

FESTIVALES
RECREATIVOS
ESCOLARES

Concursos
educativos

CATEGORÍA "0"



JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES

Daniel Peredo



PERÚ

Ministerio
de Educación

EL PERÚ PRIMERO



Contenido

ÍNDICE	3
INTRODUCCIÓN	5
1. DE LOS PARTICIPANTES Y SUS SUBCATEGORÍAS	6
2. CARACTERÍSTICAS DE LOS FESTIVALES	6
3. CONDICIONES BÁSICAS	7
4. CRONOGRAMA	8
5. ORGANIZACIÓN DE LOS GRADOS	8
6. DE LAS ACTIVIDADES	14
6.1. Subcategoría A (inicial)	
6.2. Subcategoría B (1.º y 2.º de primaria) y subcategoría C (grupos de 3.º y 4.º de primaria)	
7. PUNTUACIÓN TOTAL	28
8. CONSIDERACIONES DE PARTICIPACIÓN	28
9. RECONOCIMIENTO	29
10. CLAUSURA	29
11. DEL CÓDIGO DE RESPONSABILIDAD	30
12. COMENTARIOS Y SUGERENCIAS	30

FESTIVALES RECREATIVOS ESCOLARES 2018

Introducción

La propuesta curricular del área de Educación física, que se señala en el Currículo Nacional de la Educación Básica, pone énfasis en la relación que establecen las personas que actúan con los otros a través de la práctica de actividad física y a partir de los roles asumidos en diferentes contextos lúdicos. En la escuela, los niños, las niñas y los adolescentes interactúan ejercitando su práctica social, establecen normas de convivencia, incorporan reglas, acuerdos, y asumen actitudes positivas frente a los desafíos que se les presentan (sociales, ambientales, emocionales, personales, interpersonales, corporales).

En ese sentido, el Ministerio de Educación promueve los Festivales Recreativos Escolares en el marco de los Juegos Deportivos Escolares Nacionales¹ (JDEN 2018). Los Festivales tienen como propósito la generación de espacios recreativos que brindan a las niñas y los niños, especialmente entre los 5 y 9 años de edad, nuevas formas de aprendizaje y disfrute de las actividades lúdicas, las cuales buscan el desarrollo integral de los estudiantes² fortaleciendo aspectos cognitivos, emocionales, afectivos, motores y de interrelación social, desde la práctica recreativa. Su participación se realiza en la categoría "O" de los JDEN 2018.

Asimismo, a través del juego libre y los juegos tradicionales y deportivos se promueven aprendizajes en las instituciones educativas; por ello, aunque nos referiremos especialmente a los niños de edades tempranas, las actividades lúdicas pueden llevarse a cabo en todos los niveles educativos y en todas las edades. Con una propuesta lúdica formativa, inclusiva y creativa adecuada a cada etapa de desarrollo y edad, se sientan las bases para que la competencia predeportiva y deportiva cobre su real significado en el desarrollo de niños, jóvenes y adultos y en sus prácticas de los valores.

¹La Resolución Viceministerial N.º 065-2018-MINEDU aprueba las bases generales y específicas de los Juegos Deportivos Escolares Nacionales 2018.

²En el presente documento se utilizarán de manera inclusiva expresiones como "el docente", "el estudiante", "el acompañante" y sus respectivos plurales para hacer referencia a ambos géneros. Esta opción se basa en las características de nuestro idioma y para evitar la saturación gráfica que dificulte la comprensión de lectura.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

1. De los participantes y sus subcategorías

Los Festivales Recreativos Escolares están dirigidos a los estudiantes del II ciclo del nivel inicial y los grados 1.º, 2.º, 3.º y 4.º de educación primaria, de las instituciones educativas (I.I.EE.) públicas y privadas a nivel nacional. Los grados se agrupan atendiendo a las siguientes subcategorías:

SUBCATEGORÍAS	CICLOS/GRADOS
A	II - inicial
B	1.º y 2.º de primaria
C	3.º y 4.º de primaria

2. Características de los Festivales

Los Festivales Recreativos Escolares tienen las siguientes características:

- **Promueven el aprendizaje colaborativo y cooperativo:** las actividades están orientadas para que todos los participantes colaboren a fin de alcanzar objetivos comunes; no existen individualidades, todos ponen lo mejor de sí mismos en un marco de integración, respeto, cooperación y tolerancia.
- **Integran al estudiante, la familia y la comunidad:** a través de las actividades, los miembros de la comunidad educativa participan de manera solidaria, compartiendo normas, principios y valores. Asimismo, se busca que la familia se sienta cercana a la escuela, propiciando la interrelación entre los diferentes miembros de la comunidad educativa y creando un clima de confianza y respeto, involucrándose y comprometiéndose con los aprendizajes de los estudiantes.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

- **Son inclusivos:** se busca poner en práctica el respeto por una sociedad peruana diversa donde los estudiantes reconozcan y valoren la diversidad de su entorno. Enfrenta de manera crítica las situaciones que generan exclusión y violencia, comportamientos que son contrarrestados de forma oportuna desde la práctica de actividades orientadas al desarrollo de habilidades sociales como empatía, asertividad, tolerancia y respeto.

