



ANIVERSARIO

2025

EN ESTE ANIVERSARIO,
CELEBREMOS LO QUE NOS UNE:
EL RESPETO, LA EMPATÍA Y LA ALEGRÍA DE
CONVIVIR EN ARMONÍA CADA DÍA.



ÍNDICE

01.....	Portada.
02.....	Índice.
03.....	Welcome.
04.....	Justificación/ Objetivos.
05.....	Misión/ Visión del colegio.
06.....	Cronograma de aniversario.
07.....	Rifa.
08.....	Inscripción jefes de alianza.
9.....	Inscripción de reyes.
10.....	Organización de alianzas.
11.....	Alianza N°1.
12.....	Alianza N°2.
13.....	Lineamientos generales sobre el aniversario.
14.....	Lineamientos generales para atender a la diversidad.
15.....	Lineamientos jefes de alianza.
16.....	Lineamiento sobre los descuentos.
17.....	Tabla de descuentos.
18.....	Cronograma de actividades.
19.....	Actividades martes 8 de julio.
20-24....	Actividades martes 15 de julio, jornada mañana.
25-28....	Actividades martes 15 de julio, jornada tarde.
29-31....	Actividades jueves 17 de julio, jornada mañana.
32-35....	Actividades jueves 17 de julio, jornada tarde.
36-39....	Actividades viernes 18 de julio, jornada mañana.
40-41....	Actividades viernes 18 de julio, jornada tarde.
42-45....	Jornada Velada, viernes 18 de julio.
46.....	Convivencia Aniversario.



WELCOME

¡Bienvenidos al aniversario de nuestro querido colegio!

Estamos emocionados de celebrar estos días tan especiales con todos ustedes.

Queremos agradecer a todos los que han trabajado incansablemente para hacer posible esta organización de actividades. Gracias a nuestros profesores, estudiantes, padres/apoderados, personal administrativo y todos quienes de una u otra manera dedicaron su esfuerzo.

A continuación, les presentamos el programa de aniversario, donde podrán conocer los detalles de las actividades que hemos preparado. Todo ha sido pensado para que puedan divertirse en un ambiente de sana convivencia.

Esperamos que disfruten de cada momento y que la celebración sea inolvidable.

Equipo del Centro General de Estudiantes, 2025.

JUSTIFICACIÓN

El aniversario institucional es una fecha significativa que permite fortalecer la identidad escolar, promover la integración de la comunidad educativa y conmemorar los logros alcanzados a lo largo de los años. A través de diversas actividades, se busca fomentar el sentido de pertenencia, la participación activa y el reconocimiento de la historia del colegio.

OBJETIVOS

General:

Celebrar de manera participativa y significativa el 28° aniversario del Colegio Garden College.

Específicos:

- Promover la participación de toda la comunidad educativa en actividades culturales, deportivas y recreativas.
- Fortalecer los valores institucionales como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad.
- Fortalecer la sana convivencia entre pares, incluyendo toda la comunidad educativa.
- Reconocer la historia y trayectoria del colegio.

MISIÓN

Colegio Garden College será una institución pluralista, bilingüe e integradora, sin discriminaciones por características físicas, intelectuales, tendencias religiosas, sociales y/o sexuales; generadora permanente de aprendizaje de habilidades, competencias y formación valórica de niños y niñas, que faciliten su integración en una sociedad globalizada, justa y solidaria.

VISIÓN

Formar niños y niñas con actitudes, destrezas y valores capaces de adecuarse a las condiciones culturales, económicas y tecnológicas de una sociedad cambiante. Además, entrega una formación académica sólida y de alta exigencia, priorizando la enseñanza del idioma inglés como una herramienta de inserción en una sociedad competitiva y en permanente evolución.

