



PERÚ

Ministerio
de Educación



DIRECCIÓN REGIONAL
DE EDUCACIÓN
DE PUNO



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL

San Román

BASES DEL FESTIVAL



DEPORTIVO Y RECREATIVO DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL

UGEL SAN ROMÁN

2023

BASES DEL FESTIVAL DEPORTIVO Y RECREATIVO DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL UGEL SAN ROMÁN

I. JUSTIFICACIÓN:

La Unidad de Gestión Educativa Local de San Román, a través del área de gestión pedagógica y las especialistas del nivel de educación inicial; ha organizado diferentes actividades, por los 92° Aniversario de la creación de Educación Inicial en el Perú, donde uno de los ejes centrales es: el desarrollo socioemocional de todo actor educativo, quienes participarán es el personal directivo, docente, profesores coordinadores, con la finalidad de rescatar, revalorar e incentivar el cultivo de nuestras tradiciones, costumbres a través de las diferentes manifestaciones del deporte, entre ellos los juegos tradicionales de antaño.

II. OBJETIVOS:

Promover y difundir el deporte de Antaño, como práctica de cultura viva Nacional, para así contribuir al fortalecimiento y recuperación de la identidad cultural, del deporte y el desarrollo socioemocional de los actores educativos.

III. META:

Este evento tiene por propósito lograr la participación de las 13 redes educativas del nivel de educación inicial, quienes integran son personal directivo, docente y profesores coordinadores del nivel de educación inicial.

IV. DE LA ORGANIZACIÓN:

Organizan las especialistas del nivel de educación inicial.

V. DE LA INSCRIPCIÓN:

La fecha de inscripción será a partir del día lunes 15 de mayo, hasta el viernes 19 de mayo, en el link indicado anexando inscritos por cada juego.

VI. DE LOS PARTICIPANTES:

13 redes educativas (directivo, docente y profesores coordinadores) del nivel de educación inicial, del ámbito de la UGEL San Román.

VII. DEL EVENTO

- Fecha del evento: 26 de mayo del 2023
- Lugar: Complejo deportivo la Capilla
- Hora de inicio: 9:00 a.m.
- Participan: Redes educativas del nivel inicial

VII. DE LA MODALIDAD DE LOS PARTICIPANTES

Las y los inscritas(os) podrán participar solo en un juego, según inscripción.

VIII. DE LOS JURADOS:

Los jurados calificadores serán personas conocedoras del deporte e idóneas en este tipo de eventos.

IX. DE LOS PREMIOS:

Se otorgará estímulos en cada juego a los participantes.

X. DE LOS JUEGOS A DESARROLLARSE:

Son 8 juegos a desarrollarse.

- Trompos.
- Canicas o bolas.
- Mata gente.
- Yaces.
- Tejitos, avioncito o rayuela.
- Salta a la soga.
- Carrera de encostalados.
- Concurso de barras

TROMPO

DESCRIPCIÓN:

Con un cordel se enrolla el trompo y se lanza con el objetivo de hacerlo bailar, se puede levantar en la mano y hacer otros retos.

REGLAS:

- Se enfrentarán 13 jugadores, cada uno deberá traer su trompo y cuerda.
- Habrá un cuadrilátero dibujado en el piso como se muestra en la figura.
- En el centro se colocará el trompo.
- El objetivo del juego es que el jugador deberá hacer bailar el trompo.
- Gana el jugador que hace bailar el trompo por más tiempo.

Puntaje: 10 puntos al trompo ganador



CANICAS

DESCRIPCIÓN:

Es un juego que consiste en tincar una canica de vidrio en el piso hacia un objetivo.

REGLAS:

- El jugador gana puntos por nivel ganado a su competidor.
- Cada participante deberá traer sus canicas.
- Colocar 10 soldaditos y con una canica tendrá que derribarlos, (tres oportunidades), pierde turno si no derriba ninguno, gana quien más soldados derribe. Cada soldadito equivale 1 punto.

Puntaje: Quien derribe la mayor cantidad de soldados 10 puntos

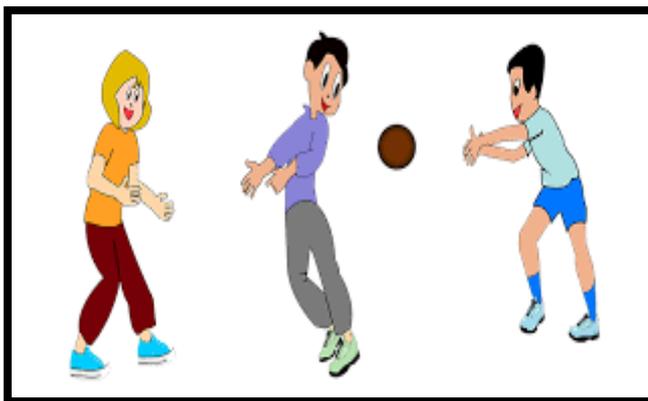


MATA GENTE

DESCRIPCIÓN

Se trata sobre un grupo de 10 participantes 5 x lado.

Cuatro personas dentro del campo, una de cada extremo de un cuadrilátero con un balón tratase de que el balón les choque a los que están en medio y ellos trataran de esquivar el balón, el último que quede intacto será el ganador.