3. Condiciones básicas

Los Festivales Recreativos Escolares necesitan de las siguientes condiciones básicas:

- **Espacios seguros.** Garantizan la seguridad de las niñas y los niños, y de todos aquellos que participan en las diversas actividades recreativas, evitando violencia física, psicológica o emocional que vulnere la integridad personal; todos colaboran para proteger a los estudiantes.
- **Compromiso de los docentes.** Velar por la seguridad, promover la participación de los niños y acompañarlos durante el proceso, reforzar en todo momento conductas ejemplares, dialogar con los estudiantes y permitir que se expresen en los momentos donde pueda surgir el conflicto. En definitiva, animar, dinamizar y contribuir a que los Festivales sean una gran fiesta donde participen el colegio, los estudiantes, las familias y la comunidad.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

4. Cronograma

Cada institución educativa incluirá los Festivales Recreativos Escolares durante el desarrollo de los Juegos Deportivos Escolares Nacionales y teniendo en cuenta su contexto. Se recomienda su término al final del mes de septiembre.

5. Organización de los grados

Para un desarrollo adecuado de los Festivales, las II.EE. considerarán las características de su institución, su entorno, entre otras. Adicionalmente, sugerimos tener en cuenta lo siguiente:

- Los estudiantes se agrupan en función a los ciclos/grados, según el cuadro:

NIVEL	INICIAL	PRIMARIA			
CICLOS/GRADOS	Inicial	1.º grado	2.º grado	3.º grado	4.º grado
EDADES APROX.	5–6 años	6–7 años	7–8 años	8–9 años	9–10 años
CONDICIÓN	No se agrupan con otros grados.	Se agrupan 1.º y 2.º de primaria.		Se agrupan 3.º y 4.º de primaria.	

- Son ocho juegos propuestos, de los cuales podrán elegirse cinco como máximo y tres como mínimo para su realización.
- Los juegos propuestos se suman a los que ya desarrollan las II.EE., al ser propios de su localidad, estos siempre deben cumplir los requisitos propuestos (equidad



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

de género, mínimo tiempo de espera para participar, juegos no sancionadores, etc.).

- Las madres y padres de familia se involucran en la gestión de los Festivales para que se dé la participación de toda la comunidad educativa.

A continuación, presentamos un estimado de los minutos que se emplea por cada juego propuesto:

JUEGOS PROPUESTOS				
	Juego 1	Juego 2	Juego 3	Juego 4
	Agua y cemento	La isla	Fútbol 2	Camote
Tiempo de juego	4 tiempos de 3 min por 2 min de descanso	1 tiempo de 10 min por 2 min de descanso	2 tiempos de 10 min por 2 min de descanso	2 tiempos de 7 min por 2 min de descanso
Tiempo de desempate	No hay tiempo para el desempate	1 tiempo de 10 min	1 tiempo de 5 min	1 tiempo de 7 min
Tiempo estimado de duración, en minutos	18	27	27	25
Tiempo estimado de intercambio entre juego y juego, en minutos	3	3	3	3
TOTAL	21	30	30	28



JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES NACIONALES

Daniel Peredo

	JUEGOS PROPUESTOS			
	Juego 5	Juego 6	Juego 7	Juego 8
	Kiwi	Rebota, pasa y anota	Los fantasmas	Yum
Tiempo de juego	2 tiempos de 7 min por 2 min de descanso	2 tiempos de 10 min por 2 min de descanso	2 tiempos de 5 min por 2 min de descanso	2 tiempos de 10 min por 2 min de descanso
Tiempo de desempate	1 tiempo de 7 min	1 tiempo de 5 min	1 tiempo de 5 min	2 tiempos de 5 min
Tiempo estimado de duración, en minutos	25	27	19	30
Tiempo estimado de intercambio entre juego y juego, en minutos	3	3	3	3
TOTAL	28	30	22	33

- Considerando que cada sección representa a un equipo, recomendamos que la participación se organice mediante una clasificación sencilla³.

³Con clasificación sencilla nos referimos a que los equipos juegan y hay eliminación directa

A continuación mostramos un ejemplo de cómo calcular los días y horas para los Festivales Recreativos Escolares, considerando las necesidades de 1.º y 2.º de primaria:



JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES NACIONALES

Daniel Peredo

Datos generales:

NIVEL	PRIMARIA	
SECCIÓN	1.º	2.º
EDADES APROX.	6-7 años	7-8 años
NÚMERO DE SECCIONES	3	4

Cálculo de las necesidades de tiempo para la clasificación sencilla de 1.º de primaria:

ÍTEM	VARIABLES A TENER EN CUENTA	
1	Número de juegos propuestos (mínimo 3, máximo 5)	5
2	Número de equipos o secciones	3
3	Número de encuentros por cada juego (número de equipos – 1)	2
4	Total de encuentros (número de equipos por el número de juegos)	10
5	Total de minutos requeridos (total de encuentros por el tiempo que dura cada encuentro, considerando 30 minutos por encuentro)	300
6	Total de horas	5
7	Número de días (contando las horas de un día entre las 8 a.m. y 1 p.m.)	1

Cuadro N.º 1

- Del cuadro N.º 1, se interpreta que se necesita de un día (ver ítem 7) para que los estudiantes de 1.º hayan participado en los 5 juegos propuestos (ver ítem 1), considerando que en 1.º de primaria se tienen 3 secciones (ver ítem 2).



JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES NACIONALES

Daniel Peredo

Cálculo de las necesidades de tiempo para la clasificación sencilla de 2.º de primaria:

ÍTEM	VARIABLES A TENER EN CUENTA	
1	Número de juegos propuestos (mínimo 3, máximo 5)	5
2	Número de equipos o secciones	4
3	Número de encuentro por cada juego (número de equipos – 1)	3
4	Total de encuentros (número de equipos por el número de juegos)	15
5	Total de minutos requeridos (total de encuentros por el tiempo que dura cada encuentro, considerando 30 minutos por encuentro)	450
6	Total de horas	7,5
7	Número de días (contando las horas de un día entre las 8 a.m. y 1 p.m.)	1,5

Cuadro N.º 2

- Del cuadro N.º 2, se interpreta que se necesita de un día y medio (ver ítem 7) para que los estudiantes de 2.º grado hayan participado en los cinco juegos propuestos (ver ítem 1), considerando que en 2.º de primaria se tienen cuatro secciones (ver ítem 2).

Cálculo del tiempo para el cruce final entre el 1.º y 2.º de primaria, por cada uno de los juegos:



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

- Se debe utilizar la misma lógica de análisis para el cálculo en otros contextos, en donde la cantidad de juegos propuestos y el número de secciones sean diferentes al siguiente ejemplo:

EQUIPOS FINALISTAS POR JUEGO Y POR GRADO

1.º GRADO				
Juego 1	Juego 2	Juego 3	Juego 4	Juego 5
Equipo ganador	Equipo ganador	Equipo ganador	Equipo ganador	Equipo ganador

2.º GRADO				
Juego 1	Juego 2	Juego 3	Juego 4	Juego 5
Equipo ganador	Equipo ganador	Equipo ganador	Equipo ganador	Equipo ganador

Cuadro N.º 3

- El equipo ganador del juego 1 de 1.º de primaria jugaría con el equipo ganador del juego 1 de 2.º de primaria.

ITEM	VARIABLES A TENER EN CUENTA	
1	Número de encuentros: considerar los encuentros entre cada equipo que ganó en cada uno de los juegos (ver cuadro N.º 3)	5
2	Total de minutos requeridos (total de encuentros por el tiempo que dura cada uno, considerando 30 minutos por encuentro)	150
3	Total de horas (1 hora de 60 min)	2.5

Cuadro N.º 4



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

- De los cuadros 1, 2 y 4 podremos inferir que para que los estudiantes de 1.º y 2.º de primaria participen en los Festivales, se necesitan dos días (ver ítem 7 de los cuadros 1 y 2) y medio más (2 horas y 30 minutos) (ver ítem 3 del cuadro N.º 4).

6. De las actividades

La propuesta de actividades para los Festivales Recreativos Escolares ha sido ajustada según las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, tal como se muestra a continuación:

6.1 Subcategoría A (inicial)

6.1.1. La oruguita

El juego consiste en que un grupo de cuatro a seis participantes se ubica de pie dentro de una manga de tela o de plástico. Ellos deben encontrar la forma de caminar todos juntos hacia una misma dirección. Para ello, sostienen con los brazos la parte superior de la manga y la hacen rotar de tal manera que puedan avanzar.

Para este juego se recomienda hacer uso de un lugar amplio al aire libre con piso de pasto y libre de objetos.

Material necesario: una tela o plástico resistente de 4 a 5 metros de largo por 1 metro de ancho.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

6.1.2. La telaraña

Entre dos puntos fijos se atan varias cuerdas finas o hilo grueso de lana formando una figura parecida a una telaraña en la pared. Los niños deben pasar, de todas las formas que sean capaces, de un lado a otro de la telaraña sin tocar las cuerdas-hilos con ninguna parte de su cuerpo.

Material necesario: 15 a 20 metros de cuerda fina o hilo grueso de lana.

6.1.3. Caminando por la cuerda (slackline)

Este es un juego de equilibrio en el que se camina sobre una cinta plana (de nailon, poliéster o similar) que se engancha entre dos puntos fijos y se tensa. Los niños deben caminar sin ninguna herramienta que los ayude a mantener el equilibrio, como varas u otros medios. Debajo de la cinta se colocan colchonetas de protección. Es importante no colocar la cinta a más de 25 o 35 cm respecto a las colchonetas para evitar caídas fuertes. Solo camina en la cinta un estudiante por cada turno, quien irá acompañado en el recorrido por el adulto que supervisa el juego, para que lo ayude y le brinde seguridad.

