

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MOQUEGUA



PLAN DE TRABAJO

GYMKANA Y BINGO UNIVERSITARIO “UNAM 2022”

MOQUEGUA

PLAN DE TRABAJO

GYMKANA Y BINGO UNIVERSITARIO "UNAM 2022"

1. JUSTIFICACIÓN:

La Universidad Nacional de Moquegua, a través de La Dirección de Bienestar Universitario y el Servicio de Deporte, Recreación y Cultura", está promoviendo actividades culturales, artísticas, Cívicas, deportivas, que conlleve a fortalecer nuestra identidad institucional, proyectándonos a la comunidad, rescatando valores que permita la participación activa de estudiantes, docentes y trabajadores administrativos.

El 23 de Setiembre, se celebra el Día de la juventud y el 26 de setiembre día del Estudiante Universitario, muy cerca de la fecha en que se celebra el Día de la Juventud, se inicia además una de las estaciones más maravillosas del año, como es la primavera, donde la sociedad peruana desarrolla diferentes actividades para reconocer el rol protagónico que tiene la juventud peruana, con dinamismo, virilidad, efervescencia.

Es precisamente la población estudiantil, alumnos de las Escuelas Profesionales de la Universidad Nacional de Moquegua, la principal razón por lo que todos los esfuerzos se orientan a buscar mejores condiciones académicas, promoviendo actividades que conlleve a lograr excelentes y competitivos profesionales

2. OBJETIVO:

2.1.1 GENERAL:

Lograr la participación de la comunidad universitaria de la Universidad Nacional de Moquegua, en la Gymkana y Bingo Universitario UNAM 2022" a través de diferentes actividades recreativas, resaltando el Día de la Juventud y del estudiante universitario.

Lograr la integración estudiantil de las diferentes Escuelas Profesionales de la Sede Mcal Nieto y la Filial Ilo, a través de la práctica del deporte y juegos recreativos.

2.2 ESPECIFICOS:

Promover la sana competencia de los estudiantes, con el apoyo de docentes y trabajadores administrativos con actividades recreativas que fortalecen la identidad cultural.

Rescatar las actividades recreativas de antaño, que poco a poco van desapareciendo del contexto social, debido a la modernidad y tecnología.

Promover la participación de los Talleres Artístico Culturales y docentes de las diferentes disciplinas deportivas.

ACCIONES ESTRATÉGICAS:

ESTABLECER Y DEFINIR LOS JUEGOS RECREATIVOS

Participación Grupal

- 1. Inflar y Reventar Globos**
Consiste en Inflar los globos, amarrarlo y reventarlo con el vientre de ambos competidores, sin las manos (pareja)
- 2. Ula – Ula**
Consiste en utilizar el Ula Ula y realizar 5 vueltas con la cintura y cinco vueltas con el cuello.
- 3. Salta Soga**
Consiste en saltar la soga con 10 saltos consecutivos
- 4. Carrera de encostalados.**
Consiste en colocarse dentro del costal y avanzar hasta el otro objetivo, saltando a 2 pies
- 5. A vestirse**
Consiste en vestir al (la) competidor (a) con vestido de mujer (al varón) y con ropa varonil (mujer), una vez vestidos continuaran con la competencia hasta la siguiente actividad.
- 6. Llantas**
Consiste en pasar pisando la parte central de la llanta que haga contacto con el suelo.
- 7. Canasta**
Consiste en que el competidor varón sostiene sobre sus hombros a la competidora dama, y ésta encesta tres veces el Tablero de básquet
- 8. Castillo de vasos**
Consiste en Armas Castillo de Vasos de Plástico (15 vasos)

9. Carretilla humana

Consiste en ubicar a un competidor de cara al piso, se sostiene sobre sus manos, mientras que el otro sostiene las piernas a la altura de los tobillos y avanzan

