"Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"
"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Ayaviri, 20 de octubre de 2025.

OFICIO MULTIPLE Nº 00278 –2025–GRP–DREP/DUGEL–M/AGP-EP.

SEÑORES (AS) : **DIRECTORES (AS) DE LAS IIEE DE EDUCACION PRIMARIA DEL AMBITO DE LA UGEL MELGAR**

Presente.-

ASUNTO : **Comunica actividades por el día de Educación Primaria y las bases de los "II Juegos Tradicionales – 2025"**

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL – ÁREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA – MELGAR

Es grato dirigirme con la finalidad saludarlo a su distinguida autoridad y a través de usted a todo el corporativo de trabajadores de la institución educativa que dirige.

La UGEL a través del área de gestión pedagógica y especialistas de educación primaria, tiene programado realizar una serie de actividades por conmemorarse el "Día de Educación Primaria 2025"; asimismo las bases, que contienen las pautas para la organización y desarrollo de los Juegos Tradicionales del nivel de educación primaria, con el siguiente detalle:

FECHA	ACTIVIDAD
09 de noviembre (domingo)	Izamiento del pabellón Nacional por el día de Educación Primaria (En cada distrito de la provincia de Melgar)
11 Y 12 de noviembre (martes y miércoles)	Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje.
Fecha de la actividad: del 3 al 7 de noviembre de 2025 en cada distrito	Concurso de juegos tradicionales etapa distrital IE organizadora en cada distrito: Ayaviri: 71012 Antauta: San Isidro Cupi: 72597 Machacmarca Llalli: 70481 "JAEF" Macari: Fe y Alegría 27 Nuñoa: 70476 Orurillo: 70852 Vallecito Santa Rosa: 70475 LA SALLE Umachiri: 70834 Sora

14 de noviembre (viernes)	Concurso de juegos tradicionales etapa provincial (ganadores por distrito) UGEL. - El zorro y las ovejas (niñas y/o niños) - Tejos (niñas) - Carrera de aros (niñas y/o niños) - Trompos (niños – trompo de madera y del mismo tamaño)
27 de noviembre (jueves)	Concurso de competencias matemáticas y comunicativas: distritos de Antauta, Cupi, Llalli, Macari, Nuñoa, Orurillo, Santa Rosa y Umachiri.
28 de noviembre (viernes)	Evaluación de competencias matemáticas y comunicativas: distrito de Ayaviri.

Seguros de merecer su atención y conocedores de su liderazgo en favor de la mejora de la los aprendizajes de nuestros estudiantes, esperamos vuestra participación.

Atentamente.

Dra. NOEMI YESENIA RAMOS ALIAGA
DIRECTORA UGEL * MELGAR

Nota: Se adjunta las bases de los juegos tradicionales 2025

NYRA/DUGELM
JJA/JAGP
EEP/UGELM
C.C ARCH.



BASES

"II JUEGOS TRADICIONALES – PRIMARIA 2025"

BASES DE JUEGOS TRADICIONALES – 2025

I. FINALIDAD:

La Unidad de Gestión Educativa Local de Melgar, a través del área de Gestión Pedagógica- nivel primario, organiza el II concurso de Juegos Tradicionales – 2025", con el propósito de promover la participación de los estudiantes de las instituciones educativas del nivel primario del ámbito de la UGEL Melgar, asimismo de rescatar, revalorar e incentivar la práctica de nuestras tradiciones y costumbres a través de las diferentes manifestaciones como el juego que contribuyen al desarrollo de las competencias del CNEB.

II. OBJETIVOS:

2.1. OBGETIVO GENERAL:

El objetivo de los juegos tradicionales promover, preservar y difundir los juegos tradicionales como patrimonio cultural, autóctono y relevante de una sociedad y un medio para desarrollar las competencias y recuperación de la identidad cultural, del deporte y recreación, mostrando en nuestra región y a nivel nacional.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Desarrollar habilidades y destrezas de psicomotricidad en los niños de las instituciones educativas del nivel primario del ámbito de la UGEL Melgar.
- Participar en el II concurso de los juegos tradicionales a través del sano esparcimiento los niños y niñas del nivel primario del ámbito de la UGEL Melgar.
- Masificar la práctica recreativa de los juegos tradicionales en los niños y niñas de las IIEE del ámbito de la UGEL Melgar

III. META:

Participación de los estudiantes de las instituciones educativas primarias del ámbito de la UGEL MELGAR previamente seleccionadas a nivel institucional.