Material necesario: cinta plana de nailon, poliéster o material similar.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

6.2. Subcategoría B (1.º y 2.º de primaria) y subcategoría C (grupos de 3.º y 4.º de primaria)

A continuación se explican los juegos para las subcategorías B y C, en función al nivel de complejidad que representa para los estudiantes, actividades que serán elegidas por los profesores en base a las características del grupo.



Juego 1. Agua y cemento



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

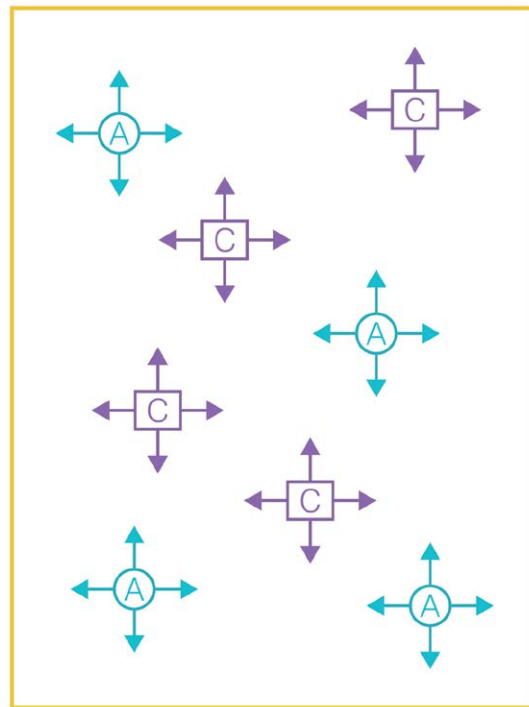
Daniel Peredo

- Participantes: diez estudiantes por equipo (preferible que sean 5 hombres y 5 mujeres).
- Tiempo de ejecución: cuatro tiempos de tres minutos por dos minutos de descanso.
- Tiempo para el desempate: no hay tiempo asignado.
- Materiales: ninguno.
- Espacio o área de juego: campo de fútbol o un espacio de similar longitud.

Ejecución: se forman dos equipos y por sorteo se designa a un equipo “agua” y al otro, “cemento”. Este último tiene como tarea perseguir y atrapar a cada uno de los integrantes del equipo agua, quienes deben utilizar toda el área del campo delimitado para correr y evitar ser atrapados. Si un estudiante del equipo agua es atrapado, este debe permanecer inmóvil con los pies separados a la altura de los hombros y juntando las palmas de las manos por encima de la cabeza, con los brazos extendidos.

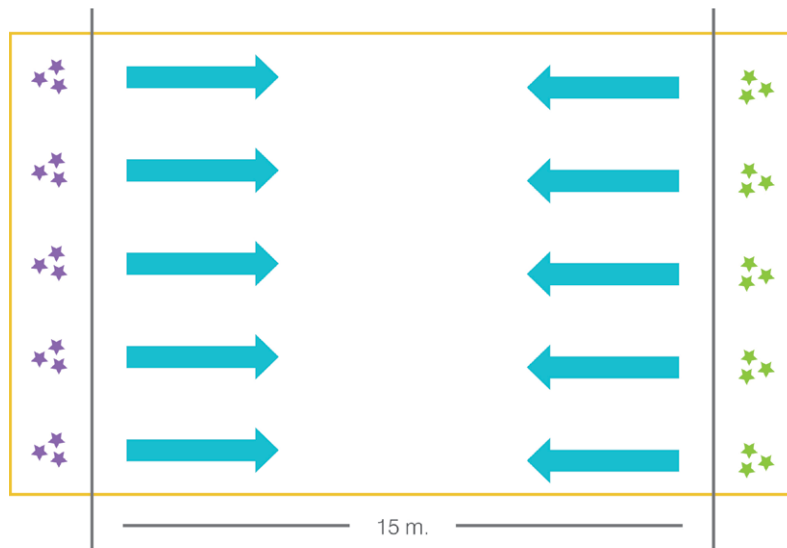
Reglas:

- Al terminar el primer tiempo, se hace cambio de roles.
- El estudiante que quedó inmóvil, solo podrá moverse y continuar jugando siempre y cuando otro estudiante del equipo agua lo toque.
- Ninguno de los participantes podrá salir del área de juego.
- Culminado cada tiempo de juego, se cuenta a los estudiantes inmóviles para así, una vez finalizados los cuatro tiempos, hacer la sumatoria total de los alumnos “inmóviles” por equipo. El equipo que registre un mayor número de inmovilizados recibirá la puntuación máxima.



Juego 2. La isla

- Participantes: ambos equipos tendrán que formar igual número de tríos.
- Tiempo de ejecución: un tiempo de diez minutos por dos minutos de descanso.
- Materiales: siete cartulinas tamaño A5, por cada trío.
- Espacio o área de juego: considerar el ancho de la losa deportiva y una distancia de 15 metros entre cada línea de fondo.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

Ejecución: una vez formados los equipos, estos se ubican al final de cada extremo del campo. A cada trío se le entrega siete hojas de cartulina recicladas de tamaño A5. Los estudiantes deberán desplazarse hasta el otro extremo del campo, apoyándose únicamente sobre las cartulinas.