10. Con la Rueda de mi abuelo

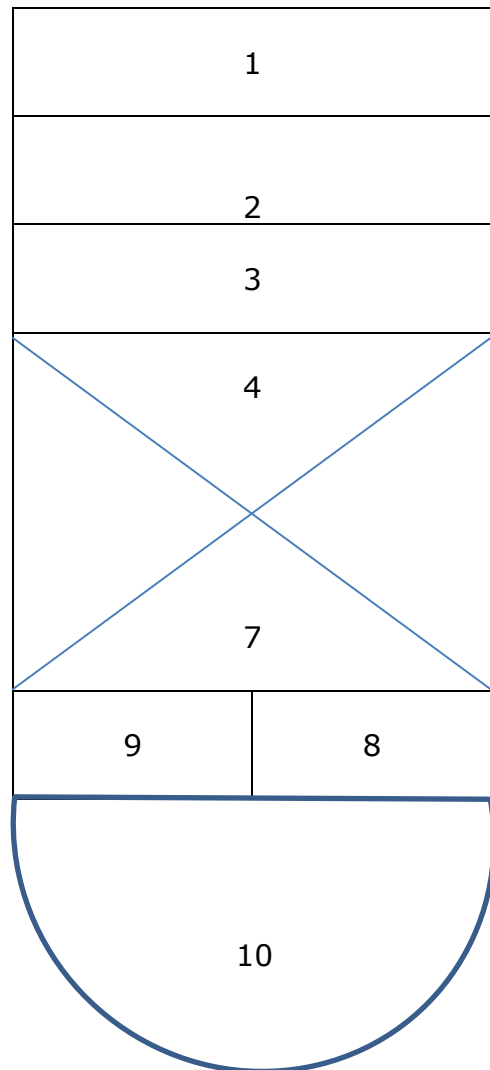
Consiste en trasladar la rueda de llanta con un gancho de alambre hasta el punto de llegada

JUEGOS TRADICIONALES

Simultáneamente se puede realizar otras actividades recreativas que básicamente se practicaban por los niños de hace algunos años y que hoy están pasando al olvido y no se practican debido a la existencia de aparatos propios del avance de la tecnología y modernos, como, por ejemplo

TEJO

Los participantes saltan el cuadrante elaborado con tiza en el patio principal, gana el que llega sin cometer errores hasta el cuadro Nro 10



TROMPO

Los participantes jugarán sorteándose al yan ken Po, quien pierda colocará el trompo para que los demás participantes puedan llevarlo hasta la "cocina", se alternarán para lanzar el trompo, aquel que no logre tocar el trompo castigado, perderá su turno y chantará su trompo, gana el que logre llevar hasta la "cocina" el trompo castigado.

CANICAS (CARAMBOLA)

Utilizando 4 bolitas (canicas) armados en posición "Y", se sortean el inicio del juego, aquel que gane con el yan ken po (piedra, Tijera y Papel) ... gana el jugador que logre chocar tres de las cuatro bolitas (canicas).

BOLERO

Utilizando el Bolero, gana el jugador que logre embocar la mayor cantidad de veces en 10 intentos

BATA.

Es un juego similar al beisbol, aquí no se usa el bate y bola tradicional, solo con una pelota frágil, el lanzador envía la pelota a una distancia de 5 metros, para que el jugador contrario a un solo golpe pueda enviar lo más lejos posible o cerca, según la conveniencia del equipo, para dar oportunidad a que cumpla con lograr el recorrido completo de 4 estaciones hasta su punto original... gana el equipo que logre más vueltas con 5 jugadores cada uno.

