



PERÚ	Ministerio de Educación	Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana	Unidad de Gestión Educativa Local N° 02	Área de Gestión de la Educación Básica Regular y Especial
------	-------------------------	---	---	---

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

San Martín de Porres, 25 JUL. 2019

OFICIO MÚLTIPLE N° 0411 -2019-MINEDU/VMGI-DRELM-D.UGEL 02-AGEBRE

Señores Directores de las instituciones educativas de la jurisdicción de la UGEL 02
Presente.-

ASUNTO : Lineamientos – Diseño y elección de la mascota paradesportiva de los Juegos Deportivos Escolares Nacionales 2019.

REFERENCIA : Talleres "Expresarte".

Es grato dirigirme a usted para saludarlo (a) cordialmente, y a la vez informarle que, en el marco de la articulación del trabajo de la Unidad de Arte y Cultura con la Dirección de Educación Física y Deporte, se ha elaborado una actividad para promover las competencias artístico-culturales y de educación física, así como la práctica de valores y actitudes descritos en los enfoques transversales del CNEB.

De esta manera, a partir de la inclusión de 3 paradesportes en los Juegos Deportivos Escolares Nacionales 2019, los JDEN y Expresarte se unen para la creación y elección de la mascota paradesportiva. Este proceso de creación, diseño y selección se dará entre julio y setiembre de 2019 (ver cronograma de la actividad en los lineamientos adjuntos, numeral 2).

Este concurso está dirigido a los estudiantes de los talleres Expresarte; siendo su participación voluntaria y no implica su desarrollo obligatorio durante el taller. Es decir, el promotor cultural puede seguir con el desarrollo regular de su PAC y, adicionalmente, durante las 2 horas semanales de reforzamiento a estudiantes, puede asesorar a aquellos estudiantes que deseen elaborar un dibujo para esta actividad. Los promotores culturales que cuenten con estudiantes interesados en esta actividad, deberán acompañar los procesos de creación y análisis de sus estudiantes hasta el martes 06 de agosto. Para mayor información sobre cómo orientar estos procesos, adjuntamos el siguiente enlace:

<http://www.perueduca.pe/web/semana-educacion-artistica/iniciativas-pedagogicas-de-arte-y-cultura>.

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

Atentamente,



Lic. DORIS MARTHA MELGAREJO HERRERA
Directora de la Unidad de Gestión Educativa Local 02

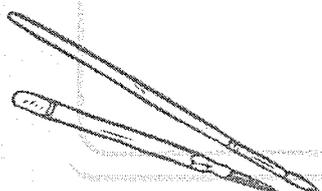


DMMH/D-UGEL02
EAM/J(e)-AGEBRE
CAGP/EES-AGEBRE



LINEAMIENTOS DISEÑO Y ELECCIÓN DE LA MASCOTA PARADEPORTIVA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES NACIONALES

2019



*Mejores
peruanos
Siempre*



PERÚ

Ministerio
de Educación

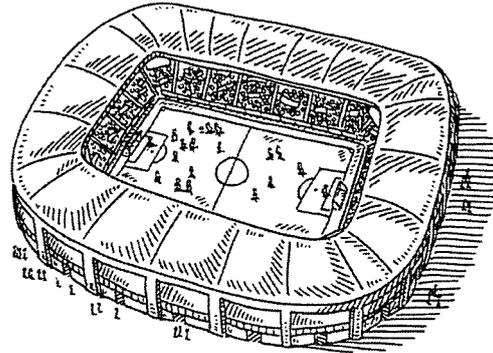
EL PERÚ PRIMERO



Fundamentación

Los Juegos Deportivos Escolares Nacionales, una de las intervenciones pedagógicas masivas más importantes del país, extiende sus ámbitos de participación más allá de la institución educativa, permitiendo espacios auténticos de aprendizaje en favor de los estudiantes desde la práctica social más reconocida, el deporte; logrando así que el estudiante practique una vida activa y saludable para su bienestar.

Este año por primera vez, los **Juegos Deportivos Escolares Nacionales 2019 incluye los Juegos Paradeportivos**. Estos se desarrollarán de forma paralela a las competencias convencionales. Están dirigidos a estudiantes de 13 a 17 años con discapacidad física, discapacidad sensorial (auditiva y visual), y discapacidad intelectual de Educación Básica Regular, Educación Básica Especial y Educación Básica Alternativa.