Reglas:

- Ambos equipos salen al mismo tiempo.
- No se puede pisar o hacer contacto con alguna parte del cuerpo fuera de los papeles o cartulinas.
- Precisiones:
 - Se declara ganador al equipo que haya logrado que todos sus tríos crucen la línea ubicada al otro extremo del campo.
 - Si el tiempo límite para el juego se termina, gana aquel equipo que haya hecho cruzar más tríos al otro extremo del campo.
 - En caso de producirse empate, se reinicia la actividad con un tiempo límite de 10 minutos.

Juego 3. Fútbol 2

- Participantes: 5 parejas (preferible una pareja conformada por un hombre y una mujer).
- Tiempo de ejecución: dos tiempos de diez minutos por dos minutos de descanso.
- Materiales: una pelota de fútbol.
- Espacio o área de juego: campo de fútbol o similar.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

Ejecución: cada uno de los equipos tiene que defender el arco ubicado en el lado del campo que le fue asignado y atacar el arco del equipo contrario. Los participantes de cada equipo se forman en parejas, abrazados por la cintura, y se desplazan juntos todo el tiempo, conduciendo el balón y realizando pases entre los integrantes de su equipo hasta convertir un gol.

Reglas:

- Una pareja es designada “arquero-jugador”. Es la única que puede agarrar el balón con la mano que le queda libre.
- No está permitido soltarse de su pareja. Si ocurriese, se procede a dar la posesión del balón al equipo contrario por medio de un tiro libre, desde la misma zona donde se cometió la falta.
- Se contabiliza la cantidad de goles para declarar al equipo ganador.
- Si hubiese empate, se procede a jugar un tiempo adicional de cinco minutos.

Juego 4. Camote

- Participantes: ocho por equipo (preferible cuatro varones y cuatro damas).
- Tiempo de ejecución: dos tiempos de siete minutos por dos minutos de descanso.
- Materiales: pelotas de vóley.
- Espacio o área de juego: campo de 8 m² con un círculo al centro de 2 m de diámetro.

Ejecución: se determina por sorteo o al “yan ken po” al equipo “lanzador” y uno “camote”. El equipo “lanzador” inicia con la posesión del balón, intentando mediante pases entregar el balón al integrante de su equipo que se encuentra en la zona de anotación (en el círculo de dos metros de diámetro ubicado en el centro del campo). Cabe señalar que los integrantes del equipo “lanzador” solo se pueden desplazar sin balón.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

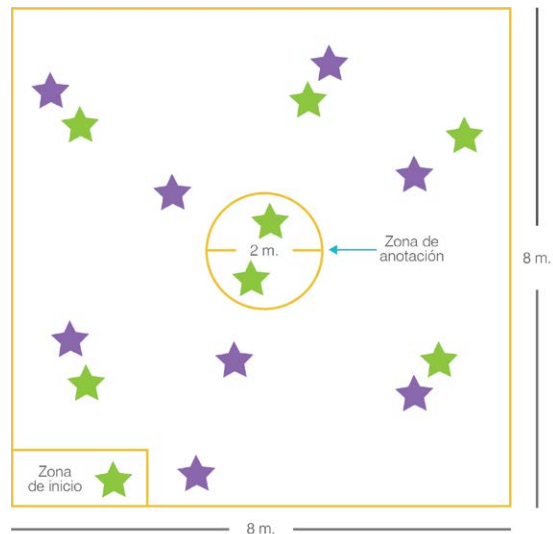
Daniel Peredo

El equipo “camote” realiza acciones de marcación y defensa, intentando obstruir los pases entre los jugadores del otro equipo; en esta acción, también podrán quitar el balón. De ocurrir esto, el equipo “lanzador” reinicia sus acciones desde la zona de inicio (ver gráfico).

Reglas:

La cantidad de estudiantes dentro del círculo de anotación puede variar entre 1 o 2 estudiantes, esto es determinado por el equipo o las características del grupo.

- No puede haber cambio de jugadores hasta finalizado el tiempo de juego.
- La pelota avanza solo por medio de pases.
- Las faltas personales y toques bruscos se sancionan iniciando un nuevo saque desde la zona de inicio.
- Se considera un punto por cada vez que el balón logra ingresar y es tomado con las manos por el jugador asignado al área de anotación.
- Solo pueden permanecer dentro del círculo los estudiantes designados para ello.
- Los “lanzadores” no pueden ingresar a la zona de anotación.
- Terminado el primer tiempo, se anota la cantidad de puntos que hizo el equipo “lanzador”. Luego se realiza el cambio de roles.
- En caso de empate, se procede a jugar un tiempo extra de siete minutos.



