

Tacna,

05 MAYO 2022

OFICIO MÚLT N° 195 -2022-AGP-UGELT-DRSET/GOB.REG.TACNA

SEÑORES DIRECTORES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS FOCALIZADAS :

I.E. MODESTO MOLINA

I.E: JORGE BASADRE GROHMANN

I.E. WILMA SOTILLO DE BACIGALUPO

I.E. FORTUNATO ZORA CARVAJAL

PRESENTE.-

ASUNTO : CONVOCA A EVENTO GYMKANA DE INTEGRACIÓN
ESCOLAR Y CONVIVENCIA PACÍFICA "JUNTOS Y JUNTAS POR LA
INTEGRACIÓN"

REFERENCIA : CARTA N°37-FY22-OFICINA TACNA

Es grato dirigirme a usted con la finalidad de expresarle un cordial saludo y a la vez hacer de su conocimiento que, al formar parte de la focalización para la implementación del proyecto "Entornos Seguros y protectores a migrantes y refugiados" se le convoca a participar de la actividad "GYMKANA DE INTEGRACIÓN ESCOLAR Y CONVIVENCIA PACÍFICA "JUNTOS Y JUNTAS POR LA INTEGRACIÓN" organizada por Plan Internacional Perú, en articulación con la Agencia de la ONU para los Refugiados – ACNUR y la Unidad de Gestión Educativa Local de Tacna, la misma que tiene como finalidad promover un espacio de integración entre la población peruana, refugiada y/o migrante, por lo que se le hace llegar, adjunto al presente, el anexo 1 con la Guía de implementación y bases de los Juegos de la actividad mencionada.

En tal sentido, se le exhorta a garantizar la participación del equipo representante de la IIEE que dirige, lo que contribuirá al logro de los objetivos planteados. Las coordinaciones podrá realizarlas con la responsable del evento Srta. Pamela Soto, al teléfono 970 995757 y/o al correo pamela.soto@plan-international.org.

Atentamente;



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL
TACNA

PROF. DINA LUZ QUISPE CHIPANA
JEFE DEL AREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA

DLQCh/JAGP
CYP/EECU
C.c. Archivo

Anexo 1

Guía de implementación y bases de Juegos para la GYMKANA de Integración Escolar 2022 "Juntos y Juntas por la Integración"

Se presenta a continuación la Guía de implementación y bases de Juegos para la GYMKANA de Integración Escolar 2022 - "Juntos y Juntas por la Integración"

Reglas Generales para los juegos

1. Se realizará una lista con TODOS Y TODAS las personas inscritas en el enlace y se enviará a la institución para que confirme la participación del equipo inscrito, en caso de ser más de 20, se realizará una selección interna a cargo de la institución.
2. Durante la actividad se invitara a las y los inscritos en la lista oficial remitida por la institución para que participen de cada juego, en caso, no desee hacerlo, se respetará su decisión y podrá participar alguna persona del equipo de la institución.
3. No se permitirá que las y los participantes de los equipos realicen actos de violencia tales como aislar a un compañero/a, insultar, colocar apodos, burlarse o hacer sentir mal a algún compañero, se restará puntos a su equipo de la puntuación final. En la Gymkana del proyecto Entornos Seguros, nose acepta ninguna forma de violencia.
4. Se formarán categorías:
 - ✓ Estudiantes (40 aproximadamente) (7 a 12 años)
 - ✓ Madres, padres, cuidadores/as.
 - ✓ Directores, docentes, auxiliares, etc.

Grupos de 20 Participantes, quienes estarán a cargo de un/a docente y/o auxiliar representante de la institución educativa de nivel primario. Se les brindará un chaleco distintivo, según el color de sus equipos (AZUL, VERDE, ROJO Y AMARRILLO).

Institución Educativa	Color
I.E. Jorge Basadre Grohmann	Azul
I.E. Fortunato Zora Carvajal	Verde
I.E. Modesto Molina	Rojo
I.E Wilma Sotillo	Amarillo

Cada juego debe contar con cerco perimétrico, a fin que solo en el juego se encuentre el grupo de equipos, el/la moderador/a con su acompañante, animador y personal de filmación (si fuera necesario). El resto de observadores del juego (padres/madres, cuidadores, docentes, staff de Plan y animadores), deben encontrarse fuera del cerco del juego por medidas de seguridad.

Los equipos a competir deben permanecer todo el tiempo de duración dentro del cerco del juego. No moverse a otros equipos o juegos sin previa indicación del animador/a, el cual mencionará la palabra "CAMBIO" y se procederá al traslado del juego.

5. Si un niño/a se siente mal u observa malestar rápidamente indicarlo a staff de Plan International.

Puntuación de los juegos

1. Los juegos tendrán una calificación específica (de 10 a 40 puntos) dependiendo el juego (revisar puntaje de cada uno de ellos).

