



ESCUELA
PROFESIONAL DE
ADMINISTRACIÓN
DE TURISMO Y
HOTELERÍA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE CAÑETE

Bases de gincana de integración universitaria



dturismo@undc.edu.pe



BASES GINCANA DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA

I. INTRODUCCIÓN:

Las siguientes bases regulan la Gincana de Integración universitaria, un evento que se llevará a cabo en el marco del Congreso Internacional de Turismo, Hotelería y Gastronomía 2024. Este torneo de carácter social tiene como objetivo principal fomentar la interacción y el fortalecimiento de la relación entre los estudiantes, promoviendo un ambiente de camaradería y colaboración. La participación está abierta a toda la comunidad universitaria, quienes tendrán la oportunidad de disfrutar de una jornada llena de actividades dinámicas y recreativas, diseñadas para cultivar el espíritu competitivo y la cohesión entre estudiantes. A través de esta actividad, buscamos no solo generar un espacio de entretenimiento, sino también crear vínculos significativos que trasciendan las fronteras institucionales, enriqueciendo así la experiencia académica y social de todos los involucrados.

II. ORGANIZADORES

- Escuela Profesional de Administración de Turismo y Hotelería.
- Departamento Académico de la Escuela Profesional de Administración de Turismo y Hotelería.
- Comité organizador del concurso
 - Docente coordinadora del evento: Mag. María Guadalupe Valiente Campos
 - Presidente de la Comisión: Diana Belén Canelo Salvador
 - Vicepresidente de la Comisión: Gianella Alessandra Pailla Manzo
 - Secretario de la Comisión: Melanie Nicole Domínguez Samaniego
 - Vocal de la Comisión: Antonny Javier Axl Huayta Sánchez
 - Miembros: Estudiantes del VIII y VI Ciclo de la E.P. Administración de Turismo y Hotelería



III. OBJETIVOS

I. Objetivo General:

Fomentar la interacción social y el fortalecimiento de la colaboración entre las diferentes casas de estudio participantes en el Congreso Internacional de Turismo, Hotelería y Gastronomía 2024, mediante la realización de una gincana que promueva el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades interpersonales.

II. Objetivos Específicos

- Estimular el espíritu competitivo y el compañerismo entre las delegaciones universitarias a través de competencias físicas- recreativas como el relevo de mascotas, encostalados y michi.
- Promover el espíritu competitivo y expresión artística con dinámicas como el bailetón, competencias de presentación de baile introductoria, fortaleciendo la cohesión grupal y el sentido de pertenencia a su comunidad universitaria.
- Promover la creatividad y el compañerismo mediante actividades lúdicas como la momia humana y glotonas, incentivando la cooperación y la diversión en un ambiente grato.

IV. PARTICIPANTES

Los participantes de las actividades de gincana serán:

- Estudiantes del II, IV, VI, VIII, IX y X ciclo de la Escuela profesional de Administración de Turismo y Hotelería de la UNDC.
- Delegaciones de Universidades e Institutos inscritos en el congreso internacional de Turismo, Hotelería y Gastronomía 2024

V. FECHA Y LUGAR

Fecha: Jueves, 28 de noviembre del 2024

Hora: Desde las 15:00 - 20:00 horas

Lugar: Coliseo Lolo Fernández, Av. Mariscal Benavides, San Vicente de Cañete



(Referencia: Al costado de la Casa de la Cultura)

VI. INSCRIPCIONES

Cada casa de estudio invitado y anfitrión deberá inscribirse con un mínimo de 23 participantes y un máximo de 33 participantes. Esta inscripción la realizará con el Comité Organizador del Concurso presentando la Ficha de Inscripción (Esta inscripción la realizará hasta el lunes 18 de noviembre de 2024).

