"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Ayaviri, 03 de diciembre de 2024

OFICIO MÚLTIPLE Nº 00224-24-UGEL-DREP/DUGEL-M/AGP/EM.

SEÑOR(A) : .....
DIRECTOR(A) DE LA IES .....

PRESENTE.

ASUNTO : COMUNICA CONCURSO DE JUEGOS MATEMÁTICOS 2024.

==========

Es grato dirigirme a usted con la finalidad de saludarlo muy cordialmente y comunicar que, el Área de Gestión Pedagógica por intermedio del Especialista de Área de Matemática está organizando el CONCURSO DE JUEGOS MATEMÁTICOS 2024, evento a desarrollarse el día miércoles 11 de diciembre del 2024 a partir de las 8:30 am, las bases se adjuntan a la presente que pueda ser modificada en la reunión informativa del día jueves 05 de diciembre del 2024 en forma virtual a horas 16 horas, el link se compartirá por los grupos wasapp.

Sin otro particular, reitero a ustedes mis consideraciones más distinguidas y aprecio personal.

Atentamente,

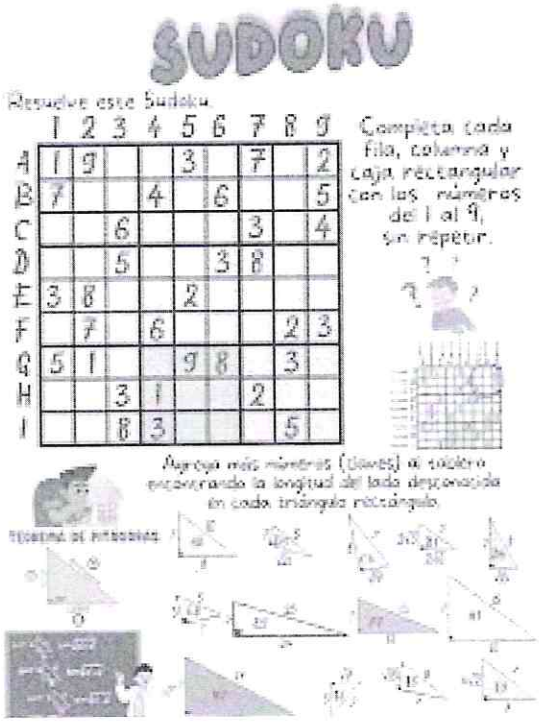
Ing. Wilmer Luis Llanqui Cruz
DIRECTOR
UGEL - MELGAR

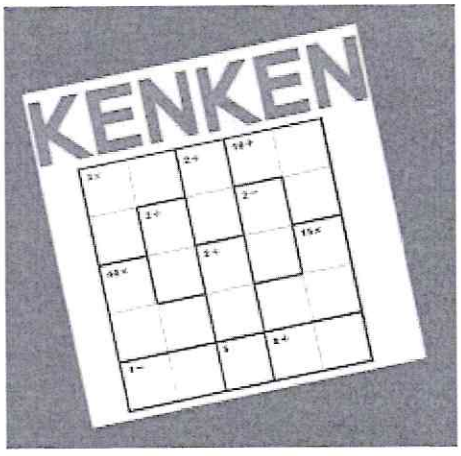
WLLC/DUGELM
JAJA/JAGP
VBQ/EM
ARCHIVO,CC

ÁREA GESTIÓN PEDAGÓGICA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL MELGAR

BASES CONCURSO DE JUEGOS MATEMÁTICOS





AREA DE MATEMÁTICA

2024

Bases Concurso de Juegos Matemáticos

1. Propósito del Concurso

El Concurso de Juegos Matemáticos tiene como propósito incentivar el pensamiento lógico, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades matemáticas a través de juegos que desafían las capacidades de razonamiento y estrategia de los participantes. Los juegos seleccionados para el concurso son: Sudoku, Kenken, Juegos de Estrategia Ganadora (Salto de Rana, Torres de Hanoi) y Habilidades Matemáticas (Triángulos Mágicos).

2. Categorías de Juegos

El concurso se dividirá en las siguientes categorías de juegos:

- Sudoku
- Kenken
- Juegos de Estrategia Ganadora: Salto de Rana y Torres de Hanoi
- Habilidades Matemáticas: Triángulos Mágicos

3. Normas Generales

Participantes:

Podrán participar estudiantes del nivel de educación secundaria de EBR de Gestión Pública del ámbito de la UGEL Melgar, por Ciclos una estudiante mujer y un estudiante varón, que previamente hayan sido seleccionados en las IES e inscrito por el profesor responsable de la institución educativa. Total de estudiantes participantes por IES será de cuatro (04). Los Ciclos de participación son VI y VII.

Duración del Concurso:

Cada juego tendrá un tiempo limitado para su resolución, dependiendo de la complejidad del juego.
El tiempo máximo por partida será determinado en las bases específicas de cada juego.