IV. ORGANIZADORES:

- UGEL MELGAR
- AREA DE GESTION PEDAGÓGICA-PRIMARIA
- DIRECTIVOS DE LAS IIEE
- DOCENTES DE LAS IIEE
- PADRES DE FAMILIA

V. INSCRIPCIÓNES:

- La fecha de inscripción será a partir del **27 al 31 de octubre** del 2025, ante la Comisión organizadora de cada distrito.
- Los responsables de cada distrito, deben enviar un informe detallado con los ganadores de cada disciplina y categorías a los especialistas de educación primaria entre los días **10 al 13 de noviembre**. Solo ellos participarán en la etapa provincial.
- No se admitirán inscripciones fuera de la fecha establecida.

VI. DE LOS PARTICIPANTES:

Participan niños y niñas de 1° a 6° grados del nivel Primario del ámbito de la UGEL Melgar en DOS etapas, por categorías y en las siguientes fechas:

ETAPA DISTRITAL	ETAPA PROVINCIAL
Fecha de la actividad: del 3 al 7 de noviembre de 2025. **Lugar**: IE organizadora en cada distrito: Ayaviri: 71012	**Fecha de la actividad:** 14 de noviembre de 2025. **Lugar**: Distrito de Ayaviri Organiza: Especialistas de la Ugel Melgar **Hora**: 10:00 a.m.

Antauta: San Isidro
Cupi: 72597 Machacmarca
Llalli: 70481 “JAEF”
Macari: Fe y Alegría 27
Nuñoa: 70476
Orurillo: 70852 Vallecito
Santa Rosa: 70475 LA SALLE
Umachiri: 70834 Sora
Hora: 10:00 a.m.

Los participantes deberán tener el material para la participación en el juego elegido, así mismo portar su DNI y nómina de matrícula para poder participar en cada juego.

VII. DE LA CATEGORÍA DE LOS PARTICIPANTES:
Para estos juegos se considerará TRES categorías:

- Categoría A: estudiantes del III Ciclo
- Categoría B: estudiantes del IV Ciclo
- Categoría C: estudiantes del V Ciclo

VIII. DE LOS JURADOS Y/O JUECES:
Los jurados calificadores serán personas idóneas y conocedoras de los juegos tradicionales nombrados por la IE organizadora en cada distrito.

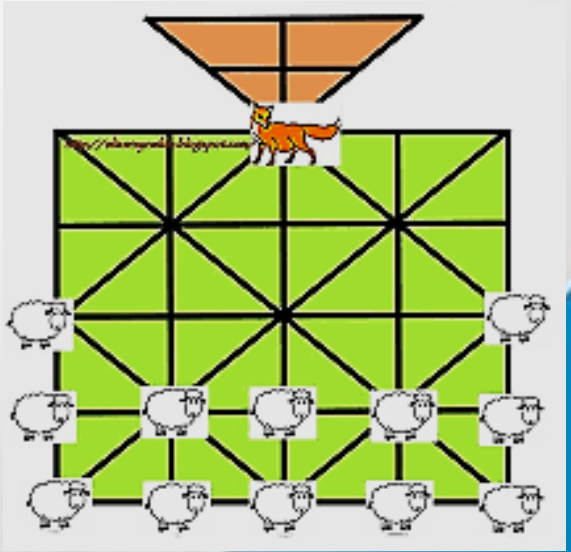
IX. DE LOS PREMIOS:
Se otorgará premios a los 03 primeros lugares de cada juego y categoría, las mismas serán gestionadas por la comisión organizadora de las diferentes etapas.

X. JUEGOS A DESARROLLARSE: son 4 juegos tradicionales a desarrollarse.

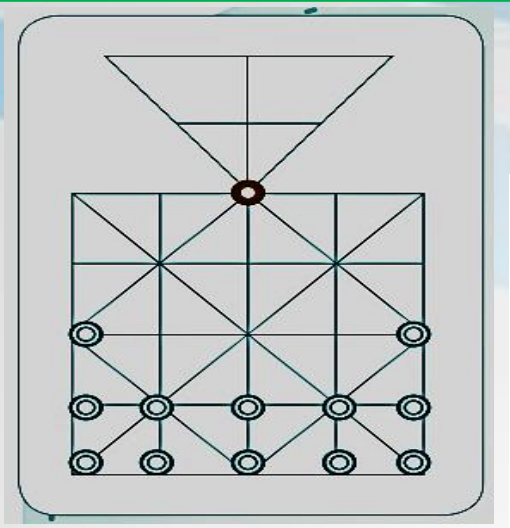
- El zorro y las ovejas (niñas y/o niños)
- Tejos (niñas)
- Carrera de aros (niñas y/o niños)
- Trompos. (niños – trompo de madera y del mismo tamaño)