- Cada participante debe rellenar un cuadro con sus nombres completos, número de DNI y número de celular.
- El delegado o representante de cada delegación deberá encargarse de poder rellenar los datos de los participantes tal cual se indica dentro del tiempo límite.
- Cada delegación debe inscribirse con un mínimo de 10 participantes y un máximo de 20 participantes para la presentación coreográfica, 01 participante para encostalado, 03 participantes para Michi humano, 01 participante para glotones, 02 participantes para la momia humana, 04 participantes para la carrera de relevos y 02 participantes para el bailetón, el equipo estará conformado en total de 23 participantes como mínimo y 33 participantes como máximo.
- Una vez presentada la lista de participantes en las diferentes actividades, no se podrá inscribir a más participantes o hacer reemplazó, en el supuesto caso que se presente este escenario el equipo participante dentro de la actividad correspondiente será vetado permanentemente de participar en dicho tramo del evento.
- Cada delegación es responsable de presentar sus equipos en el horario y sitio establecido para la realización de las actividades.
- Es necesario que todos los participantes rellenen la ficha de inscripción con todos los datos solicitados. Es responsabilidad de los delegados o representantes que se cumpla este requerimiento.
- Todos los equipos participantes deben presentarse con un polo único que les identifique como delegación. sobre todo, para generar uniformidad por escuela.

Ficha de inscripción:

[https://drive.google.com/file/d/1cYhnqhYWktWdJmWhP49_AzQWbLBZdcyN/vi
ew?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1cYhnqhYWktWdJmWhP49_AzQWbLBZdcyN/vi
ew?usp=sharing)

VII. JUEGOS DE COMPETENCIA

Presentación coreográfica

Descripción:

Las delegaciones de estudiantes participarán en una presentación coreográfica de carácter introductorio para dar a conocer su equipo y fomentar el espíritu de confraternidad al inicio de la gincana. Cada presentación será evaluada por su creatividad, coordinación, energía, duración, vestimenta y conexión con el público, marcando el inicio festivo del evento.

Participantes:

El número mínimo de participantes es 10 personas y el máximo 20 por delegación.

Reglas:

- La duración de la presentación será mínima de 2 ' 30 min y máximo de 3 min.
- Todos los integrantes de la presentación deben ser miembros activos del equipo inscrito en la gincana. No se permitirá la participación de personas externas al equipo.
- Cada grupo de baile debe de presentar una banderola para identificar su institución proveniente.
- En el criterio evaluativo de vestimenta, como mínimo los grupos de baile deben de identificarse con un polo que genere uniformidad entre sus compañeros de escuela.
- Está prohibido el uso de fuegos artificiales o cualquier otro material extra que ponga en riesgo al público en general.

Rúbrica de calificación:

- Cada criterio se califica con un puntaje del 1 al 5 según el nivel alcanzado.
- Las calificaciones son promediadas entre los jueces asignados para asegurar objetividad.
- En caso de empate, se adiciona un criterio de "Impacto final" o "Mejor presentación grupal".

CRITERIO	5	4	3	2	1
Coordinación y sincronización	Todos los participantes ejecutan los movimientos con perfecta sincronía y fluidez.	La mayoría de los participantes se mantienen coordinados durante casi toda la coreografía.	Algunos momentos de descoordinación, pero no afecta significativamente la presentación.	Varios momentos de desincronización que afectan la cohesión del baile.	Falta de sincronización evidente durante toda la coreografía.
Creatividad y originalidad	La coreografía presenta movimientos innovadores y destaca por su creatividad.	Se incluyen elementos creativos pero convencionales o comunes.	La coreografía tiene pocos momentos originales, pero es funcional.	La coreografía es predecible y carece de innovación.	No se observan elementos creativos
Duración	Cumple exactamente con el tiempo estipulado para la presentación.	Ligeramente fuera del tiempo permitido	Excede o no alcanza el tiempo por un margen considerable (X min.)	La duración es inadecuada, excediendo o faltando más de 1 minuto.	No respeta el tiempo establecido.
Vestuario y presentación visual	Vestuario acorde a lo solicitado, incluye elementos adicionales (pompones, cintas, etc.)	Vestuario acorde a lo solicitado, pero no incluye elementos extras.	Solo algunos cuentan con el vestuario solicitado, pero incluyen elementos adicionales.	Vestuario desordenado o sin relación con la presentación.	Ningún participante tiene uniformidad en vestuario, no se incluyen elementos adicionales