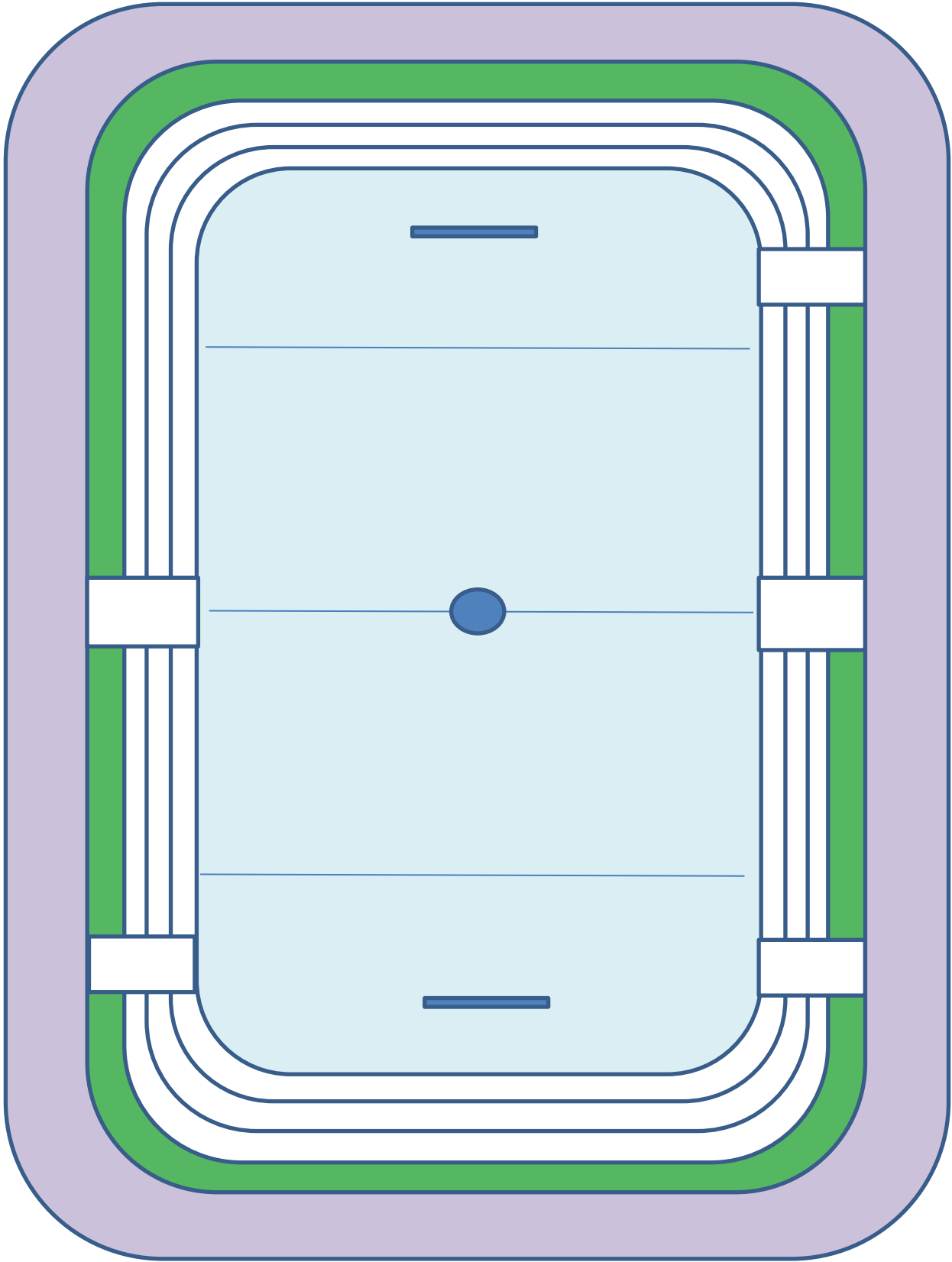
MATA GENTE

2 jugadores de un equipo se ubican en el lado extremo lanzando la pelota intentando chocar a los jugadores del otro equipo que se encuentran en el medio, si la pelota choca al cuerpo de uno o más jugadores, estos salen del juego, si la pelota es retenida por el jugador del medio sin tocar el suelo, significa que tiene una vida más.

Gana el equipo que menos vida pierde.

LOS 7 PECADOS

Participan tres equipos de 5 jugadores cada uno, entre ellos escogen a quien va a lanzar la pelota, se sortean para el inicio de juego con el yan ken Po, previo a ello cada uno de los jugadores se identifican con nombres de países, frutas, ciudades, etc. El jugador que lanza la pelota hacia arriba, menciona el cualquiera de los nombres indicados y este tiene que atrapar el balón, diciendo "alto", todos los demás jugadores se detienen e inmovilizan... el jugador que tiene el balón avanza con tres pasos o saltos para lanzar el balón y rozar o chocar al jugador que va a lanzar hacia arriba el balón mencionando el nombre, los jugadores tienen que acercarse porque si está lejos puede que digan su nombre y demoraría en atrapar el balón...sale del juego aquel jugador que no logra chocar el balón al otro jugador.



DEL BINGO

Se entregará a cada estudiante un bingo para su juego, el sistema de la balota será aleatorio con presencia de un representante de cada escuela que actuarán como veedores del juego.

1er premio sorpresa

2do premio sorpresa

3er premio sorpresa

La premiación se hará después de haber recibido la conformidad de los veedores.

DE LA ORGANIZACIÓN

- DIRECCION DE BIENESTAR UNIVERSITARIO
- SERVICIOS DE DEPORTE RECREACION Y CULTURA

DEL LUGAR Y FECHA

EN ILO 23-09-2022 CAMPUS UNIVERSITARIO 10:00 hrs

EN MOQUEGUA 23-09-2022 CAMPUS UNIVERSITARIO 10:00 hrs

DE LA PARTICIPACIÓN

Los estudiantes de las escuelas profesionales de la Universidad Nacional de Moquegua serán los competidores quienes estarán debidamente acreditados y participarán en equipos por cada año académico:

cada equipo estará conformado por un total de 10 estudiantes de cada escuela profesional (5 hombres y 5 mujeres) con 6 suplentes

en cada competencia participarán (02 (dos) (hombre y mujer) que serán estudiantes del mismo año académico... (01 por semestre)

SEMESTRE I Y II

SEMESTRE III Y IV

SEMESTRE V Y VI

SEMESTRE VII Y VIII

SEMESTRE IX Y X

Las barras conformado por estudiantes y docentes de cada Escuela Profesional, estarán ubicados en las graderías del escenario, de acuerdo a la ubicación, y alentarán a sus compañeros competidores, con lemas y slogans de su propia

creatividad, podrán contar con altavoces, chicharras, mascota, bombos, banderolas identificatorias, está terminantemente prohibido el uso de fuegos artificiales, coheteros, bombardas, papel picado

Cada Escuela Profesional Acreditará un delegado con quien se establecerá las coordinaciones necesarias para la realización de la actividad,

El servicio de Deporte, Recreación y Cultura” de la Universidad Nacional de Moquegua, participarán como veedores y controladores

El personal administrativo de la Universidad Nacional de Moquegua apoyará como veedores y controladores.