CRONOGRAMA DE ANIVERSARIO

"Junio - Julio"

ACTIVIDAD	FECHA	OBSERVACIONES
SOCIALIZACIÓN DE BASES ANIVERSARIO	LUNES 09 JUNIO	EXPONER LAS BASES DE ANIVERSARIO EN CONSEJO DE PROFESORES.
LIBERACIÓN DE BASES	MARTES 10 JUNIO	PROCEDIMIENTO DE ENTREGA DEL DOCUMENTO FINAL: • ENTREGA FÍSICA: SE DEBERÁN ENTREGAR 4 COPIAS IMPRESAS DEL DOCUMENTO A LOS ENCARGADOS ASESORES CORRESPONDIENTES. • ENVÍO DIGITAL: EL DOCUMENTO EN FORMATO DIGITAL SERÁ ENVIADO A LOS PROFESORES JEFES A TRAVÉS DE LOS CANALES OFICIALES. • PUBLICACIÓN EN PLATAFORMA: EL DOCUMENTO SERÁ SUBIDO A LA PÁGINA OFICIAL DEL ESTABLECIMIENTO, QUEDANDO DISPONIBLE PARA TODA LA COMUNIDAD EDUCATIVA.
ENTREGA DE RIFAS	MARTES 10 JUNIO	SE DETALLA MÁS ADELANTE EN ESTE DOCUMENTO.
INSCRIPCIÓN JEFES DE ALIANZA	MIÉRCOLES 11 JUNIO	LUGAR: BIBLIOTECA DEL COLEGIO HORA: DE 11:15 A 11:30 AM. / 15:00 A 15:15 PM.
INSCRIPCIÓN DE REYES/RECEPCIÓN RIFAS	MARTES 8 JULIO	• LUGAR: COMEDOR DEL COLEGIO • HORA: DE 15:30 A 16:30 PM.
ACTIVIDADES COLEGIO	MARTES 15 VIERNES 18 JULIO	SE DETALLA MÁS ADELANTE EN ESTE DOCUMENTO.
ACTIVIDADES GIMNASIO	JUEVES 17 JULIO	• JORNADA MAÑANA • JORNADA TARDE
VELADA, PREMIOS RIFA Y CORONACIÓN	VIERNES 18 JULIO	• LUGAR: COLEGIO GARDEN COLLEGE • HORA DE INICIO: 18:00 PM.
CONVIVENCIA DE CURSO	OCTUBRE	SE DETALLA MÁS ADELANTE EN ESTE DOCUMENTO.

RIFA

de aniversario

- Una vez liberadas las bases y conformadas las alianzas, cada una deberá asumir la responsabilidad de gestionar la venta de 20 rifas por curso, desde NT1 hasta 4° medio.
- Cada rifa tendrá un valor total de \$10.000, dividida en 10 números de \$1.000 cada uno.
- Cada alianza tendrá la libertad de definir la estrategia de venta.
- En caso de requerir salidas durante la jornada escolar para venderlas, los profesores jefes podrán solicitar autorización a los directivos, siempre con la debida coordinación previa.
- El dinero recaudado a través de la venta de rifas será destinado principalmente a la ejecución del macroproyecto del Centro General de Estudiantes (C.G.E): "Mejoramiento del patio central (cancha)", iniciativa que para nuestros estudiantes es un orgullo llevar a cabo, pues busca beneficiar a toda la comunidad educativa.
- Por otra parte, estos fondos permitirán cubrir gastos asociados al aniversario institucional, como también la adquisición de premios para la rifa y la organización de actividades futuras en las que el C.G.E. tenga participación durante el resto del año escolar.
- Adicionalmente, el C.G.E. entregará un monto de \$100.000 a cada alianza, destinado a cubrir los gastos que los asesores consideren necesarios para el desarrollo de sus actividades.

Al finalizar el año escolar, el C.G.E realizará una rendición de cuentas formal sobre el uso de los recursos gestionados durante el período, incluyendo los fondos recaudados a través de rifas, aportes institucionales y cualquier otro ingreso.

Con el objetivo de garantizar la transparencia, fortalecer la confianza y dar cumplimiento a los principios de responsabilidad y participación estudiantil.