Encostalado

Descripción:

Los participantes por delegaciones usarán un saco o costal de 50 cm aproximadamente para poder desplazarse simultáneamente de una línea de meta a otra con la finalidad de poder llegar primero antes que los demás.

Participantes:

El número máximo y mínimo de personas es de 1 persona por cada delegación.

Reglas:

- El costal será sujetado con las manos y tendrán que brincar hasta el punto final.
- No estará permitido que los concursantes caminen, caso contrario serán eliminados.

Michi Humano

Descripción:

Los participantes por delegaciones competirán en 1vs1 elegido de forma aleatoria por medio de un sorteo, para poder jugar el Michi humano de forma dinámica, en donde consistirá en poder formar una recta de equis o de círculos dentro del tablero de michi tamaño humano que se pondrá en el suelo, la dinámica del juego consistirá en que los contrincantes se dirijan de forma simultánea al otro lado de la pista donde se encontrará el tablero para poder ir formando el aspa de cruces o círculos respectivamente

Participantes:

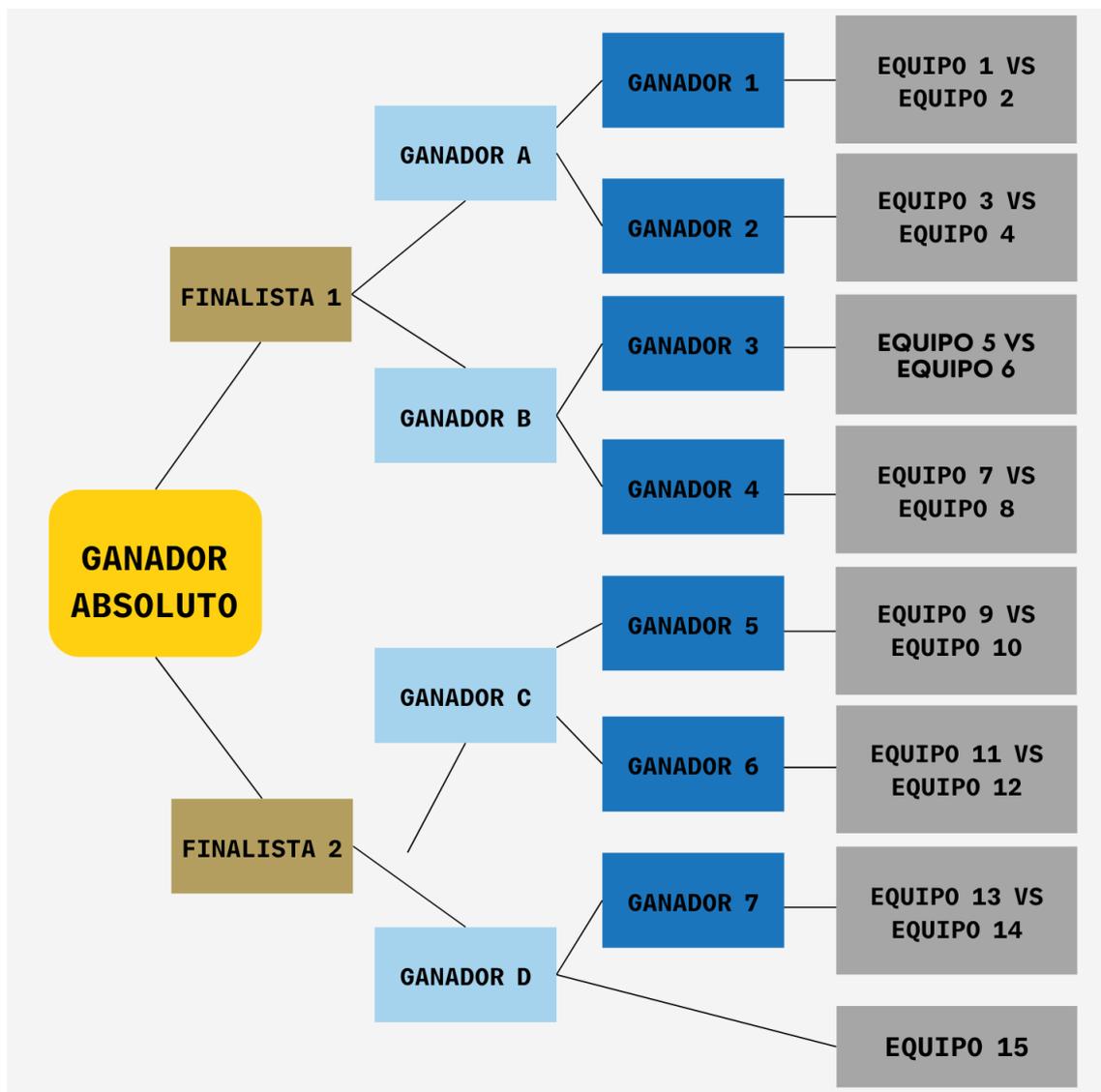
El mínimo y máximo de participantes es de 03 personas por delegación