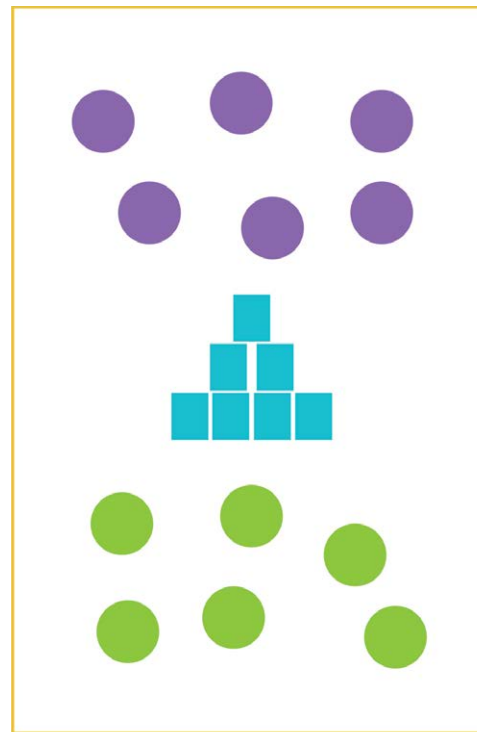
Juego 5. Kiwi

- Participantes: diez por equipo (preferible que sean cinco varones y cinco damas).
- Tiempo de ejecución: dos tiempos de siete minutos por dos minutos de descanso.
- Materiales: diez latas de leche vacías, una pelota de vóley.
- Espacio o área de juego: campo de fulbito, baloncesto o similar.

Ejecución: en el círculo central se apilan las latas en forma de pirámide, tal como muestra el gráfico. Se determina por sorteo o al “yan ken po” al equipo lanzador y al armador. Ambos se distribuirán en cada uno de los lados del campo, respectivamente, según cada equipo crea conveniente hacerlo. Uno de los integrantes del equipo lanzador inicia el juego tirando la pelota hacia la pirámide de latas, buscando derribarla. El equipo armador, inmediatamente, intenta colocar las latas en la posición inicial (pirámide), mientras que los del equipo lanzador buscarán inhabilitarlos, lanzándoles el balón al cuerpo.

Reglas:

- Ningún jugador puede salir del área de juego.
- Un jugador es inhabilitado cuando le cae el balón en cualquier parte del cuerpo, excepto la cabeza.
- El jugador inhabilitado deberá sentarse en un extremo del campo, donde no obstaculice el desarrollo del juego (cada IE podría realizar variantes que impliquen una mayor participación de los estudiantes durante el juego).
- El juego termina cuando:
 - Todos los armadores hayan sido inhabilitados por el equipo lanzador y se declare a este último como ganador.



- El equipo armador terminó de colocar las latas en pirámide y se le declara como ganador.
 - El tiempo de juego ha terminado.
 - En todos los casos se anota la cantidad de jugadores inhabilitados y cantidad de latas armadas.
- Finalizado el primer tiempo por cualquiera de las tres razones, se realizará un cambio de roles y se inicia el segundo tiempo.
 - En caso de empate, se suma la cantidad de estudiantes que han sido inhabilitados más la cantidad de latas que pudieron armar en ambos tiempos y se declara ganador al que haya obtenido mayor puntaje.

Juego 6. Rebota, pasa y anota

- Participantes: dos equipos de siete estudiantes cada uno (seis en campo y uno en zona de anotación). Se debe considerar, preferiblemente, cuatro mujeres y tres hombres o viceversa.
- Tiempo de ejecución: dos tiempos de diez minutos por dos minutos de descanso.
- Materiales: una pelota de baloncesto N.º 5.
- Espacio o área de juego: campo de baloncesto, de fútbol o similar. Se demarca la zona de anotación tal como indica el gráfico.

Ejecución: ambos equipos buscan tener la posesión del balón y para ello podrán interceptar pases, marcar y/o quitar el balón. Una vez que lo consigan, tienen que llegar a la zona de anotación, donde se ubica uno de los integrantes de su equipo (previamente designado), y entregarle el balón, para que se considere el punto. Los jugadores solo podrán desplazarse con el balón si hacen que este rebote contra el suelo y teniendo el control sobre él con una sola mano. El equipo que anote más puntos gana el encuentro.

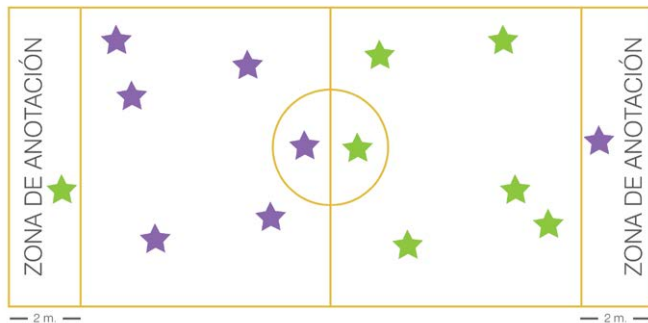


**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

Reglas:

- El juego inicia situando a un jugador de cada equipo en medio del campo, quien saltará por la posesión del balón.
- Los estudiantes aplican las reglas básicas del baloncesto, como hacer el rebote, pases, marcar o quitar el balón.
- Ningún estudiante puede ingresar a la zona de anotación, salvo el estudiante que ha sido designado para tal fin.
- Las faltas personales o toques bruscos se sancionan perdiendo la posesión del balón.
- Si el balón sale del campo a causa de unos de los equipo o por alguna falta cometida, reinicia el juego desde uno de los laterales del campo (el más cercano) un jugador del equipo que no botó el balón o cometió la falta.
- Si hubiese empate, se define con un tiempo adicional de cinco minutos.
- En función a las características del grupo (mayor número de varones que de mujeres o viceversa, algún estudiante con necesidad educativa especial, condiciones del entorno, etc.) deberán adaptarse o modificarse las reglas. Para motivar a los estudiantes, ellos mismos pueden proponer alguna regla que suponga el buen desarrollo del juego.



JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES NACIONALES

Daniel Peredo

Juego 7. Los fantasmas

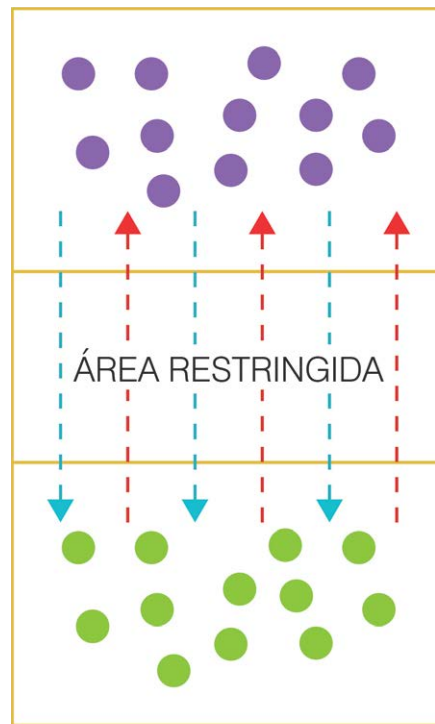
- Participantes: equipos de catorce estudiantes (preferiblemente siete hombres y siete mujeres).
- Tiempo de ejecución: dos tiempos de cinco minutos, por dos minutos de descanso.
- Materiales: catorce pelotas de trapo (siete para cada equipo).
- Espacio o área de juego: campo de vóley o un área de similar longitud. El área restringida se ubicará al centro y será igual a las $\frac{3}{4}$ partes de la longitud del campo.

Ejecución: ambos equipos en posesión de las pelotas y ubicados, respectivamente, en uno de los lados del campo tendrán que lanzar las pelotas de tela tratando de acertar sobre algún integrante del equipo contrario.

Si un integrante de cualquiera de los equipos es alcanzado por una pelota, este deberá permanecer sentado en la línea final y será denominado “fantasma”, hasta que cualquier integrante de su mismo equipo logre atrapar una pelota en el aire (sin que esta toque el suelo) y le devuelva la oportunidad de jugar.

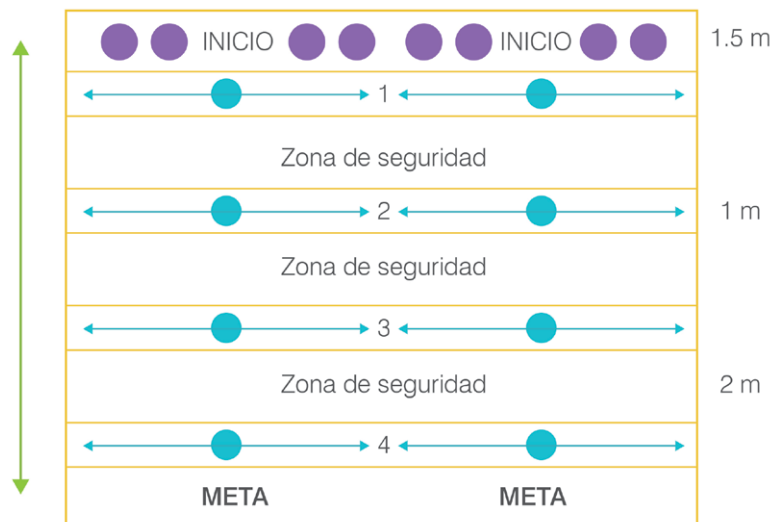
Reglas:

- Los estudiantes no pueden lanzar si se encuentran en el área restringida. Si esto ocurriese, no se considerará fantasma al estudiante que sea tocado por la pelota.
- Solo está permitido salir del área de juego para recuperar las pelotas que quedaron fuera del campo, ante lo cual se debe regresar inmediatamente.
- Culinado el tiempo, gana el equipo que tiene mayor cantidad de participantes en pie.
- Se declara victorioso del juego al equipo que gane dos tiempos. Si hubiese empate, se juega un tiempo adicional de cinco minutos.