10.1. EL ZORRO Y LAS OVEJAS:

Descripción.- El juego del zorro y las ovejas lo juegan las niñas y los niños de las comunidades puneñas y otros pueblos de nuestro país. Es un juego de estrategia que ayuda a razonar y tomar decisiones. Las niñas y los niños que juegan deben diseñar estrategias adecuadas para “atrapar al zorro” o para “comerse a las ovejas”, según sea el rol que les corresponda.
El cuadrado grande representa “la pradera de las ovejas”, el triángulo grande “la gruta del zorro”, las líneas horizontales, verticales y diagonales son “los caminos”.
Coloca las ovejas en las intersecciones como se muestra en el tablero: Coloca al zorro en el lugar indicado:



- ✓ Las ovejas y el zorro pueden desplazarse de una intersección a otra contigua. Las ovejas solo pueden avanzar en forma horizontal, vertical y diagonal; no pueden retroceder.
- ✓ El zorro puede avanzar y retroceder en forma horizontal, vertical y diagonal. El zorro tratará de comerse a las ovejas siguiendo reglas semejantes a las del juego de las damas (saltando sobre ellas).
- ✓ Las ovejas no pueden comer al zorro; pero sí pueden ocupar su gruta, desalojarlo, acorralarlo o inmovilizarlo.
- ✓ El zorro gana el juego si se come a:



- Categoría A: 5 ovejas.
- Categoría B: 6 ovejas
- Categoría C: 7 ovejas

✓ Las ovejas ganan el juego si llegan a la gruta o encierran al zorro sin dejar que se pueda mover.

✓ No moverse en el mismo lugar más de 3 veces (zorro y ovejas)

✓ Mediante sorteo se elegirá ser zorro u oveja, el perdedor inicia el juego.

10.2. TEJOS:

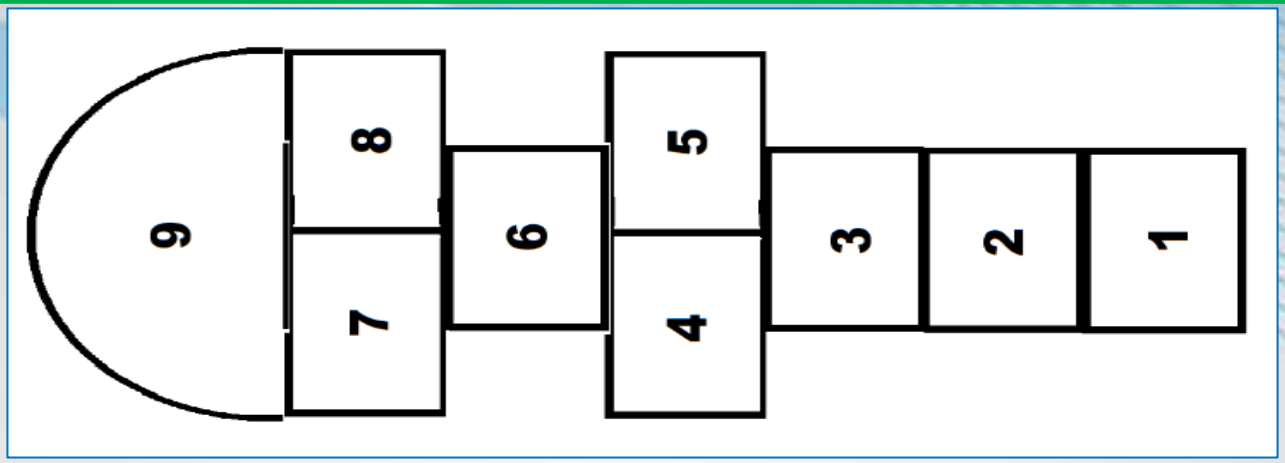
Descripción: El **juego del tejo** es un juego tradicional en el que los participantes deben lanzar una piedra o tejo dentro de una serie de casillas numeradas (del 1 al 9) dibujadas en el suelo, sin tocar las líneas. Luego deben recorrer las casillas saltando en un solo pie (o con ambos pies según el diseño), recoger el tejo y regresar sin cometer errores.



