



GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO
DIRECCIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA



“Año de la universalización de la salud”

Ayacucho, 24 de febrero del 2020

Reg. Doc.	2198760
Reg. Exp.	1789019

OFICIO MÚLTIPLE N° 113 -2020-GRA/GRDS-DREA-DGP-DIR.

SEÑORES:

Dra. DORIS SALOME VALDIVIA SANTOLALLA

Directora de la Unidad de Gestión Educativa Local – Huamanga

Prof. JOAN OLIVER HUAMÁN VASALDÚA

Director de la Unidad de Gestión Educativa Local – Huanta

PRESENTE.-

ASUNTO : Orientaciones para implementar los Talleres Deportivos y Recreativos en el 2020.

REFERENCIA : Oficio Múltiple N° 014-2020-MIENDU/VMGP-DIGEBR-DEFID

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente y manifestarle que, conforme indica el documento de la referencia, los Talleres Deportivo – Recreativos 2020 se implementan en el marco de la RSG-015-2017-MINEDU y promueven la práctica de la actividad física, deportiva y recreativa orientada a la formación integral de los estudiantes, permitiéndoles un desarrollo psicomotor adecuado, adquisición de hábitos saludables y la mejora de las relaciones humanas a través del deporte y la recreación; estos talleres, están vinculados al Currículo Nacional y a las competencias relacionadas al área de Educación Física, los mismos que se desarrollarán en horarios complementarios al horario curricular, para tal efecto, la DEFID ha elaborado las “Orientaciones para la implementación de dichos talleres deportivo - recreativos 2020”.

En tal sentido, se le comunica difundir las citadas orientaciones a las IIEE del padrón adjunto, así como efectuar las respectivas acciones de coordinación, previsión y seguimiento en sus jurisdicciones, a fin de garantizar la implementación de los Talleres - Recreativos.

Para las coordinaciones respectivas, comunicarse con la Especialista Talia Asmat a través del correo tasmata@minedu.gob.pe.

Sin otro particular, hago propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente,


GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA
M^{te} Guadalupe Palomino Gutierrez
DIRECTOR

GPG/DREA
LRB/DGP
WIC/RED
C.c. Arch.

PAUTAS PARA EL DESARROLLO DE LOS TALLERES DEMOSTRATIVOS “WIÑAQ”

El taller demostrativo es un conjunto de actividades de corta duración, relacionadas a los deportes y actividades recreativas que se ofrecerán en el Talleres Wiñaq. Tiene el propósito de motivar e interesar a los estudiantes y comunidad a inscribirse en los Talleres Deportivo y Recreativos, estos se podrán desarrollar en las I.E Wiñaq, otras II.EE y en espacios comunitarios.

Los talleres demostrativos, se organizarán y ejecutarán durante las primeras cuatro semanas desde la incorporación del personal (**Docente Responsable y Técnico Deportivo**), así mismo se volverán a ejecutar cuando sea necesario para mantener la meta de atención de estudiantes durante el periodo de duración de los Talleres Wiñaq. Para la primera semana de planificación y las siguientes tres semanas de ejecución siempre en coordinación con la Dirección y/o subdirección de la IIEE Wiñaq, se propone lo siguiente:

1ra
semana

• PLANIFICACIÓN

- Identifica los lugares de promoción
- Visita a la I.E y coordina el horario de intervención (recreos, reuniones de PPF u otros).
- Elabora el cronograma
- Diseña las actividades demostrativas de acuerdo a la disponibilidad de tiempo.

2da a 4ta
semana

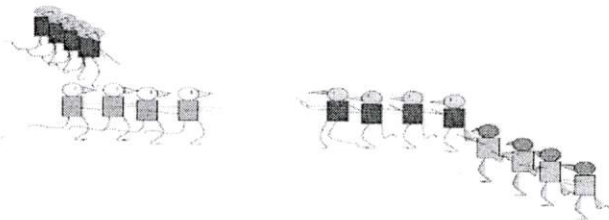
• EJECUCIÓN.

- Llega 15 minutos antes de lo programado
- Saluda a la autoridad correspondiente.
- Invita a los estudiantes y padres de familia a vivenciar el taller demostrativo.
- Agrupa a los participantes por edades.
- Indica el nombre del juego y explica las reglas de forma comprensible.
- Dirige la ejecución del juego. (Si observa dominio de las formas básicas del juego, puede variarlo introduciendo otras reglas, aumentando el grado de dificultad).
- Finaliza el taller ofreciendo los servicios (talleres, horarios y lugar de inscripción) del Wiñaq.