Reglas:

- Los enfrentamientos serán organizados por llaves hecho de forma aleatoria por medio de un sorteo que se hará en presencia de un representante por delegación en el día del evento.
- Los participantes se ordenarán en una fila india por cada delegación a una distancia considerable del tablero de Michi Humano para que puedan correr por cada movimiento.

- Solo se permitirá un movimiento por participante al momento de tratar de formar la recta de cruces o círculos dentro del tablero de Michi.
- Tras haber terminado de hacer un movimiento, el participante deberá desplazarse automáticamente detrás de la fila de su delegación para poder esperar su turno al próximo movimiento.
- La delegación que logre formar un aspa de círculos o equis antes que su contrincante, pasará a la siguiente ronda para enfrentarse con el ganador de la otra llave.

Mapa de versus:



Glotonos

Descripción:

Los participantes de las diferentes delegaciones se sitúan en una mesa por delegación donde cada participante se enfrentará en una carrera por ver quien devora más rápido los alimentos que se presenten dentro de la mesa.

- 2 plátanos
- 4 bizcochos
- 1 taza de mazamorra
- 1L. de agua mineral

Participantes:

Consistirá únicamente de 1 participante por delegación.

Reglas:

- No hay límite de tiempo para completar el menú asignado, cada participante puede tomar todo el tiempo necesario, pero el ganador será aquel que termine todo su menú, incluyendo bebida.
- Una vez que el participante haya terminado su menú, deberá ponerse de pie y manifestar que ha terminado levantando ambos brazos, abriendo la boca y sacando la lengua, para demostrar que ha finalizado.
- Todos los participantes deben respetar las normas de higiene y seguridad alimentaria durante el consumo de los alimentos. Los participantes deberán seguir las indicaciones del personal organizador del concurso en todo momento.

La momia humana

Descripción:

La actividad consistirá en un juego en parejas, donde uno tomará el rol de la momia humana, mientras que la otra persona mediante el uso de papel higiénico se encargará de cubrir enteramente de pies a cabeza por completo a su compañero, esta actividad en conjunto será un preámbulo de las siguientes pruebas que requerirán de un compañerismo más estrecho para lograr la meta.



Participantes:

Una pareja por cada delegación.

Reglas:

- La persona que represente la momia humana tendrá que vestir de un color diferente al blanco.
- Serán ganadores el equipo que llegue a vendar a su compañero de manera rápida y cubrir todo el cuerpo.

