UGEL MELGAR

Unidad de Gestión Educativa Local Melgar

¡Juntos por una educación de calidad!

BASES

III CONCURSO DE JUEGOS TRADICIONALES

2026

DIRIGIDO A ESTUDIANTES DEL 1° AL 6° GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL ÁMBITO DE LA UGEL MELGAR - 2026





Trompo



Tejos



Aro



Zorro y las ovejas

Melgar - Puno

BASES

"III CONCURSO DE JUEGOS TRADICIONALES – 2026"

I. FINALIDAD

La Unidad de Gestión Educativa Local de Melgar, a través del Área de Gestión Pedagógica – Educación Primaria, organiza el "III Concurso de Juegos Tradicionales – 2026" con el propósito de generar espacios de participación, integración y recreación para los estudiantes de las instituciones educativas del nivel primario de nuestra jurisdicción. La actividad busca además recuperar, valorar y fortalecer la práctica de los juegos tradicionales como expresiones de nuestra cultura e identidad, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y al fortalecimiento de las competencias establecidas en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB).

II. BASE LEGAL

1. Constitución Política del Perú.
2. Ley N.° 28044, Ley General de Educación, y su Reglamento aprobado por D. S. N.° 011-2012-ED.
3. Ley N.° 28296, Ley General del Patrimonio Cultural de la Nación.
4. Ley N.° 29719, Ley que promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas.
5. R. M. N.° 281-2016-MINEDU, que aprueba el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) y sus modificatorias.
6. Proyecto Educativo Regional de Puno y Plan Anual de Trabajo 2026 de la UGEL Melgar.

III. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

Promover, valorar y difundir la práctica de los juegos tradicionales como expresiones propias de nuestra cultura, fortaleciendo la identidad cultural de los estudiantes y generando espacios de recreación y sana convivencia que contribuyan al desarrollo de sus competencias y habilidades.

3.2. Objetivos específicos

a. Fortalecer las habilidades y destrezas psicomotrices de los estudiantes mediante la práctica de juegos tradicionales.

b. Promover la participación activa de los estudiantes del nivel primario en actividades recreativas que favorezcan la integración, el sano esparcimiento y la convivencia.

c. Recuperar, valorar y difundir los juegos tradicionales como parte de las costumbres y manifestaciones culturales de nuestra región.

d. Incentivar la práctica permanente de juegos tradicionales en las instituciones educativas del ámbito de la UGEL Melgar, como medio para fortalecer la identidad cultural y el desarrollo integral de los estudiantes.

IV. META

Lograr la participación de los estudiantes de las instituciones educativas del nivel primario del ámbito de la UGEL Melgar, previamente seleccionados en la etapa institucional, garantizando su representación en las diferentes etapas del III Concurso de Juegos Tradicionales – 2026, de acuerdo con las categorías y disposiciones establecidas en las presentes bases.

V. DE LA ORGANIZACIÓN

- Unidad de Gestión Educativa Local de Melgar (UGEL Melgar).
- Área de Gestión Pedagógica – Educación Primaria de la UGEL Melgar.
- Directivos de las instituciones educativas participantes.
- Docentes de las instituciones educativas participantes.
- Padres de familia de los estudiantes participantes.

VI. DE LAS INSCRIPCIONES Y EL CRONOGRAMA

6.1. Las inscripciones para participar en el concurso se realizan del 26 al 30 de octubre de 2026, ante la Comisión Organizadora de cada distrito.

6.2. Las comisiones organizadoras de cada distrito remiten a los especialistas de Educación Primaria de la UGEL Melgar un informe detallado de los estudiantes ganadores de cada juego y categoría, del 9 al 11 de noviembre de 2026, quienes representarán a su distrito en la etapa provincial.

6.3. Las inscripciones y la documentación presentadas fuera del plazo establecido no serán consideradas para efectos de participación en el concurso.