En el marco de este evento deportivo se realizará la convocatoria especial para la creación de diseños de la mascota paradeportiva de los Juegos Deportivos Escolares Nacionales.

I. Perfil de los diseños:

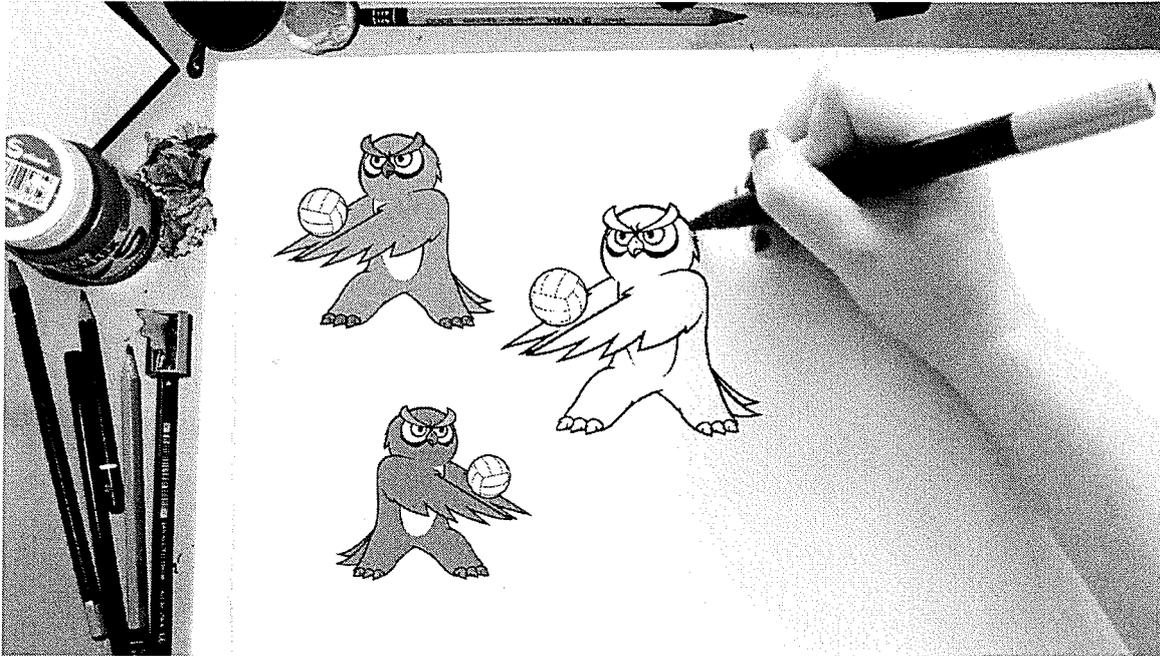
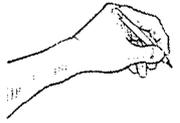
La mascota paradeportiva de los Juegos Deportivos Escolares Nacionales debe basarse en elementos positivos que formen parte de la cultura o naturaleza nacional. Además, puede tener una forma variada como animal, planta, persona u objeto animado.

No debe haber sido usado previamente en:

- Eventos deportivos nacionales e internacionales.
- Campañas masivas de carácter publicitario o de propaganda.

Criterios de evaluación:

- Proceso creativo y originalidad
- Concepto acorde a la idea
- Líneas simples y definidas para su reproducción

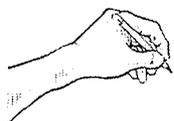


Carácter de la mascota:

Para apoyar el desarrollo del dibujo de la mascota paradeportiva se han creado tres tipos de personalidad y características base:

1. Inteligente, pero de perfil bajo, casi tímido. Suele ser muy confiado y cariñoso con las personas de su entorno, se muestra más cauteloso con los extraños. Su carácter es atento y protector. Tiene bien desarrollado su sistema auditivo, es muy veloz, puede saltar más de dos metros de altura.
Características principales de su personalidad: bromista, siempre motivado y listo para motivar a los demás, protector, alegre, juguetón y cariñoso.
2. Nació y creció en una zona alto andina Perú, está acostumbrado a las bajas temperaturas. Dicen que su alta resistencia al frío se debe a que tiene el corazón de tamaño muy grande y sus células tienen condiciones especiales para captar el oxígeno.
Principales características de su personalidad: tranquilo, tímido cuya primera reacción es huir ante el peligro, bondadoso, siempre feliz, perseverante y tenaz.
3. Simboliza la fuerza, la inteligencia y el enaltecimiento. Muy respetado por todos aquellos que vivían en los Andes desde tiempos anteriores al descubrimiento de América. Según se creía, era el responsable de que el sol saliera cada mañana, pues con su energía era capaz de tomar el astro y elevarlo sobre las montañas iniciando el ciclo vital.
Principales características de su personalidad: enérgico, apacible, paciente, vigilante, fuerte e inteligente.