INSCRIPCIÓN JEFES DE ALIANZA

Requisitos:

- Los/las jefes/as de alianza, tanto docentes como estudiantes, deben declarar formalmente que asumen la responsabilidad y el compromiso con su respectiva alianza, aceptando las funciones que les han sido asignadas y comprometiéndose a liderar, representar y coordinar las acciones necesarias para el adecuado desarrollo de las actividades del aniversario institucional.
- Esta declaración formará parte de un documento oficial que respaldará su participación activa, responsable y colaborativa en todas las instancias del proceso, cumpliendo con el reglamento institucional, principalmente, manteniendo la sana convivencia durante todo el proceso de aniversario.

INSCRIPCIÓN DE REYES

Requisitos:

- Cada alianza deberá presentar una pareja de reyes por ciclo educativo, organizada de la siguiente manera:
 - **PRIMER CICLO:**
Incluye los cursos desde 1° básico hasta 4° básico.
 - **SEGUNDO CICLO:**
Comprende los cursos desde 5° básico hasta 8° básico.
 - **ENSEÑANZA MEDIA:**
Considera los cursos desde 1° medio hasta 4° medio.
- Estas parejas representarán a su alianza en las diversas actividades correspondientes al aniversario, fomentando la participación y el espíritu de compañerismo en cada nivel.
- Los/las estudiantes que deseen postularse como Rey o Reina de alianza deberán contar con una hoja de vida intachable. En casos excepcionales, se permitirá la postulación de estudiantes que presenten a lo más un registro de convivencia leve, siempre y cuando este no comprometa la sana convivencia ni los valores institucionales.
- Deberán presentarse con uniforme de gala, tal como lo establece el Reglamento Interno de Convivencia Escolar.
- Las rifas vendidas deberán ser entregadas al momento de la inscripción de los reyes, correspondiente a cada alianza. Esta inscripción implica la adjudicación oficial de los reyes representantes, y será el momento en que se recepcionarán las rifas vendidas.

ORGANIZACIÓN DE ALIANZAS

- La organización de las alianzas y la programación de las actividades del aniversario han sido planificadas de manera que los y las estudiantes puedan presenciar y apoyar a sus compañeras y compañeros durante las competencias, dentro de su misma jornada escolar. Esto responde a las dificultades presentadas en años anteriores, donde muchas actividades se realizaban en contrajornada, lo que generaba complicaciones en la participación y asistencia. Esta nueva modalidad busca favorecer la integración, el espíritu de alianza y la participación activa de toda la comunidad estudiantil. Exceptuando a los cursos de 7° básico a 4° medio.
- Los cursos 7° C, 8° C y 1° C serán incorporados a las alianzas mediante un sorteo oficial, con el fin de garantizar una distribución equitativa y transparente entre las alianzas participantes.

ALIANZA N°1

TEMÁTICA *"Alianza China"*

- Colores de la alianza: Amarillo y rojo.
- Profesores asesores de alianza: Miss Sandra M. - Miss Constanza C.
- Jefes de alianza estudiantes:

CURSOS	PROFESORES JEFES
NT1 - A	MISS YUBELY MÁRQUEZ
NT2 - B	MISS MARÍA JOSÉ TORRES
1° BÁSICO A	MISS CLAUDIA BUSTAMANTES
2° BÁSICO B	MISS MACARENA RIVAS
3° BÁSICO A	MISS DANIELA MORALES
4° BÁSICO B	MISS CAROLINA MÁRQUEZ
5° BÁSICO A	MISS NICOLE CÁRDENAS
6° BÁSICO B	MR. ANDRÉS DÍAZ
7° BÁSICO A	MISS CAMILA GAETE
8° BÁSICO B	MISS LORENADA LÓPEZ
1° MEDIO A	MR. SEBASTIÁN CANCINO
2° MEDIO B	MISS BÁRBARA ANDÍA
3° MEDIO A	MISS ROMINA DOMÍNGUEZ
4° MEDIO B	MR. JORGE GAETE
7° BÁSICO C	MISS PAULINA HERNÁNDEZ