ACTIVIDAD	FECHA	RESPONSABLE
Inscripción de estudiantes	26 al 30 de octubre de 2026	Comisión distrital
Etapa distrital	2 al 6 de noviembre de 2026	Comisión distrital
Informe de ganadores por distrito	9 al 11 de noviembre de 2026	Comisión distrital
Etapa provincial	13 de noviembre de 2026	Especialistas UGEL Melgar
Premiación	Se comunica oportunamente	UGEL Melgar

VII. DE LOS PARTICIPANTES

Participan los estudiantes de 1° a 6° grado de Educación Primaria de las instituciones educativas del ámbito de la UGEL Melgar, quienes deben cumplir con los requisitos y disposiciones establecidos en las presentes bases. El concurso se desarrolla en dos etapas:

ETAPA DISTRITAL	ETAPA PROVINCIAL
Fecha: 2 al 6 de noviembre de 2026 Hora: 10:00 a. m. **Lugar (IE organizadora por distrito):** Ayaviri: N° 71011 San Luis Gonzaga Antauta: 70507 Larimayo Cupi: N° 70525 Corani Llalli: Red Mosoq Illariy Macarí: 70502 Gral. Pedro Vilca Apaza Nuñoa: N° 70859 José Carlos Mariátegui Orurillo: N° 70491 Balsapata Santa Rosa: N° 70517 JAE Kunurana Alto Umachiri: N° 70498 Umacollana	Fecha: 13 de noviembre de 2026 Hora: 10:00 a. m. Lugar: distrito de Ayaviri Organiza: especialistas de la UGEL Melgar

Los participantes deben contar con los materiales necesarios para el desarrollo del juego en el que participen, y portar su Documento Nacional de Identidad (DNI) y la nómina de matrícula, documentos que podrán ser solicitados por la Comisión Organizadora para verificar su condición de estudiante.

VIII. DE LA CATEGORÍA DE LOS PARTICIPANTES

Para efectos del desarrollo del III Concurso de Juegos Tradicionales – 2026, los estudiantes participantes se organizan en tres categorías, de acuerdo con el ciclo de Educación Primaria al que pertenecen:

CATEGORÍA	CICLO	GRADOS
A	III Ciclo	1° y 2° grado de Educación Primaria
B	IV Ciclo	3° y 4° grado de Educación Primaria
C	V Ciclo	5° y 6° grado de Educación Primaria

IX. DE LOS JURADOS Y/O JUECES

9.1. Los jurados calificadores son seleccionados por la institución educativa organizadora de cada distrito y deben ser personas idóneas, imparciales y con conocimiento de los juegos tradicionales que se desarrollarán durante el concurso.

9.2. Los jurados tienen la responsabilidad de evaluar el desempeño de los participantes y determinar los resultados, de acuerdo con las reglas y criterios establecidos para cada juego en las presentes bases.

9.3. El fallo del jurado calificador es inapelable.

X. DE LOS PREMIOS

10.1. Se otorgan premios a los tres primeros lugares de cada juego y categoría, de acuerdo con los resultados obtenidos durante el desarrollo del concurso.

10.2. La gestión y entrega de los premios está a cargo de las comisiones organizadoras correspondientes a cada etapa, conforme a sus posibilidades y disposiciones organizativas.

XI. JUEGOS A DESARROLLARSE

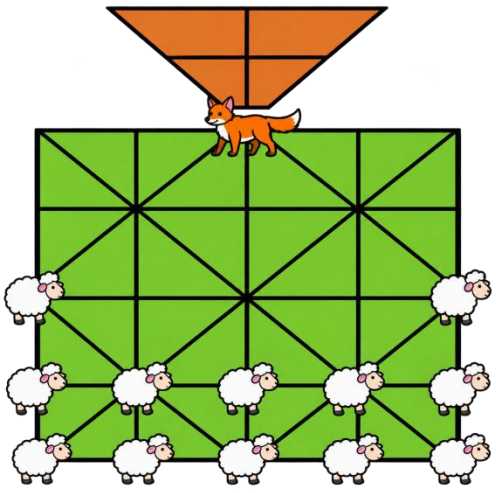
El III Concurso de Juegos Tradicionales – 2026 comprende el desarrollo de cuatro juegos tradicionales, los cuales se desarrollan de acuerdo con las categorías y reglas establecidas a continuación:

N°	JUEGO	PARTICIPACIÓN
1	**El zorro y las ovejas**	Niñas y/o niños
2	**Tejos**	Niñas
3	**Carrera de aros**	Niñas y/o niños
4	**Trompos**	Niños (trompo de madera y del mismo tamaño