Los estudiantes deben escoger una de las personalidades propuestas y según esta elección, desarrollar la propuesta de mascota.



2. Cronograma de selección:

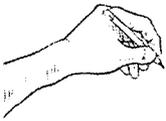
Periodo de participación:	Del 22 de julio al 6 de agosto de 2019.
Primera fase de evaluación (Núcleo y UGEL):	Del 7 al 15 de agosto de 2019.
Segunda fase de evaluación (Minedu):	Del 16 al 19 de agosto de 2019.
Votación pública vía web:	Del 20 de agosto al 2 de setiembre de 2019.
Publicación del ganador:	3 de setiembre de 2019.

3. Desarrollo de la elección:

Una vez desarrolladas las propuestas, el desarrollo de la elección continuará de la siguiente manera:

- Por cada uno de los 277 núcleos de la intervención Expresarte: el promotor cultural seleccionará el trabajo que mejor represente lo solicitado, entre sus estudiantes, tanto a nivel primaria como secundaria. El resultado serán 2 creaciones representativas por el núcleo (1 primaria / 1 secundaria) los cuales deberán ser enviados digitalmente al especialista UGEL a cargo del taller Expresarte, en archivo PDF o JPG escaneado a color de la propuesta original..
- Por cada una de las 21 UGEL que tienen núcleos de Expresarte: los especialistas UGEL junto a 2 promotores culturales fortaleza de su jurisdicción reciben y revisan las creaciones de los núcleos Expresarte en su jurisdicción para seleccionar 2 trabajo artísticos a nivel UGEL, tanto a nivel primaria como secundaria. Resultado: 2 creaciones representativas por la UGEL (1 por primaria / 1 por secundaria) los cuales deberán ser enviados digitalmente al repositorio digital que el Minedu indique, en archivo PDF o JPG escaneado a color de la propuesta original..
- Los Especialistas UGEL deberán remitir digitalmente las 02 creaciones finalistas en el ámbito de su jurisdicción (1 por primaria / 1 por secundaria).
- Las propuestas enviadas, por parte de los especialistas UGEL, serán revisadas por el jurado Minedu compuesto por la Directora de Educación Física y Deporte (DEFID), la Coordinadora de Arte y Cultura – DIGEBR y el Coordinador de diseño – DIGEBR.

ACTIVIDAD	RESPONSABLE	PLAZO
1. Elaboración de creaciones artísticas	Estudiantes participantes	Del 22 de julio al 06 de agosto
2. Selección de creaciones artísticas a nivel IE y envío digital a Especialista UGEL, vía correo electrónico.	Promotor Cultural	Del 7 al 9 de agosto
3. Selección de creaciones artísticas a nivel UGEL y envío digital a repositorio Minedu, vía enlace web.	Especialista UGEL a cargo de Expresarte	Del 12 al 15 de agosto
4. Revisión de creaciones artísticas y selección de finalistas	Jurado Minedu	Del 16 al 19 de agosto



4. Derechos de autor:

Los alumnos ganadores ceden gratuitamente a favor de los Juegos Deportivos Escolares Nacionales, los derechos patrimoniales correspondientes al diseño de la mascota, esto incluye la cesión de la propiedad intelectual y derechos de imagen.

Los Juegos Deportivos Escolares Nacionales adquieren todos los derechos de propiedad intelectual inherentes a la obra ganadora y podrán utilizar libremente el diseño de la mascota con la finalidad promocional, lo que incluirá su reproducción, distribución y comunicación pública sin límite temporal. Además, es posible que se realice una eventual modificación parcial de las propuestas gráficas para fines de la promoción.

5. Reconocimientos:

Se brindará un reconocimiento especial de parte de los Juegos Deportivos Escolares Nacionales y Expresarte a los participantes en el desarrollo de la mascota paradeportiva.