarios de la comunidad de Carhuaz para el desarrollo de competencias matemáticas.

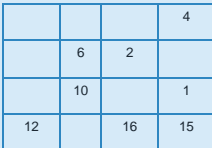
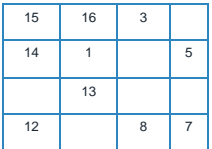
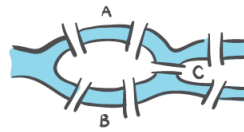
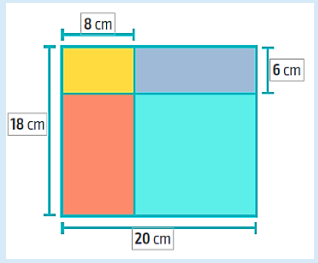
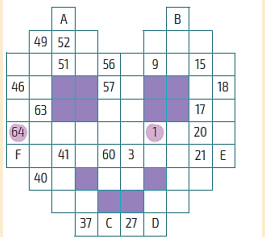
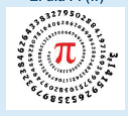
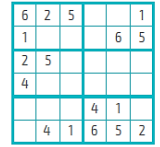
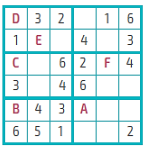
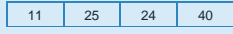
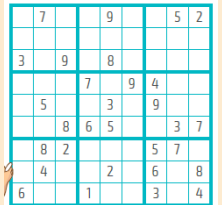
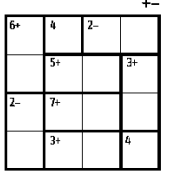
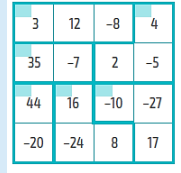
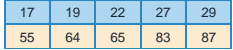
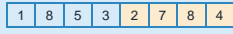
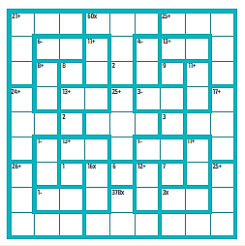
VIII. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

Los aspectos no contemplados en el presente documento técnico se rigen por lo establecido en la Directiva N° 003-2026-ME/GRA/DREA/DGP-D y serán absueltos por la Dirección de Gestión Pedagógica de la Dirección Regional de Educación Ancash, a través de los especialistas en educación.

La presente orientación técnica es de aplicación en todas las IIEE de nivel inicial, primaria y secundaria de la provincia de Carhuaz.

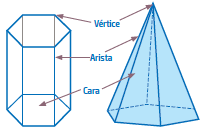
Toda duda, consulta o necesidad de asesoramiento adicional puede ser canalizada a través del especialista de la UGEL Carhuaz responsable del área de matemática, quien coordinará con la DREA según corresponda.