Juego 8. Yum

- Participantes: dos equipos de igual número de integrantes.
- Tiempo de ejecución: dos tiempos de diez minutos por dos minutos de descanso. Si hay empate se jugarán dos tiempos de cinco minutos.
- Materiales: cinta masking tape de color.
- Espacio o área de juego: losa deportiva, delimitada según el gráfico.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

Ejecución: se determina por sorteo o "yan ken po" al equipo "los corredores" que busca lograr la mayor cantidad de YUM tras cruzar el campo de ida y vuelta sin ser interceptado, y al equipo que se ubicará en el campo en las zonas señaladas (ver gráfico) buscando interceptar a los corredores. Cada uno de "los corredores" saldrá de acuerdo a la estrategia que plantee el equipo. Los jugadores de campo estarán en grupos de dos por cada una de las filas y podrán hacer cambios con sus compañeros de equipo cada tres a cuatro minutos.

Reglas:

- Cuando un jugador de campo toca a un corredor, logra invalidarlo. Este jugador tendrá que volver con su equipo y esperar un nuevo turno.
- Cuando uno de los jugadores de campo (que no le toca correr) ingresa a la zona de seguridad, ya no podrá seguir jugando.
- Un jugador que ha marcado un YUM puede seguir jugando, tras esperar su respectivo turno.
- Cada tiempo de juego termina cuando:
 - Los jugadores de campo tocan (invalidan) a todos los corredores.
 - Se ha cumplido el tiempo pactado para el turno de juego.
- Una vez terminado el turno se intercambian los roles.
- En caso de empate se juegan dos tiempos adicionales de cinco minutos cada uno.

Los Festivales también contarán con espacios para el juego libre, con ambientes creados por los estudiantes acompañados por su tutor de aula y la colaboración de sus familias. Para ello deberán organizarse, dialogar y hacer llegar sus propuestas, de manera que se fomente la participación y la creatividad del estudiante. De igual forma, podrán realizarse otros juegos tradicionales y creativos: mundo, liga, tumbalatas, juegos con telas y material reciclado, dibujos y collage, entre otros.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

7. Puntuación total

Los equipos obtendrán tres puntos por cada juego ganado, dos por cada juego empatado y uno por cada juego perdido. Una vez que los equipos hayan participado en todos los juegos, se realizará la suma general para saber qué equipo acumuló más puntos tras su presentación.

8. Consideraciones de participación

Inscripción:

- Las inscripciones se realizarán a través del portal del Ministerio de Educación: <http://www.minedu.gob.pe/jden>
- La inscripción de los participantes es responsabilidad de los delegados de cada equipo. Es necesario registrar los siguientes datos por cada participante: nombre completo, grado y sección.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

9. Reconocimiento

El equipo ganador, sobre la base del reglamento de los Festivales Recreativos Escolares, recibirá un reconocimiento no material que determinará la institución educativa correspondiente.

10. Clausura

El Festival tendrá una reflexión guiada por el director de la IE, quien preside la Comisión Organizadora. Liderado por él, todas las personas involucradas en el Festival tendrán la oportunidad de expresar sus impresiones al respecto. Es un momento para opinar libremente sobre el desarrollo del Festival, la metodología utilizada y los beneficios que ha generado o puede generar en la IE. Con la intención de mejorar futuras ediciones, sería recomendable que estos testimonios queden reflejados en una memoria que se enviará posteriormente a la Dirección de Educación Física y Deporte. Este último punto es opcional, se deja a criterio de cada institución educativa.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

11. Del código de responsabilidad

El juego y/o el deporte es parte de la formación integral de los estudiantes; por ello, merece nuestro más enérgico rechazo todo factor o acción que aliente la competencia desleal; en tal sentido, las comisiones organizadoras promoverán el compromiso del Pacto de Ética.

12. Comentarios y sugerencias

12.1. La inscripción en los Festivales Recreativos Escolares implica el cumplimiento de las bases de los JDEN 2018 y las recomendaciones que se han descrito en este documento.

12.2. Se recomienda implementar con anterioridad en las clases de Educación física las tareas propuestas para el Festival, lo que permitirá un mejor desenvolvimiento de los estudiantes al interactuar con sus padres.

12.3. Las consultas que surjan sobre la aplicación de las presentes bases y otros aspectos relacionados con los Festivales Recreativos Escolares, serán absueltas por la Comisión Organizadora Nacional de los JDEN, y podrán enviarse a la Dirección de Educación Física y Deporte (DEFID) del Ministerio de Educación, vía el correo electrónico juegosdeportivos@minedu.gob.pe o a los teléfonos 615-5842 o 615-5800, anexos 26943 y 26944.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo

El fin de los Festivales Recreativos Escolares es el placer y disfrute generado por la práctica de actividad física en un entorno social y educativo, en el que se involucran no solo los estudiantes, sino también los padres y madres de familia, profesores, directores, y comunidad educativa en general. Juntos aprendemos jugando.



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Daniel Peredo



Concursos educativos

Calle Del Comercio N.° 193, San Borja - Lima 41

Teléfonos: (01) 615-5842 / 615-5800, anexos: 26943 / 26944

Ingresa a www.minedu.gob.pe/jden/

Encuentranos en:  /JDEN  /JDENPERU  /JDEPORTIVOSESCOLARES



PERÚ

Ministerio
de Educación