2. Cada moderador/a del juego tendrá una cartilla de puntuación de cada juego y equipo, al cual calificará según la numeración indicada y esta sumará a la tabla de puntuación global de colores (AZUL, VERDE, ROJO Y AMARILLO).
3. Al finalizar, se sumará el puntaje que brindará cada moderador/a al personal de Plan International que llevará el puntaje global. La premiación se realizará al cierre de la actividad.
4. Se entregará el premio a todas y todos los/as participantes del color ganador (AZUL, VERDE, ROJO Y AMARRILLO).
5. El premio del equipo ganador Copa además de unas medallas a cada integrante, y para los demás participantes que compitieron y quedaron en el 2do, 3er y 4to puesto, se les entregará una bolsa/kit con obsequios, Merchandising de oficina + kit de pintura (sketchbook+pincel+temperas) como premio de participación.
6. El jurado calificador deberá estar integrado por 4 personas: Director/a, docente representativo de la UGEL, representante de la IPD, representante del GORE y representante de Acnur u otro representante de Plan International.

El mismo jurado calificador durante el transcurso del evento irá evaluando a las barras que estarán conformadas por padres, madres, cuidadores/as, docentes, auxiliares etc. (considerar: Arengas o canticos, llamativas o vistosas, organización, etc.), las barras también serán consideradas como participantes del evento.

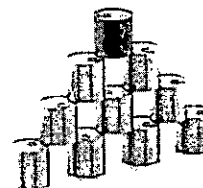
TABLA DE PUNTAJE GLOBAL					PUNTAJE TOTAL
Juego / Equipo	N° 1	N° 2	N° 3	N° 4	
	TUMBALATAS	CARRERA con OBSTACULOS	MEMORIA INTERCULTURAL	BAILETON	
AZUL					
VERDE					
ROJO					
AMARILLO					

Descripción de cada juego

JUEGO 1: TUMBANDO LA DESIGUALDAD

Se arman 4 grupos de 10 latas en forma de torre separadas por 3 metros entre las y los participantes aproximadamente para evitar aglomeración y accidentes por el derrumbe de latas.

Se comienza el juego llamando a **04 concursantes** por Institución Educativa, estos deben ser 03 niños, niñas o adolescentes y 01 padre de familia (participará el padre de familia de la niña que será trenzada).



En consideración pueden participar madres, cuidadores o docentes lanzando la pelota de trapo en vez de 02 niñas, niños o adolescentes.

Cada participante de cada equipo lanza la pelota de trapo hacia las latas en el orden que ellos y ellas han establecido. Cuando todas las latas sean derribadas, el padre podrá iniciar el trenzado (realizarán una trenza alta que será mostrada como imagen de referencia), al acabar se revisará y se anunciará el tiempo en que acabo cada grupo (10 min. máximo por turno).

Puntuación:

Gana el equipo que termine primero el trenzado (Se tendrá en cuenta la ejecución para determinar que esté terminada)

Puntaje primer puesto (tiempo)	:	40 puntos.
Puntaje segundo puesto (tiempo)	:	30 puntos
Puntaje tercer puesto (tiempo)	:	20 puntos
Puntaje cuarto puesto (tiempo)	:	10 puntos
Puntaje Máximo total (por tumbar todas las latas y trenza bien elaborada – en tiempo asignado)	:	40 puntos.

En caso de empate se acumulará el mismo puntaje en la tabla general.

Los jurados colocan los puntajes en las casillas del juego correspondiente para la contabilización.

Se recogen las latas y se libera el espacio para el siguiente juego, mientras se motiva a lxs participantes

JUEGO 2: CARRERA DE OBSTÁCULOS CON PREGUNTAS

Se arman dos líneas de carrera separadas por aproximadamente 3 metros entre sí delimitando con conos el inicio y final de cada línea.

Paralelamente se debe tener una caja donde estarán previamente alistadas: 4 cucharas, 4 cuerdas, 4 limones o pelotas de goma, *un silbato y la *cartilla de preguntas en sobre manila.



El/la moderador/a indica que cada participante de cada equipo (IIEE) tiene que tener **05 participantes** de preferencia estudiantes, quienes a su vez tienen que tener asignado un número de orden (p.ej. María 1, Pedro 2, Elimar 3, Juan 4, Lucía 5).

1er circuito o mini juego: ENCOSTALADOS (solo ida):

Se entrega a cada equipo un costal, el moderador se posiciona al extremo contrario de las líneas. Para esta actividad el animador/a leerá los primeros 6 enunciados de la cartilla de preguntas. Una vez leído el enunciado, se marca el inicio de la carrera con el silbato. El/la primera participante en llegar a la meta contestará "Verdadero o Falso" según corresponda, si la respuesta es correcta se le sumará 10 pts., si la respuesta es errónea no se suma ningún punto y la segunda persona que llegó a la meta contestará; así hasta llegar a la respuesta correcta. Adicionalmente el animador/a explicará el contenido de las respuestas, según corresponda. Si se les detecta haciendo trampa no sumará puntos.