REGLAS:

- ✓ Se dibuja el avión en el suelo con **nueve casillas numeradas del 1 al 9 en una plataforma plana, asegurando** que las **dimensiones sean iguales para todos los participantes de cada categoría**. La comisión organizadora debe garantizar el mismo material y tamaño del tejo (Piedra plana de río).
- ✓ Por ningún motivo se admitirá como tejo cáscaras de fruta, papel mojado, silicona o jebe.
- ✓ Se formará de 3 o 4 jugadores en cada grupo.
- ✓ El orden de participación se decide **por sorteo** o **"Yan Ken Po" (piedra, papel o tijera)**.
- ✓ El jugador lanza el tejo a la **casilla 1**, sin que toque las líneas ni salga del recuadro.
- ✓ Luego, **salta en un solo pie** por las casillas hasta llegar al número 9.
- ✓ En las casillas dobles puede **apoyar ambos pies**.
- ✓ Al llegar al final, **regresa saltando** hacia el punto de partida y **recoge el tejo** antes de salir del dibujo.
- ✓ Si no comete errores, lanza nuevamente el tejo a la **casilla siguiente (2, 3, 4...)** y continúa el recorrido **de ida y vuelta** hasta llegar al número 9.
- ✓ Si el jugador falla (por ejemplo, pisa una línea, el tejo sale de la casilla o cae mal, el jugador pierde el equilibrio o apoya ambos pies donde no corresponde), pierde el turno.
- ✓ El tejo debe recogerse manteniendo el equilibrio en un solo pie, sin apoyar la otra mano ni el otro pie. Si el jugador pisa la línea, apoya ambos pies o pierde el equilibrio al recogerlo, pierde el turno.
- ✓ El siguiente jugador inicia su intento desde la casilla donde se quedó en el turno anterior.
- ✓ **Solo pierde el juego completo si otro jugador completa todo el recorrido (del 1 al 9) antes que él.**
- ✓ ***Excepcionalmente para este concurso se limitará con el tiempo de juego, según la cantidad de participantes en cada grupo, gana la jugadora que avanzó más casillas*.**

Duración del juego en cada grupo: Ej. (2 jugadores= 10 min; 3 jugadores=15 min; 4 jugadores=20 min …)



10.3. CARRERA DE AROS:



Descripción.- La "carrera de aros" es un juego tradicional donde los participantes hacen rodar un aro metálico, plástico o caucho con una guía (un alambre con mango) intentando recorrer la mayor distancia posible sin que se caiga o pierda el equilibrio. Antiguamente, era una actividad común entre los niños para desarrollar la coordinación, la agilidad y la resistencia, usándose aros de distintos orígenes como llantas de bicicleta o cerco de barriles.

El juego consiste en hacer rodar un aro impulsándolo con una varilla o manivela para que gire y avance hacia adelante. Cada jugador debe seguir su aro corriendo, procurando mantenerlo en movimiento y sin separarse de ella, dentro del carril marcado.

Objetivo del juego:

- El objetivo principal es hacer rodar el aro con la guía, manteniéndolo vertical y en movimiento, por un tiempo y distancia posible hasta una meta.

Materiales necesarios:

- Un aro (metálico o de plástico).
- Una guía, que es un alambre o varilla con un mango, para dirigir y controlar el aro.

Reglas y desarrollo:

1. **Preparación:**
El jugador toma el aro por su parte inferior con la guía.

2. **Inicio:**
Al dar la señal, el jugador comienza a impulsar el aro con la guía, haciéndolo rodar por el suelo.

3. **Mantener el equilibrio:**
El jugador debe ajustar el movimiento de la guía para mantener el aro en posición vertical y evitar que caiga.

4. **Distancia:**
Se busca llegar lo más lejos posible, ganando el jugador que consiga llegar a la meta.
Categoría A: Línea recta de 20 metros (solo ida)
Categoría B: Línea recta de 20 metros (ida y vuelta) Total 40 metros
Categoría C: Líneas curvas delineado con conos o botellas descartables de 20 metros (ida y vuelta) Total 40 metros

5. **Ganador:**
Gana el participante que recorra la distancia establecida en el menor tiempo y sin cometer faltas.