ALIANZA N°2

TEMÁTICA *"Alianza Brasil"*

- Colores de la alianza: Verde y azul.
- Profesores asesores de alianza: Francisco F. - Rocío B.
- Jefes de alianza estudiantes:

CURSOS	PROFESORES JEFES
NT1 - B	MISS MARÍA DE LOS ANGELES MOYANO
NT2 - A	MISS ISABEL CERDA
1° BÁSICO B	MISS CARMEN GLORIA CASTILLO
2° BÁSICO A	MISS KARLA LASSERRE
3° BÁSICO B	MISS CAMILA OPAZO
4° BÁSICO A	MISS PAZ GUÍÑEZ
5° BÁSICO B	MISS ANGELA CANALES
6° BÁSICO A	MISS CARLA AVENDAÑO
7° BÁSICO B	MISS JEANNETTE SÁNCHEZ
8° BÁSICO A	MISS PAULETTE SALAS
1° MEDIO B	MR. JONATHAN WITTERSHEIN
2° MEDIO A	MR. LUIS CRUCES
3° MEDIO B	MR. BERNARDO REYES
4° MEDIO A	MR. CRISTIAN SÁNCHEZ
8° BÁSICO C	MISS CLAUDIA HERNÁNDEZ
1° MEDIO C	MISS LAURA GONZÁLEZ

LINEAMIENTOS GENERALES

Sobre el aniversario.

- El jurado estará conformado por evaluadores externos al establecimiento, quienes tendrán la responsabilidad de determinar la alianza ganadora o declarar empate en las distintas actividades programadas.
- Cada actividad contará con una rúbrica de evaluación, la cual será entregada a los asesores de alianza y a los jurados respectivos, con el fin de asegurar una valoración objetiva y satisfactoria del desempeño de los participantes.
- Los puntajes serán publicados en la jornada siguiente a la realización de cada actividad, a través de los canales oficiales del establecimiento, específicamente en las cuentas institucionales de Instagram y Facebook.
- Los docentes que no cuentan con jefatura serán asignados a comisiones específicas, con el propósito de apoyar y colaborar activamente en el desarrollo de las actividades del aniversario estudiantil.
- Las Técnicas en Educación que se encuentren colaborando con las alianzas deberán brindar apoyo a ambos cursos con los que trabajan, garantizando un acompañamiento equitativo, efectivo e imparcial durante el desarrollo de las actividades del aniversario. Por ende, NO podrán abanderarse por una alianza.
- Participación de las mascotas por alianza: La mascota de cada alianza deberá presentarse en ambas jornadas, mañana y tarde, durante los días de actividades: martes 15, jueves 17 y viernes 18 de julio. Se exceptúa su participación en la Velada.

LINEAMIENTOS GENERALES

Sobre sala para atender a la diversidad.

Los y las estudiantes que presenten necesidades educativas especiales y que, por motivos sensoriales u otros diagnósticos, no toleren ambientes con alto nivel de ruido, tendrán la posibilidad de coordinar con su profesor/a jefe su permanencia en una sala de resguardo durante el desarrollo de las actividades del aniversario.

En este espacio, podrán acceder a actividades tranquilas como ver películas, leer, jugar juegos de mesa, pintar, entre otras opciones pensadas para su bienestar. Esta sala estará a cargo de docentes asignados, los cuales han sido definidos previamente en las respectivas comisiones organizadoras.

-Lugar destinado:

- Sala de Tercer piso.

-Encargada General: Miss María Antonieta Aravena

-EQUIPO DE APOYO:

- Miss Karen Salinas.
- Miss Benita Díaz.
- Miss Camila Espinosa.

LINEAMIENTOS GENERALES

Jefes de alianza.