REGLAS

- Como máximo debe haber 10 personas
- Cada red deberá traer una pelota
- El que atrapa el balón, tiene la opción de acumular una vida o de hacer entrar a un compañero que haya salido.
- A quien le toque el balón queda descalificado
- El último que quede intacto será el ganador.

Puntaje: 10 puntos

YACES

DESCRIPCIÓN

Este juego consiste en recoger cierta cantidad de yaces en el suelo con el rebote de una pelotita.

REGLAS

- Cada jugador gana 5 puntos por nivel que supere.
- Cada participante deberá traer sus yaces y su pelota.



NIVELES

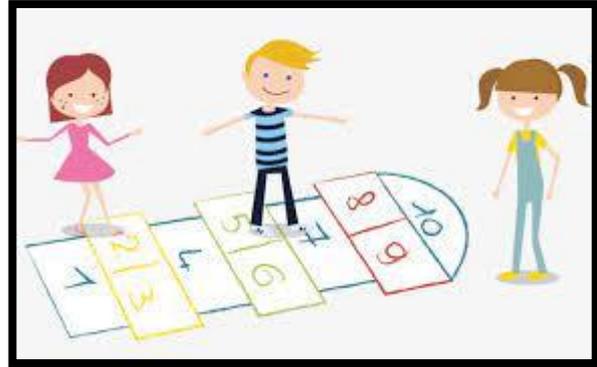
- YACES SIMPLE, por cantidad: Recoge los yaquis desde el 1 al 10.
- YACES, pasando a la otra mano: Pasa los yaquis que recoges a la otra mano antes de atrapar la pelota, sigue del 1 al 10.
- YACES CON PALMADA EN EL PISO: antes de recoger los yaquis da una palmada en el piso, del 1 al 10.

Puntaje: 10 puntos, la docente que llega al último nivel.

TEJITOS-AVIONCITO O RAYUELA

DESCRIPCIÓN

Para comenzar, se dibuja sobre el piso un “avión” como el de la ilustración, con casillas aproximadamente de 40 X 30 cm.



REGLAS

- Para jugar avión cada jugador debe tener su teja que será otorgada por la comisión organizadora.
- Parado frente a la casilla 1, el jugador en turno arroja dentro de ésta su teja y salta con un solo pie a la casilla 2, y después a la 3.
- En las alas 4 y 5 descansa un pie en cada casilla, luego vuelve a saltar, en un solo pie a la casilla 6, y en dos pies salta a las casillas 7 y 8.
- En un pie salta a la casilla 9, y al llegar al círculo que es el número 10 pone los dos pies y gira para regresar.
- El regreso es el mismo procedimiento, pero al llegar a la casilla 2 se agacha para recoger su teja y salta fuera del avión, siempre hacia el frente, sin tocar la casilla.
- Sale descalificado el que pisa la raya y / o el que no termina el juego.

Puntaje: El participante que logre terminar el juego se le asigna 10 puntos.

BATE A LA SOGA

DESCRIPCIÓN

Es un juego que consiste en saltar la sogá al ritmo de canciones, cada canción condiciona la forma de saltar.



REGLAS DEL JUEGO

- Los jugadores ganarán puntos por cada nivel que superen.
- Los jugadores tienen solo una vida que puede utilizar en cualquier nivel.
- El jugador deberá cumplir las condiciones de saltar la sogá que cada nivel o canción tiene.
- Participan 1 integrante de cada red

NIVEL 1: Niña chascosa (1 punto)

Niña chascosa péinate, lávate, date una vuelta y salete y te y te

NIVEL 2: Manzanita del Perú (2 puntos)

Manzanita del Perú, dime cuantos años tienes tu 1, 2,3...

NIVEL 3: Soltera (o), Casada(o)... (3 puntos)

Soltera, casada, viuda, divorciada, con hijos, sin hijos con 1, 2, 3,...

NIVEL 4: Reina de los mares (4 puntos)

Soy la reina de los mares, si usted lo quiere saber, tiro mi pañuelo al agua, y lo vuelvo a recoger. Pañuelito, pañuelito, quién te pudiera tener, metidito en el bolsillo, como pliego de papel.

Puntaje: El participante que logre terminar el juego se le asigna 10 puntos.

CARRERA DE COSTALES

DESCRIPCIÓN

Este juego consiste en que los participantes realizan una carrera saltando dentro de un costal cada uno de ellos hasta llegar a la meta.



REGLAS

- La competencia se dará entre 1 participante de cada red.
- Cada participante deberá traer un costal.
- El participante tendrá que competir saltando dentro de un costal hasta llegar a la meta.
- Si el jugador parte antes de tiempo será descalificado automáticamente.
- En casos de que dos jugadores logren llegar al mismo tiempo se hará un desempate inmediatamente con una nueva carrera.

PUNTAJE: El participante que primero llegue a la meta, se le asigna 10 puntos.

BASES DEL CONCURSO DE BARRAS

- Cada Red Educativa, debe de contar con su barra y esta a su vez debe ser representada por un número mínimo de 10 integrantes y máximo de todos los integrantes de red.
- Las barras deberán portar algún implemento distintivo.
- Las barras serán ubicadas según el orden de la inscripción.
- Está terminantemente prohibido el uso de material pirotécnico (cohetillos u otros).
- Las barras tendrán 3 minutos para hacer su presentación.



PUNTAJE: 20 puntos a la red participante y 5 puntos más a la red más creativa