6. Faltas o sanciones:

- Correr sin hacer rodar el aro.
- Lanzar o empujar el aro hacia la meta.
- Salirse del carril establecido para cada participante.
- No presentarse al momento de haber sido solicitado.
- No llegar a la meta.

10.4. JUEGO DE TROMPOS:

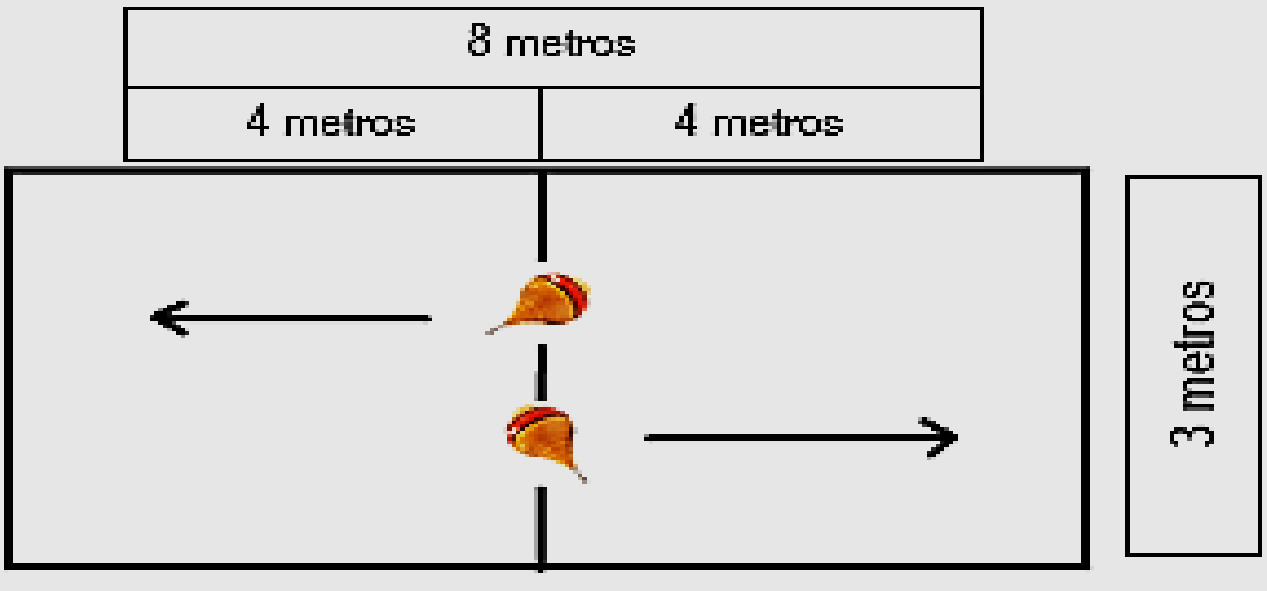
Descripción.- Con un cordel se enrolla el trompo y se lanza con el objetivo de hacer bailar, se puede levantar en la mano y hacer otros retos.



Reglas:

- ✓ Se enfrentan **dos jugadores**, cada uno con su **trompo de madera del mismo tamaño** y su **cordel**. ***(El comité organizador garantizará con cuatro trompos del mismo tamaño y peso para evitar desigualdades y ventajas en el juego)***
- ✓ El turno inicial se decide mediante sorteo o el juego **"Yan Ken Po" (piedra, papel o tijera)**.
- ✓ Habrá un cuadrilátero dibujado en el piso de tierra y a una distancia de:
  - Categoría A: 6 m x 3 m
  - Categoría B: 8 m x 3 m
  - Categoría C: 10 m x 3 m

Ej: Categoría B: 8 m x 3 m



- ✓ En el centro se colocará dos trompos del mismo tamaño y material.
- ✓ El material del trompo será de madera.
- ✓ El tamaño del trompo deberá ser mediano.
- ✓ El objetivo del juego es que el jugador deberá hacer bailar el trompo y levantarlo con la mano y darle golpes al trompo que le corresponde para llevar a la meta.
- ✓ Gana el jugador que hace pasar primero el trompo por la línea de su cuadrilátero y hasta hacer llegar a la meta. - Sólo se puede hacer un solo golpe por cada oportunidad de baile del trompo. (puede ser más golpes siempre que el trompo este bailando)

Ayaviri, octubre de 2025.

La comisión organizadora.