- Cada alianza deberá presentar a dos estudiantes representantes de 2°, 3° o 4° medio, quienes deberán contar con una hoja de vida intachable. En casos excepcionales, se permitirá la postulación de estudiantes que presenten a lo más un registro de convivencia leve, siempre y cuando este no comprometa la sana convivencia ni los valores institucionales.
- Únicamente los estudiantes jefes de alianza y los dos docentes coordinadores designados podrán mantener contacto directo con el jurado.
- Al término de las actividades, se realizará una evaluación general a través de reuniones de retroalimentación con los asesores encargados, el Equipo del Centro General de Estudiantes y un integrante del equipo directivo y/o jurado, con el objetivo de recoger sugerencias y contribuir a la mejora de futuras celebraciones.

LINEAMIENTOS GENERALES

Sobre los descuentos

- Los jurados son los únicos entes encargados de aplicar los descuentos en las rúbricas. Los cuales deben quedar registrados en cuanto al puntaje y motivo.
- Queda estrictamente prohibido que alguna alianza se refiera en términos despectivos o desacreditadores hacia la temática de otra, tanto en el desarrollo de las actividades dentro del establecimiento como a través de redes sociales. El incumplimiento de esta norma será sancionado conforme a las bases del aniversario.
- Criterio de Descalificación: En caso de agresiones físicas durante el aniversario, la actividad se dará por terminada inmediatamente, quedando sin ganadores.
- Se informa a todas las alianzas que no se otorgará permiso para ensayar dentro del establecimiento educacional. Cualquier preparación o ensayo deberá realizarse fuera del horario escolar y fuera del recinto del colegio.

TABLA DE DESCUENTOS

- Se procederá a descontar puntaje en los siguientes casos:

DESCUENTO	DESCRIPTOR
5.000 puntos	Si al finalizar cada jornada no se deja limpio y ordenado el lugar o la zona asignada al finalizar el desarrollo de las actividades.
1.000 puntos	Si la alianza presenta a sus participantes con 2 minutos o más de retraso en cada prueba o actividad.
1.500 puntos	En caso de que alguna alianza realice ensayos no autorizados, se le aplicará una sanción de descuento de 1.500 puntos. El descuento lo puede aplicar, Jurado, C.G.E. y/o profesoras asesoras de C.G.E.
1.500 puntos	Solo los coordinadores de alianza (docentes) y los jefes de alianza (estudiantes) están autorizados para comunicarse con el jurado. Si otras personas intentan hacerlo, se descontará puntaje.
2.000 puntos	Si se detecta mofa o burlas, ya sea verbales o escritas, dirigidas hacia la alianza contraria (incluyendo gritos, gestos o cualquier acción), y estas son identificadas por los organizadores del C.G.E., se considerará una falta grave al espíritu del aniversario.
3.000 puntos:	Si se detecta algún registro fuera del establecimiento (como publicaciones en redes sociales, videos, imágenes o mensajes) que atente contra la integridad, respeto o imagen de la alianza contraria, se considerará una falta grave.