Reglas de los Juegos:

Las reglas específicas para cada uno de los juegos estarán claramente descritas al inicio de cada sección del concurso.
En caso de dudas, los organizadores podrán ofrecer aclaraciones mediante una AT virtual que convocará el especialista responsable.

Evaluación y Calificación:

Los puntos se otorgarán en función de la rapidez, exactitud y habilidad demostrada para resolver cada juego. Si hay empates, jugarán un Sudoku o Kenken.
Se hará el cómputo de los dos participantes del Ciclo para la premiación de la IES.

Premiación:

Se otorgarán medallas y diplomas a los primeros tres lugares de cada Ciclo de participación.
Habrá gallardete para el primer lugar del equipo del Ciclo, serán dos IES ganadores.

Comportamiento y Ética:

Los participantes deben actuar de manera ética, evitando el uso de software automatizado o cualquier forma de trampa o plagio.
Cualquier comportamiento que atente contra las reglas o el espíritu del concurso resultará en la descalificación inmediata.

4. Descripción y Reglas de los Juegos

4.1. Sudoku
Propósito: Completar una cuadrícula de 9x9 celdas, de manera que cada fila, cada columna y cada una de las nueve subcuadrículas 3x3 contengan los números del 1 al 9, sin repetirse.
Reglas:
Las celdas de algunas casillas ya contienen números predefinidos.
El objetivo es llenar el resto de la cuadrícula respetando la regla de no repetir números en las filas, columnas y subcuadrículas.
El tiempo límite para completar un Sudoku dependerá de su nivel de dificultad (fácil, intermedio, difícil).

4.2. Kenken
Propósito: Completar una cuadrícula de tamaño 4x4, usando los números del 1 al 4, de tal forma que no se repitan números en filas ni columnas.
Reglas:
Las casillas están agrupadas en "regiones" que tienen una operación matemática asociada (como sumas, restas, multiplicaciones o divisiones). El participante debe llenar las casillas de forma que respeten tanto las operaciones como la regla de no repetir números.
El tiempo límite será determinado según la dificultad del puzzle.

4.3. Juegos de Estrategia Ganadora
4.3.1. Salto de Rana
Propósito: Desplazar las ranas de un lado del tablero al otro, usando los movimientos permitidos (salto a través de otras ranas) para que todas las ranas queden ubicadas en el lado contrario al que empezaron.
Reglas:
El tablero tiene un número limitado de casillas, y cada rana solo puede saltar hacia una casilla vacía o sobre una rana para aterrizar en una casilla vacía.
El jugador debe encontrar la secuencia óptima de saltos para resolver el puzzle de forma eficiente.

4.3.2. Torres de Hanoi
Propósito: Mover todas las piezas de un palo a otro, siguiendo las reglas de que solo se puede mover una pieza a la vez y una pieza más grande nunca puede estar encima de una más pequeña.

Reglas:
El jugador tiene tres palos y un número de discos de tamaños diferentes. El objetivo es mover todos los discos del palo de inicio al palo final, respetando las reglas.
El jugador debe hacerlo en el menor número de movimientos posible, siendo este el criterio para la calificación.

4.4. Habilidades Matemáticas - Triángulos Mágicos
Propósito: Resolver un triángulo mágico en el que las cifras en las casillas sumen un valor constante en todas las direcciones (lados) del triángulo.
Reglas:
El triángulo consta de celdas numeradas, que deben completarse con números de manera que las sumas de las cifras en cada fila y diagonal del triángulo den el mismo valor.
La dificultad variará dependiendo del tamaño del triángulo (por ejemplo, triángulo de 3 niveles, 4 niveles, etc.).

5. Inscripción y Participación

Proceso de Inscripción:
Cada institución educativa del nivel secundaria, solo puede inscribir por Ciclo dos participantes entre ellos un varón y una mujer. El director o profesor responsable podrá inscribir a sus participantes hasta el día lunes 09 de diciembre del 2024 mediante un formulario que se compartirá el link por SISGEDD y subirán la ficha de inscripción firmada y sellada por el director de la IES, luego de esta fecha ya no procede inscripciones, proporcionando sus datos personales de acuerdo al DNI y seleccionando el ciclo de participación.

Categorías:
Ciclo VI: estudiantes de primero y segundo de secundaria
Ciclo VII: estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria.

6. Lugar y fecha del Concurso.
El Concurso de Juegos Matemáticos se llevará a cabo en las instalaciones de la UGEL Melgar, el día miércoles 11 de diciembre del 2024 ha partir de las 8:30 am para ambos Ciclos con una tolerancia de 10 minutos.

7. Condiciones Finales
La participación en el concurso implica la aceptación de las reglas y decisiones del comité organizador.
Los organizadores se reservan el derecho de modificar las bases en cualquier momento, con el aviso correspondiente a los participantes.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL
AYAVIRI - MELGAR - PUNO
Lic. Valentín Berdusco Quentasi
ESPECIALISTA DE MATEMÁTICA