

GINCANA SISTÉMICA 2025

La Gincana Sistémica 2025 es una actividad recreativa y formativa organizada por la Promoción 2022 de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas, con el objetivo de fortalecer el trabajo en equipo, la comunicación, la creatividad y la integración entre los estudiantes de todos los ciclos.

BASES DE LA GINCANA

1. En base a los equipos:

Podrán participar equipos conformados por estudiantes de todos los ciclos de la Escuela de Ingeniería de Sistemas pertenecientes **a una sola promoción**.

Cada promoción deberá contar con:

- Un **nombre distintivo y lema**.
- Un **capitán o representante**.

Enviar los datos mencionados anteriormente al número: 929304136

- Cada **promoción** deberá llevar **instrumentos, pancartas o cualquier objeto que produzca ruido o sirva para animar**, con el fin de **motivar y alentar a su grupo durante la competencia** (por ejemplo: tambores, panderetas, matracas, silbatos, botellas con arroz, etc.) además deberá contar con una “mascota” por promoción, ideal para la participación mencionada posteriormente.
- Se recomienda el uso de **uniformes, vinchas o distintivos** que identifiquen visualmente a cada promoción.

2. En base a la organización:

La actividad estará bajo la coordinación del Comité Organizador de la Gincana Sistémica 2025, conformado por los estudiantes de la Promoción 2022:

Funciones principales:

- Diseñar las pruebas y dinámicas.
- Supervisar el cumplimiento de las reglas.
- Resolver inconvenientes o reclamos.
- Evaluar el desempeño y la actitud de los equipos.

3. En base al desarrollo del evento:

Fecha: Jueves 30 de octubre de 2025

Lugar: Coliseo de la Universidad Nacional de Cajamarca

Hora de inicio: 8:00 am

Duración estimada: 2 horas aproximadamente

Los equipos deberán presentarse 30 minutos antes del inicio del evento para el registro y acreditación de la participación. Durante toda la jornada, las promociones podrán animar y motivar a sus compañeros con sus barras, cantos y elementos de apoyo.

4. Reglas Generales:

- Todos los participantes deben mantener el respeto hacia sus compañeros, organizadores y jurado.
- Está prohibido el uso de lenguaje ofensivo o conductas antideportivas.
- Las promociones deberán presentarse puntualmente.
- No se permitirá la sustitución de participantes una vez iniciado el evento.
- El incumplimiento de las reglas podrá ocasionar penalizaciones o descalificación.
- Las decisiones del jurado y del comité organizador serán inapelables.
- En cada prueba se otorgará un premio de acuerdo a la cantidad de estudiantes que participan en dicho juego (premio individual o grupal).
- Las barras deberán motivar con respeto, energía y creatividad, sin interrumpir las pruebas ni interferir en el desempeño de otros equipos.

5. Compromisos y Responsabilidades:

- Los participantes aceptan cumplir las bases y reglas del evento.
- El comité organizador no se responsabiliza por accidentes ocasionados por incumplimiento de normas.
- Cada equipo debe cuidar el **orden, limpieza y buen uso de los materiales e instalaciones**.

6. Disposiciones Finales:

- Cualquier situación no contemplada en este documento será resuelta por el Comité Organizador.
- La participación en la Gincana implica la aceptación total de las presentes bases.

LISTA DE JUEGOS - GINCANA SISTÉMICA 2025

1. TRANSPORTA EL GLOBO

Participantes por equipo: 6 personas (3 parejas)



Objetivo

Coordinar movimientos en pareja para transportar un globo sin romperlo ni usar las manos.

2. GLOTONES

Participantes por equipo: 2 personas (1 alimentador y 1 comensal)



Objetivo

Demostrar rapidez, coordinación y trabajo en equipo al completar una porción de comida en el menor tiempo posible.

3. GUERRA DE BAILE

Participantes por equipo: 2 personas (una pareja de baile por equipo)



Objetivo

Demostrar coordinación, creatividad y energía en una competencia de baile donde las parejas se enfrentan en distintas rondas hasta que solo quede una ganadora.

4. LA TELARAÑA

Participantes por equipo: 1 persona



Objetivo

Poner a prueba la agilidad y los reflejos de los participantes al salir rápidamente del resorte cuando se detiene la música, evitando quedar atrapados en la “telaraña”.

5. PISA GLOBOS

Participantes por equipo: 1 persona



Objetivo

Poner a prueba la agilidad, estrategia y rapidez del participante para proteger sus globos mientras intenta reventar los de los demás competidores.

6. JUEGO DEL GUSANO

Participantes por equipo: 6 personas



Objetivo

Fomentar la coordinación, el trabajo en equipo y la comunicación al formar una cadena de compañeros intercalados con globos sin que estos se caigan ni revienten.

7. TRES EN RAYA GIGANTE

Participantes por equipo: 3 personas



Objetivo

Demostrar rapidez, estrategia y trabajo en equipo al colocar las fichas del equipo en línea antes que el contrincante.

8. Carrera de 3 pies

Participantes por equipo: 2 personas



Objetivo

Demostrar coordinación, equilibrio y trabajo en equipo al completar un recorrido con un pie atado entre ambos participantes, superando obstáculos y llegando a la meta antes que el equipo rival.

9. TIRA Y AFLOJA (JALAR SOGA)

Participantes por equipo: 5 personas.



Objetivo

Demostrar mayor fuerza y coordinación de equipo tirando de la soga hasta hacer que una marca central cruce la línea de meta a tu favor.

10. LA CADENA HUMANA

Participantes por equipo: 6 personas



Objetivo

Fomentar el trabajo en equipo y la coordinación mediante el movimiento conjunto sin romper la cadena formada.

11. COMPETENCIA DE BAILE DE MASCOTAS

Participantes por equipo: 1 persona por grupo

 **Objetivo**

Fomentar la creatividad, coordinación y espíritu de equipo mediante una presentación artística donde cada grupo muestre a su mascota o personaje representativo de la promoción, acompañado de una coreografía original y animada.