Los docentes de cada Escuela Profesional también podrán participar en la Competencia denominada “La Rueda de mi abuelo”, Categoría Libre, quienes cumplirán el circuito, que la Comisión determinará.

DE LA EVALUACION

Cada Escuela Profesional a través de sus delegados estudiantiles determinarán a sus competidores, 01 por ciclo con el equipo de apoyo, debiendo hacer llegar sus nombres con la debida anticipación.

La puntuación será acumulativa y se determinará al culminar la participación de todos los ciclos académicos,

Cada competencia tendrá el puntaje máximo de tres (03)

Primer puesto 3 puntos

Segundo puesto 2 puntos

Tercer puesto 1 punto

En caso de empate se definirá con la prueba de fuerza con los 10 integrantes de cada equipo “A jalar la sogá”

DE LA PREMIACIÓN

Se premiará a la Escuela profesional que haya obtenido el mayor puntaje acumulado de las competencias por cada ciclo.

RECURSOS:

Humanos

DBU	07
Servicio de Deporte, Recreación y Cultura	01
Docentes de Deporte	01
SERV. GENERAL	02
SONIDISTA	01

LOGISTICO

Campo Deportivo le la UNAM	01
Camioneta para traslado de material	01 Unid
01 Minibus para traslado de personal a Ilo	01 Unid.
Combustible	35 glns
Agua Mineral en Botella	05 Paq. X 15
Agua Mineral en caja	10 Unid.
Vasos descartables	400 Unid.
REFRIGERIOS	1000 Unid.
Mesas Armables.	04. Unid.
Sillas de Plástico	10 Unid.
Equipo de Sonido Completo	01
Banner	01

CRONOGRAMA

Nº	ACTIVIDAD	SETIEMBRE
01	Elaboración de Plan	viernes 16
02	Reunión Dirección de Bienestar Universitario	Viernes 16
03	Presentación de Propuesta del Plan a la Comisión Organizadora de la UNAM	Viernes 16
04	Distribución de documentos en Moquegua e Ilo	Viernes 16
05	Reunión de Coordinación con delegados de escuelas profesionales. (virtual)	Domingo 18 y miércoles 21
06	Aprobación de Plan	lunes 19
07	Elaboración de Documentos para Auspiciadores e invitaciones	Lunes 19
08	Recopilación de Material para competencia	Del 20 al 21 de set.
09	Diseño y Elaboración de Banner	lunes 19
10	Coordinación con Auspiciadores	Martes 20 y miércoles 21
11	Verificación de Escenario en Moq. e Ilo	Martes 20 Moq. Miércoles 21 Ilo
12	Traslado de Material a Ilo, acondicionamiento de escenario para las competencias	jueves 22
13	Gymkana universitaria en Ilo	jueves 23
14	Gymkana Universitaria en Moquegua	Viernes 23
15	Evaluación e Informe Final	Lunes 26

PRESUPUESTO

N°	ACTIVIDAD	CANT.	T.P.	TOTAL GRAL
01	Inflar y Reventar Globos G.	01 bolsa	20.00	15.00
02	Ula - Ula	05 unid	10.00	50.00
03	Salta Soga	05 unid.		
04	Carrera de encostalados.	05 unid.	5.00	25.00
05	A vestirse	05 Jueg.	---	----
06	Carretilla Humana			
07	La canasta			
08	Llantas	24 Unid.	----	----
09	Equilibrio	05 vigas		
10	Castillo de vasos	100 Vaso de Plast.	10.00	10.00
11	Zig Zag	15 Conos		
12	Con la Rueda de mi abuelo	05 rueda	05.00	25.00
13	Vestimenta de danza	14 vest.	25.00	350.00
				475.00

N°	ACTIVIDAD	P.Parcial	TOTAL
01	REFRIGERIOS		6,000.00
02	AGUA MINERAL (10 CAJAS)	24.00	240.00
03	COMBUSTIBLE (35 GLNS)	18.60	651.00
04	BANNER 3 X 5 MTS	300.00	300.00
			7,191.00