A continuación se presentan tres actividades demostrativas que pueden adaptarse a las condiciones de cada lugar:

1. Juegos pre – deportivo: La cadena
2. Juego recreativo: Los conejos
3. Gymkana

1. Juegos Pre- deportivos: Actividad con reglas modificadas, movilizando las capacidades y utilizando destrezas y tácticas simples.

Nombre	La cadena	Tiempo	10'
Objetivos	Conseguir tocar al jugador del equipo contrario (cooperación) y evitar que el equipo contrario lo consiga (oposición).		
Material	Conos para delimitar espacios.		
Espacio de juego	Al aire libre, de 30 x 20 m, dependerá del número de jugadores.		
Organización inicial	Formar cuatro cadenas. Cada una integrada por igual número de jugadores sujetos por la cintura.		
Desarrollo / explicación	El jugador situado delante de la cadena, intentará tocar al último jugador de otra cadena. La cadena que ha sido tocada se retira del juego. El juego finaliza cuando queda una sola cadena.		
Reglas	No se debe golpear ni sujetar a los jugadores de otra cadena. Si los jugadores de una cadena se sueltan, se retiran del juego.		
Variantes	Se puede poner un pañuelo en el pantalón del último participante y que haya que quitárselo en vez de tocarlo. El primer participante de la cadena puede tomar entre sus manos un balón que servirá para que toque al último compañero de la otra cadena.		
Representación gráfica			
Juego con proyección a:	Atletismo. Baloncesto, balonmano, etc.		

2.- Juego recreativo: Actividad lúdica, con reglas simples que moviliza las capacidades sin grandes exigencias físicas ni complejidades técnicas.

Nombre	Los conejos	Tiempo	10'
Objetivos	Trabajo cooperativo entre pares para el logro del objetivo.		
Material	Conos.		
Espacio de juego	Delimitar el espacio utilizando los conos dependiendo del número de participantes.		
Organización inicial	El número de participantes es libre. Se selecciona entre los participantes un cazador. El resto de los participantes serán los conejos.		
Desarrollo / explicación	<p>Todos los conejos corren por el campo de juego y son perseguidos por el cazador. Si éste atrapa a un conejo se convierte en cazador y formará con él una cadena tomándose de las manos.</p> <p>La cadena de cazadores atraparà a otros conejos que de igual forma se integrará a la cadena de cazadores. El juego concluye cuando todos los conejos han sido cazados.</p>		
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar a los participantes - No empujar - Los participantes no podrán salir de los límites establecidos por los conos. - Solamente los extremos de la cadena podrán atrapar a los conejos. 		
Juego con proyección a:	Velocidad, resistencia.		

3.- Gimkana, Conjunto de juegos y actividades que se desarrollan en espacios libre, con un orden establecido.

Nombre	Gimkana	Tiempo	25'
Objetivos	Trabajo en equipo, cooperativo y empatía para el logro del objetivo.		
Material	Conos, sacos descartables, sogas, tiza, huevo o pelotilla, cucharas.		
Espacio de juego	Delimitar el espacio utilizando los conos dependiendo del número de participantes		
Organización inicial	Organiza a los grupos en forma equitativa. Organiza la cantidad de participantes según cada juego		
Desarrollo / explicación	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Carreras: <ul style="list-style-type: none"> - Carreras de sacos: cada persona deberá meterse en un saco y, sosteniéndolo con las manos, desplazarse saltando hasta la meta. - Carreras de pelotilla en cuchara: se necesitará una cuchara y una pelotilla por participante; estos deberán sostener la cuchara con la boca, colocar la pelotilla encima y realizar la carrera sin que se caiga. - Carreras de tres pies: se conforman parejas quienes se atarán los cordones de las zapatillas del pie izquierdo de uno de los miembros con los del derecho de la otra persona. Se establece los puntos de inicio y llegada. Gana la pareja que llega primero. - Carreras de carretillas: En parejas, una persona apoya las palmas de sus manos en el suelo y la otra le cogerá por los tobillos para avanzar. Gana la pareja que llega a meta. ❖ Adivina adivinanza (1 equipo) <ul style="list-style-type: none"> - Sin el aire yo no vivo; sin la tierra yo me muero; tengo yemas sin ser huevo, y copa sin ser sombrero. (El árbol) - Está en la navaja y está en el cuaderno, se cae del árbol antes del invierno. (La hoja) - En medio del cielo estoy sin ser sol, ni luna llena, sin ser lucero, ni estrella; a ver si aciertas quién soy. (La letra E). 		
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar el turno de cada uno de los participantes. - No golpearse. 		
Juego con proyección a:	Agilidad, velocidad, creatividad e inteligencia emocional, volitiva y cognitiva.		