Carrera de relevos

Descripción:

El objetivo de la carrera será que cada jugador puede pasar un tubo a su compañero para que pueda completar los tramos de toda la pista de carrera. Los equipos se enfrentarán por ronda y de manera simultánea. En cada ronda se mide el tiempo para luego realizar una comparación con los distintos ganadores por ronda, el equipo que haya obtenido el menor tiempo de carrera será el ganador absoluto.

Participantes:

Un mínimo y máximo de 4 participantes.

Reglas:

- El orden de participación se dará a través de un sorteo frente a los delegados o representantes de cada delegación, en el mismo día del evento
- Es potestad de cada equipo elegir en qué "posta" ubica a sus jugadores, hombres o mujeres.
- Si algún jugador cae o pierde la vara, deberá volver al punto de inicio de la "posta" que le toca.
- Gana el equipo que completa el circuito en menor tiempo.
- Están prohibidas las intromisiones en la cancha durante la carrera de relevos.

Rondas y elección del equipo ganador:

RONDA 1

EQUIPO 1

EQUIPO 2

EQUIPO 3

EQUIPO 4

RONDA 2

EQUIPO 5

EQUIPO 6

EQUIPO 7

EQUIPO 8

RONDA 3

EQUIPO 9

EQUIPO 10

EQUIPO 11

EQUIPO 12

RONDA 4

EQUIPO 13

EQUIPO 14

EQUIPO 15

COMPARACIÓN DE TIEMPOS

GANADOR R1
TIEMPO X

GANADOR R2
TIEMPO Y

GANADOR R3
TIEMPO Z

GANADOR R4
TIEMPO Q

GANADOR ABSOLUTO: MENOR TIEMPO DE CARRERA EN SU RONDA RESPECTIVA

Bailetón

Descripción:

Los participantes deberán bailar al ritmo de la música, dentro de un área delimitada. Cada pareja va a bailar al ritmo de festejo, huayno, salla, cumbia, rock de los 80 y 90, salsa, reguetón y bachata, no necesariamente en este orden. El juego del bailetón estará dividido en 8 rondas, cada ronda es un ritmo diferente de baile, en donde serán evaluados por la mesa de jurados bajo dos criterios, coordinación y sincronización, creatividad y originalidad. Cada ronda tendrá la duración mínima de 1 minuto.

Además, en la última ronda las parejas podrán convocar a la pista de baile a un docente de su escuela, su participación se tomará en cuenta como puntaje bonus de 5 puntos, permitiendo acumular un mayor puntaje para su casa de estudio.

Participantes:

- Un hombre y una mujer por delegación.
- Un docente de escuela por delegación (no es obligatorio).

Reglas:

- Los participantes no podrán dejar de bailar al ritmo de la música durante la producción de esta.
- Los participantes deben estar identificados con un polo representativo de su escuela de estudio o que presente uniformidad con el polo elegido por su institución.

Rubrica de evaluación:

CRITERIO	5	4	3	2	1
Coordinación y sincronización	Los participantes ejecutan los movimientos con perfecta sincronía y fluidez.	Los participantes se mantienen coordinados durante casi todas las rondas de baile.	Algunos momentos de descoordinación, pero no afecta significativamente la presentación.	Varios momentos de desincronización que afectan la cohesión del baile.	Falta de sincronización evidente durante todas las rondas de baile.

Creatividad y originalidad	Sus rondas de baile presentan movimientos innovadores.	Se incluyen pasos de baile creativo pero convencional o común.	Tienen pocos momentos originales, pero es funcional.	Su baile es predecible y carece de creatividad.	No se observan pasos de baile creativos.
Participación de docente	PUNTAJE BONUS +5 PUNTOS				

VIII. PUNTAJES POR COMPETENCIA

El equipo con mayor puntaje acumulado será considerado como el ganador absoluto de la gincana.