11.1. El zorro y las ovejas

Participación: *niñas y/o niños*

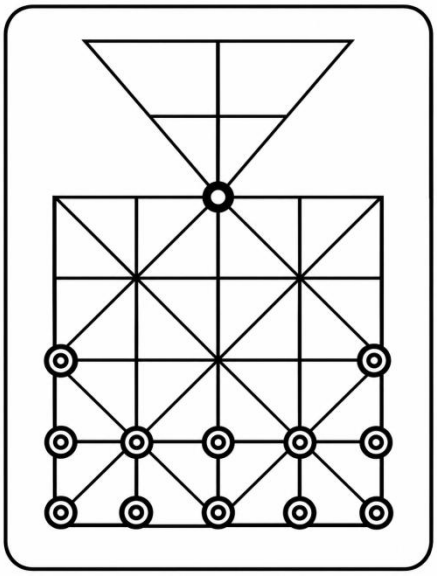
Descripción: juego tradicional de estrategia practicado por niñas y niños de las comunidades puneñas, que favorece el razonamiento, la toma de decisiones y la planificación de acciones. Los participantes desarrollan estrategias según el rol que les corresponda: atrapar al zorro o evitar que las ovejas sean capturadas. En el tablero, el cuadrado grande representa la "pradera de las ovejas", el triángulo grande representa la "gruta del zorro", y las líneas horizontales, verticales y diagonales representan los caminos de desplazamiento.



Reglas del juego:

- Las ovejas y el zorro se desplazan de una intersección a otra contigua del tablero.
- Las ovejas avanzan en sentido horizontal, vertical y diagonal, pero no pueden retroceder.

- El zorro se desplaza en sentido horizontal, vertical y diagonal, pudiendo avanzar y retroceder.
- El zorro intenta capturar a las ovejas mediante saltos sobre ellas, con una dinámica semejante al juego de damas.
- Las ovejas no capturan al zorro; sin embargo, pueden ocupar su gruta, acorralarlo o inmovilizarlo.
- Número de ovejas según categoría: Categoría A, 5 ovejas; Categoría B, 6 ovejas; Categoría C, 7 ovejas.
- Las ovejas ganan cuando logran llegar a la gruta, acorralar al zorro o inmovilizarlo, impidiendo cualquier movimiento.
- No se permite que el zorro ni las ovejas permanezcan en un mismo lugar realizando movimientos repetitivos más de tres veces.
- La asignación de los roles de zorro y ovejas se determina mediante sorteo; el participante que pierda el sorteo inicia el juego.
- El material y la disposición de las ovejas y del zorro deben corresponder al tablero establecido para el concurso.



11.2. Tejos

Participación: niñas

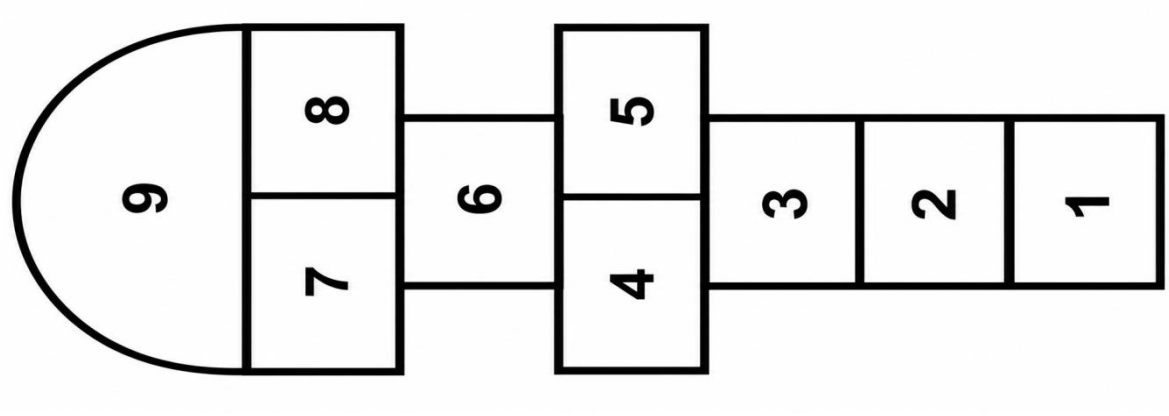
Descripción: juego tradicional en el que las participantes lanzan una piedra o tejo hacia una serie de casillas numeradas, procurando que caiga dentro de la casilla correspondiente sin tocar las líneas. Posteriormente realizan el recorrido saltando en un solo pie y, cuando corresponde, recogen el tejo manteniendo el equilibrio, completando el recorrido establecido.