RETO DEL DÍA – VI CICLO - MES DE JUNIO- MATVIVA - CARHUAZ

| Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes | Sábado | Domingo |
|---|--|--|--|---|---|---------|
| <p>Los productores de papa de Carhuaz organizan sus parcelas en un mapa de casillas numeradas. Usa el Hidato para ayudarlos a conectar las parcelas.</p>  | <p>Los pastores de ganado vacuno en los pastos de Shilla deben marcar sus parcelas del 1 al 16 conectándolas en el mapa:</p>  <p>Sin cambiar el lugar establecido para 1 y 16, recorda los números del Hidato de manera que no existan números consecutivos en una diagonal.</p> | <p>Leonhard Paul Euler</p> <p>Matemático y físico suizo, considerado el principal matemático del siglo XVIII y uno de los más brillantes de todos los tiempos.</p> <p>Nació: 15 de abril de 1707 en Basilea, Suiza Falleció: 18 de setiembre de 1783 en San Petersburgo, Rusia Conocido por: Número e, Identidad de Euler, Característica de Euler, Fórmula de Euler, entre otras.</p> | <p>En el distrito de Carhuaz, los riachuelos que bajan del nevado forman puentes entre los barrios. Si A, B y C representan las posiciones de tres comuneros: Alejandro (de Acopampa), Beto (de Carhuaz) y Carlos (de Hualcan), respectivamente:</p>  <p>¿De cuántas maneras Carlos puede llegar hasta Alejandro sin retroceder por ningún puente?</p> <p>Si los tres desean reunirse para coordinar la cosecha de maíz cruzando la menor cantidad de puentes, ¿en cuál de las tres posiciones deben encontrarse? ¿Por qué?</p> | <p>Dada la siguiente figura geométrica:</p> <p>El municipio de Carhuaz diseñó un parque recreativo rectangular que mide 20 cm x 18 cm en el plano. Dentro de él se construyó una zona de juegos rectangular de 8 cm x 6 cm (según el plano a escala).</p>  <p>Calcula el perímetro y el área de cada una de las regiones rectangulares que se pueden determinar en el plano del parque.</p> | <p>Reto de familia</p> <p>Con el apoyo de los integrantes de tu familia, completa el siguiente Hidato. Para ello, previamente, explica a tu equipo familiar las reglas del juego.</p> <p>Imagina que el Hidato representa las chakras (parcelas) de tu comunidad en Carhuaz, que deben conectarse por caminos de herradura.</p> <p>Luego, calculen el valor de la suma de los cuadrados de A, B, C y D.</p>  | |
| <p>El día Pi (π)</p>  <p>Se celebra el 14 de marzo porque su valor aproximado es 3.14. En muchos países se escribe la fecha como 3/14. En esta fecha se conmemora el nacimiento de Albert Einstein, la muerte de Karl Marx y la de Stephen W. Hawking.</p> <p>En Carhuaz, los agricultores utilizan π cuando diseñan acequias o tanques circulares de riego. ¿Qué otros números tienen su propio día de celebración matemática?</p> | <p>Completa el siguiente Sudoku:</p> <p>En la feria semanal de Carhuaz, una vendedora de chicha de jora organiza sus vasijas en filas y columnas usando las reglas del Sudoku para no repetir cantidades en cada fila, columna y recuadro.</p>  <p>Completa el Sudoku respetando la regla: no repetir el mismo número en cada fila, columna ni región.</p> | <p>Completa el siguiente Sudoku:</p> <p>Los estudiantes del colegio de Carhuaz organizan sus tareas usando letras en lugar de números. Completa el Sudoku con las letras F, D, E, C, B, A (que representan los días de la semana de sus actividades):</p>  <p>Elabora un Sudoku ubicando en otros casilleros las letras FDEBCA conservando sus mismos valores numéricos.</p> | <p>Un número se denomina «Casi perfecto» cuando le falta una unidad para ser cuadrado perfecto. Por ejemplo:</p> $24 = 25 - 1 = 5^2 - 1$ <p>Equivalentemente: $24 + 1 = 25 = 5^2$</p> <p>Elige 4 números consecutivos del 1 al 9 cuyo producto sea un número casi perfecto:</p> $1 \times 2 \times 3 \times 4 + 1 = 25 = 5^2$ <p>Encuentra otro conjunto de 4 números consecutivos del 1 al 9 cuyo producto +1 también sea un cuadrado perfecto.</p> $_ \times _ \times _ \times _ + 1 = _$ | <p>Las parejas numéricas perfectas</p> <p>En la feria artesanal de Carhuaz, una tejedora acomoda 16 ovillos de lana de oveja en línea. El reto es ordenarlos sin repetir ninguno, de modo que la suma de dos números adyacentes sea un cuadrado perfecto (cuadrado de un número natural).</p> <p>Por ejemplo: $11 + 25 = 36 = 6^2$</p>  <p>¿Será posible ordenar estos 16 números sobre una circunferencia (corona de flores) de modo que cada par adyacente sume un cuadrado perfecto?</p> | <p>Reto de familia</p> <p>Con el apoyo de los integrantes de tu familia, completa el siguiente Sudoku. Para ello, previamente, explica a tu equipo familiar las reglas del juego.</p>  | |
| <p>Pi en «El Principito»</p> <p>El principito, relato del escritor y aviador francés Antoine de Saint-Exupéry (1900 – 1944), tiene como protagonista a un niño que da la vuelta a su pequeño asteroide.</p> <p>Imagina que un niño de Carhuaz recorre el contorno del nevado Huascarán siguiendo un meridiano (semicircunferencia máxima del globo terráqueo). El niño mide exactamente 1 metro.</p> <p>Si recorre 1 000 metros, ¿qué distancia adicional recorre su cabeza respecto a sus pies?</p> <p>Sugerencia: Lee el relato y aplica el concepto de circunferencia y π.</p> | <p>Completa el siguiente KenKen:</p> <p>En el mercado de Carhuaz, los vendedores de frutas (manzanas, peras y duraznos) organizan sus puestos en cuadrículas. Usa las operaciones del KenKen para encontrar la distribución correcta.</p>  | <p>En la feria de Carhuaz, los comerciantes juegan a calcular mentalmente las ganancias o pérdidas de la venta de sus productos usando operaciones con enteros. Ubica los números: -20; 28; 1; 24; 0 y 7 en el lugar de los resultados según corresponda.</p>  | <p>Dadas diez tarjetas numeradas:</p>  <p>Un ganadero de Carhuaz vende animales y lleva el registro de sus ventas con estas tarjetas. Selecciona las parejas de tarjetas cuya diferencia sea múltiplo de 6.</p> <p>Observa los dígitos en los terminales de las diferencias. ¿Puedes identificar alguna propiedad? ¿Cuál?</p> | <p>Ángel juega con Luisa a armar números con sus fichas.</p> <p>En la feria navideña de Carhuaz, dos estudiantes organizan sus fichas numéricas y se proponen retos. En cada ronda gana quien cumpla el reto:</p>  <p>(Azul = Ángel Naranja = Luisa)</p> <p>Los retos son hallar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El mayor número impar de tres cifras. • El mayor número par de tres cifras. • La mayor diferencia entre dos números de tres cifras. • La menor diferencia entre dos números de cuatro cifras. <p>¿Quién ganó el juego? Explica tu respuesta.</p> | <p>Reto de familia</p> <p>Con el apoyo de los integrantes de tu familia, completa el siguiente KenKen. Para ello, previamente, explica a tu equipo familiar las reglas del juego.</p>  | |