COMPETENCIA	PUNTAJE
Presentación coreográfica	Min. 4 - Máx. 20
Encostalados	15
Michi humano	15
Glotonos	15
La momia humana	15
Carrera de relevos	15
Bailetón	Mín. 2 – Máx. 25

IX. PREMIACIÓN

Se premiará a los estudiantes que ocupen el primer y segundo lugar, y se hará entrega el día 30 de noviembre, inmediatamente después de la calificación.

- **PRIMER PUESTO:** 1 copa grande + medalla para cada participante y obsequio representativo sorpresa.
- **SEGUNDO PUESTO:** Medalla para cada participante y obsequio representativo sorpresa.



X. REGLAS GENERALES

Cada equipo tendrá un total mínimo de 23 participantes y un máximo de 33 participantes, los estudiantes participantes deben pertenecer a la delegación que representen, deben ser estudiantes de pre grado con matrícula vigente, de cualquier ciclo o turno, siempre que sean del mismo programa académico. No pueden participar egresados o estudiantes retirados, ni invitados externos (personal administrativo, salvo que también sean alumnos).

Todas las delegaciones deben llevar una prenda que les identifique del resto, ya sea un polo único, blusa, conjunto o chaleco, en caso contrario que no se cumpla esta disposición no podrán participar de los juegos.

XI. SOBRE EL ARBITRAJE

- El comité organizador se encargará de asignar 1 árbitro y 3 jurados idóneos para las actividades.
- El árbitro cuidará en todo momento que se cumplan las reglas de juego y tendrá la potestad de poder resolver cualquier caso dudoso dentro de un juego. Sus fallos son inapelables sobre cuestiones de hechos ocurridos en cada actividad.
- El árbitro deberá verificar la identidad de los jugadores, y la vestimenta de los mismos.
- El árbitro deberá apersonarse momentos antes de las competencias para revisar el campo de juego, el estado de los utensilios y la distribución del espacio.
- El resultado de un juego no podrá ser modificado por algún error cometido por el árbitro en cuestiones de apreciación.
- El árbitro puede suspender definitivamente las actividades en caso de incidentes de gravedad.
- El jurado calificador contabilizará y asignará los puntos correspondientes a cada actividad.
- El jurado calificador nombrará al ganador absoluto de la gincana de acuerdo a su puntaje acumulado.
- El jurado calificador tiene la potestad de tomar las decisiones en situaciones imprevistas y no contempladas en la base, dependiendo del caso.



XII. SOBRE LAS SANCIONES

Listado de infracciones:

- Inclusión de personas externas o ajenas a la carrera dentro de cada delegación.
- Incumplimiento con respecto a las reglas de cada juego a realizar
- Llegar fuera de la hora indicada del inicio del evento.
- Intromisión de las actividades del evento por parte de un espectador integrante de una delegación.
- Vulnerar la integridad y armonía de las demás delegaciones participantes
- Consumo de sustancias alcohólicas o de químicos en los juegos deportivos.
- Actos de violencia contra los jurados o otros miembros de las delegaciones.

Categorías de sanciones:

- Leves: Advertencia verbal.
- Moderada: Pérdida de puntaje (-5 puntos).
- Grave: Descalificación.

Proceso de aplicación de sanciones:

El jurado calificador y en coordinación con el árbitro serán los responsables de aplicar las sanciones según las categorías mencionadas.

XIII. SOBRE LOS RECLAMOS

Plazo para presentar reclamos:

Los reclamos deben ser presentados dentro de los primeros 15 minutos posteriores a la finalización de la competencia.

Autoridad que recibe el reclamo:

El árbitro será el encargado de recepcionar cualquier tipo de reclamo, para luego según a su criterio, evaluarlo con el jurado calificador y tomar una decisión final.

Consecuencias de la resolución de reclamos:

- Mantener, Modificar o Anular

COMISIÓN ORGANIZADORA DEL CONCURSO