Reglas del juego:

- Se dibuja el "avión" en el suelo con nueve casillas numeradas del 1 al 9, en una plataforma plana, con dimensiones iguales para todas las participantes de cada categoría. La Comisión Organizadora garantiza el mismo material y tamaño del tejo (piedra plana de río).
- No se admite como tejo cáscaras de fruta, papel mojado, silicona ni jebe.
- Se forman grupos de 3 o 4 jugadoras.
- El orden de participación se decide por sorteo o "Yan Ken Po" (piedra, papel o tijera).
- La jugadora lanza el tejo a la casilla 1, sin que toque las líneas ni salga del recuadro, y 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 el tejo a la siguiente casilla y continúa el recorrido de ida y vuelta hasta llegar al número 9.
- Si la jugadora falla (pisa una línea, el tejo sale de la casilla, cae mal, pierde el equilibrio o apoya ambos pies donde no corresponde), pierde el turno. La siguiente jugadora inicia su intento desde la casilla donde se quedó la anterior.

- Solo pierde el juego completo si otra jugadora completa todo el recorrido (del 1 al 9) antes que ella.
- Excepcionalmente, para este concurso el juego se limita por tiempo según la cantidad de participantes del grupo (por ejemplo: 2 jugadoras = 10 min; 3 jugadoras = 15 min; 4 jugadoras = 20 min); gana quien avance más casillas.



11.3. Carrera de aros

Participación: *niñas y/o niños*



Descripción: juego tradicional donde los participantes hacen rodar un aro (metálico, plástico o de caucho) impulsándolo con una guía —alambre con mango—, procurando recorrer la mayor distancia posible sin que se caiga o pierda el equilibrio. Antiguamente era una actividad común para desarrollar la coordinación, la agilidad y la resistencia.

Materiales necesarios: un aro (metálico o de plástico) y una guía (alambre o varilla con mango) para dirigir y controlar el aro.

Reglas y desarrollo:

- Preparación: el jugador toma el aro por su parte inferior con la guía.
- Inicio: a la señal, el jugador impulsa el aro con la guía, haciéndolo rodar por el suelo.
- Debe mantener el aro en posición vertical y en movimiento, ajustando la guía para evitar que caiga.
- Distancia por categoría: Categoría A, línea recta de 20 metros (solo ida); Categoría B, línea recta de 20 metros ida y vuelta (total 40 metros); Categoría C, línea curva delineada con conos o botellas descartables, 20 metros ida y vuelta (total 40 metros).
- Gana el participante que recorra la distancia establecida en el menor tiempo y sin cometer faltas.
- Son faltas o sanciones: correr sin hacer rodar el aro, lanzar o empujar el aro hacia la meta, salirse del carril establecido, no presentarse cuando sea solicitado y no llegar a la meta.