2do circuito o mini juego: CARRERA DE LIMONES (ida y vuelta):

Se le entrega a cada equipo un limón y una cuchara, cada participante deberá ir y retornar **llevando en la mano que menos domina** (tener en cuenta diestros y zurdos), una cuchara con un limón sin que este se caiga en el camino, de ser así tendrá que retornar al punto de partida. Para esta actividad se leerán el siguiente bloque de 6 enunciados de la cartilla de preguntas. El/la primera participante en llegar a la meta contestará "Verdadero o Falso" según corresponda, si la respuesta es correcta se le sumará 10 pts., si la respuesta es errónea no se suma ningún punto y la segunda persona que llegó a la meta tendrá la oportunidad de contestar; así hasta llegar a la respuesta correcta.

3er circuito o mini juego: CARRERA DE CARRETILLA (ida y vuelta):

Se le indica a cada participante que por equipo se deben formar parejas, uno/a será la carretilla y la pareja será la que lleve la "carretilla". Para esta actividad el animador/a leerá un tercer bloque de 6 enunciados de la cartilla de preguntas. El/la primera participante en llegar a la

meta, cruzando por detrás del cono, contestará "Verdadero o Falso" según corresponda, si la respuesta es correcta se le sumará 10 pts., si la respuesta es errónea no se suma ningún punto y la segunda persona que llegó a la meta contestará; así hasta llegar a la respuesta correcta.

4to. circuito o mini juego: SALTANDO CON UN PIE (solo ida):

Se indica a cada participante que debe saltar con un pie en zig zag sobre la cuerda u obstáculos hasta llegar a la meta. Para esta actividad el animador/a leerá un cuarto bloque de 6 enunciados de la cartilla de preguntas. El/la primera participante en llegar a la meta, contestará Verdadero o Falso según corresponda, si la respuesta es correcta se le sumará 10 pts., si la respuesta es errónea no se suma ningún punto y la segunda persona que llegó a la meta contestará

Puntuación:

Puntaje por respuesta acertada	: 10 puntos.
Puntaje por respuesta no acertada	: 0 puntos.
Penalidad o sanción	: - 5 puntos.
Puntaje Máximo total	: 40 puntos.
• Penalidad:	
- Cuando el equipo no se presente completo.	
- Cuando se detecte que el equipo hizo trampa.	

Culminados los cuatro circuitos o mini juegos, se asegura la cancha libre de obstáculos que puedan causar accidentes, mientras se anima a los equipos en las tribunas a seguir haciendo arengas y barras. Se deben verificar los puntajes anotados en las cartillas para el conteo final.

JUEGO 3: MEMORIZANDO LA DIVERSIDAD CULTURAL

Se armará en el centro del espacio las cartillas para realizar el juego memorizando la diversidad cultural en un orden indistinto para poder comenzar. En los laterales se forman las y los participantes por grupo en una fila.

Según el orden previamente acordado empezará el primer grupo, el primer participante se acercará y elegirá una de las cartillas intentando buscar el par, si este par es encontrado se realizará la consulta ¿Qué es lo que representa la imagen?, si en caso no responde, la siguiente persona en la fila podrá participar, se anotará la puntuación y continuará el siguiente grupo.

Al terminar la **cuarta ronda** o acabado el tiempo del juego se realizará la suma de la puntuación, y se colocará en la pizarra.

Puntuación:

1) <u>Puntaje</u>	
Puntaje por par acertada	: 5 puntos.
Puntaje por par no acertada	: 0 puntos.
2) <u>Puntaje</u>	
Puntaje por explicación correcta	: 5 puntos
Puntaje por respuesta no acertada	: 0 puntos.
Penalidad o sanción	: - 5 puntos.
Puntaje Máximo total	: 40 puntos.

Acabado el juego se retirarán las piezas del espacio y se motivará a los equipos para continuar con el siguiente juego

JUEGO 4: BAILANDO POR LA INTEGRACIÓN

Jugarán 04 equipos por institución educativa, conformados por 2 personas por equipo (02 equipos de estudiantes y 02 equipos de docentes y padres, madres o cuidadores)

Se colocarán en el espacio ocho marcas en el suelo las cuales indicarán donde deben estar cada una de las parejas según los turnos acordados, primero, estudiantes y luego, docentes o padres, madres o cuidadores. Las y los participantes se posicionarán en el espacio. Se iniciará conteo para empezar (3,2,1)

Las y los participantes bailarán acorde a cada género de música, desde la tercera canción una de las parejas será eliminada ya que las y los jurados estarán evaluando la participación hasta que quede una de las parejas, posteriormente se dará a conocer el puntaje obtenido en el primer turno de estudiantes. Luego ingresarán a los espacios marcados en el suelo las parejas conformadas por docentes y padres, madres o cuidadores, para el segundo turno se iniciará nuevamente el conteo (3.2.1) y cada pareja bailará acorde al género de música propuesto, desde la tercera canción una de las parejas será eliminada hasta que sólo quede una. Se mencionará la puntuación obtenida en el segundo turno y se sumarán los puntos del primer y segundo turno para conocer Los puntos que se sumarán al ranking final

Puntuación:

Puntaje por canción superada : 5 puntos
Puntaje por canción no superada : 0 puntos

Al terminar el juego se invitará a las y los participantes a esperar un momento para poder iniciar el proceso de premiación, donde se indicará el puesto que ocupó cada una de las instituciones en la primera Gymkana de integración