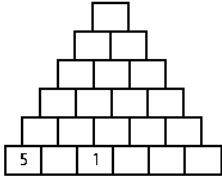
El teorema de Euler en los poliedros
 Cuenta el número de vértices (V), aristas (A) y caras (C) de cada sólido geométrico, y halla una relación entre dichos valores: ...entonces habrás descubierto el Teorema de Euler.

Los alfareros de Carhuaz elaboran vasijas con formas geométricas. Identifica cuál de sus productos tiene forma de poliedro y verifica el Teorema de Euler con al menos tres sólidos diferentes.



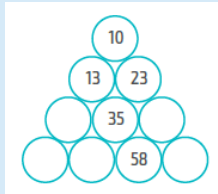
Los agricultores de Carhuaz organizan sus cosechas en pilas triangulares de costales, considerando que la suma de dos números de casilleros contiguos se anota en la fila superior inmediata. Coloca, en la base de la pirámide, números cualesquiera del 1 al 8.

Explora las relaciones entre los números de la pirámide. ¿Qué patrón descubres?



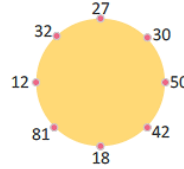
Los cargadores del mercado de Carhuaz apilan cilindros de productos en columnas. Cada cilindro tiene un número que representa la diferencia entre las dos cilindros que la sostienen.

Halla la suma de los números que faltan.



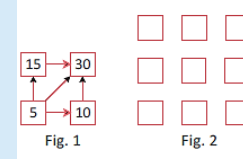
Dado la figura:

En las festividades del Corpus Christi de Carhuaz, los danzantes forman figuras geométricas. Si unes con un segmento los pares de puntos cuyos números correspondientes son primos entre sí (tienen máximo común divisor igual a uno), ¿qué figura se forma? Explica tu respuesta.



La Fig. 1 muestra que un número es divisor de aquel que va después de la flecha que los une.

En la Fig. 2 coloque en cada casilla vacía los divisores de 100 de modo que cumpla la misma relación de la Fig. 1. No puede haber repeticiones de números.



El valor de las palabras

Practica en familia la aritmética mental y la estimación. Gana quien forme la palabra con mayor valor.

| | | | | | | | | |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| A=5/1 | B=5/2 | C=5/3 | D=5/4 | E=5/5 | F=5/6 | G=5/7 | H=5/8 | I=5/9 |
| J=5/10 | K=5/11 | L=5/12 | M=5/13 | N=5/14 | O=5/15 | P=5/16 | Q=5/17 | R=5/18 |
| S=5/19 | T=5/20 | U=5/21 | V=5/22 | W=5/23 | X=5/24 | Y=5/25 | Z=5/26 | |

Palabras sugeridas para calcular: CARHUAZ, ANCASH, MAIZ, CHICHA, NEVADO, SHILLA, HUALCÁN.

¿Cuál es la palabra más cara que cada uno puede encontrar usando productos o lugares de Carhuaz?