11.4. Trompos

Participación: *niños*



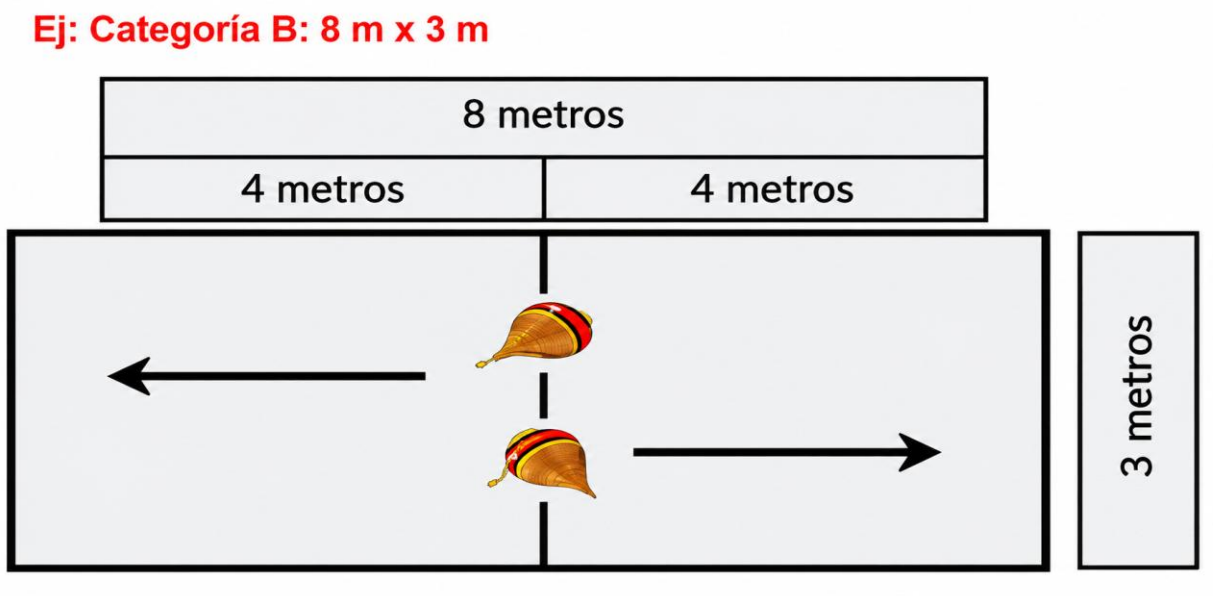
Descripción: con un cordel se enrolla el trompo y se lanza con el objetivo de hacerlo bailar; se puede levantar en la mano y realizar otros retos.

Reglas:

- Se enfrentan dos jugadores, cada uno con su trompo de madera del mismo tamaño y su cordel. La Comisión Organizadora garantiza cuatro trompos del mismo tamaño y peso, para evitar desigualdades y

ventajas en el juego.

- El turno inicial se decide mediante sorteo o "Yan Ken Po" (piedra, papel o tijera).
- Se dibuja un cuadrilátero en piso de tierra, con las siguientes medidas según categoría: Categoría A, 6 m × 3 m; Categoría B, 8 m × 3 m; Categoría C, 10 m × 3 m.
- En el centro se colocan dos trompos del mismo tamaño y material; el material del trompo es de madera y su tamaño debe ser mediano.
- El objetivo es hacer bailar el trompo, levantarlo con la mano y darle golpes al trompo correspondiente para llevarlo hacia la meta.
- Gana el jugador que hace pasar primero su trompo por la línea de su cuadrilátero hasta llegar a la meta.
- Solo se permite un golpe por cada oportunidad de baile del trompo (puede haber más golpes siempre que el trompo esté bailando).



XII. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

12.1. La Comisión Organizadora se reserva el derecho de verificar la condición de estudiante y los datos de los participantes, mediante DNI y nómina de matrícula.

12.2. De comprobarse suplantación de estudiantes o alguna irregularidad, la Comisión Organizadora descalifica al participante y comunica el hecho a la dirección de la institución educativa correspondiente.

12.3. La participación en el concurso implica la aceptación plena de las presentes bases.

12.4. Cualquier situación no prevista en la presente reglamentación es resuelta por la Comisión Organizadora.

Ayaviri, octubre de 2026

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL MELGAR
Prof. Walter Mauro Quispe Apaza
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

XIV. ANEXOS

ANEXO 1: FICHA DE INSCRIPCIÓN DISTRITAL

Distrito: _____ IE organizadora: _____ Fecha: _____

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	IE DE PROCEDENCIA	CATEG.	JUEGO	GRADO
1					
2					
3					
4					
5					
6					

ANEXO 2: INFORME DE ESTUDIANTES GANADORES POR DISTRITO

JUEGO	CATEGORÍA	1° LUGAR
El zorro y las ovejas	A	
El zorro y las ovejas	B	
El zorro y las ovejas	C	
Tejos	A	
Tejos	B	
Tejos	C	
Carrera de aros	A	
Carrera de aros	B	
Carrera de aros	C	
Trompos	A	
Trompos	B	
Trompos	C	