CRONOGRAMA DE ORGANIZACIÓN

de actividades por jornadas

MARTES 15 MAÑANA	JUEVES 17 MAÑANA	VIERNES 18 MAÑANA	VIERNES 18 VELADA
PRIMER BLOQUE: - Presentación de reyes y mascota. - Lienzo 1. - Liberación Misión imposible. - Ping Pong. (paralelo). SEGUNDO BLOQUE: - Deletreo español. - Salta, salta. - Ropero humano 1. - Ajedrez (paralelo). TERCER BLOQUE: - Conteo silábico. - Mesa Pide 1. - Taca - taca Enseñanza Media (paralelo) - Cultura general 1.	PRIMER BLOQUE: - Cada pelota en su lugar. - Observa y dibuja. - Fútbol 3 pies. SEGUNDO BLOQUE: - Cielo, pasto y tierra. - Cuida tu globo (5° a 6°). - Fuerza a ciegos HOMBRES. TERCER BLOQUE: - Cuida tu globo (7° a 2 medio). - Cheerleaders. - Básquetbol MUJERES.	PRIMER BLOQUE: - Confección traje reciclado (5° a 6°). - Búsqueda del tesoro. - Memorice. - Free Fire Enseñanza media (Paralelo). SEGUNDO BLOQUE: - Spelling bee (7° y 8° básico) - Free Fire segundo ciclo (Paralelo) - Ordena el patrón. TERCER BLOQUE: - Adivina la película con emoji. - Tugar - tugar (enseñanza media).	- Revisión limpieza salas de traje reciclado. - Baile de reyes con temática. - Modelar traje reciclado (NT1-NT2). - Modelar traje reciclado (5° y/o 6°). - Cambio de roles. - La parodia perfecta. - Boda típica. - Sorteo de rifa. - Coronación.
MARTES 15 TARDE	JUEVES 17 TARDE	VIERNES 18 TARDE	INFORMACIÓN IMPORTANTE.
PRIMER BLOQUE: - Presentación de reyes y mascota. - Deletreo español. - Ropero humano 2. - Taca - taca Enseñanza Media (6° a 8° básico). SEGUNDO BLOQUE: - Conteo silábico. - Salta, salta. - Mesa pide 2. - Ping Pong. (paralelo). TERCER BLOQUE: - Spelling bee (1° y 2° medio). - Spelling bee (3° y 4° medio). - Cultura general 2 (Enseñanza Media).	PRIMER BLOQUE: - Par de vasos. - Observa y dibuja. - Mesa pide 3. - Fuerza a ciegos HOMBRES. SEGUNDO BLOQUE: - Cielo, pasto y tierra. - Cuida tu globo (5° a 6°). - Básquetbol HOMBRES. TERCER BLOQUE: - Gato (1° y 2° medio). - Voleibol (media). - Cheerleaders.	PRIMER BLOQUE: - Búsqueda del tesoro. - Recolecta los globos. - Adivina el nombre del personaje. SEGUNDO BLOQUE: - Ordena el patrón. - Free Fire (segundo ciclo).	- El horario ha sido planificado en función de la distribución de actividades programadas; sin embargo, se deja establecido que este podrá modificarse durante la jornada según el desarrollo del aniversario y posibles situaciones emergentes que puedan surgir.

ACTIVIDADES ANIVERSARIO

DÍA *Martes 8 de julio*

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD
INSCRIPCIÓN DE REYES	Para oficializar la participación, cada alianza deberá presentarse con un coordinador docente, dos estudiantes jefes de alianza y todos los reyes de la corte real, debidamente uniformados, según lo establecido en el reglamento interno del Colegio Garden College. Requisitos para la inscripción: - Entregar las rifas vendidas, junto con el dinero correspondiente. - La inscripción se realizará únicamente en el horario establecido: de 15:30 a 16:30 horas, en coordinación con el C.G.E. (Centro General de Estudiantes). Corte real inscrita dentro de horario establecido: Obtendrá 10.000 puntos. Corte real inscrita fuera de horario establecido: Obtendrá 4.000 puntos. Alianza que no se inscriba tendrá un descuento de: 10.000 puntos.

JORNADA MAÑANA COLEGIO

DÍA *Martes 15*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD
PRESENTACIÓN DE REYES Y SU MASCOTA	• PRESENTACIÓN DE REYES Y MASCOTA.	- Cada alianza deberá dar inicio a la actividad con una presentación que motive al público y refleje el espíritu y la energía del grupo. Durante la presentación deben: - Presentar oficialmente a todos los reyes de su alianza, indicando su nombre y curso. - Opcionalmente, cada rey o reina puede compartir una cualidad personal que los represente como líderes de su equipo. - La duración máxima de la presentación es de 4 minutos. - El tema es libre, por lo que pueden elegir la canción, coreografía, dramatización o puesta en escena que mejor exprese la creatividad, identidad y entusiasmo de su alianza. - Es obligatorio que participen todos los reyes y la mascota oficial durante la presentación con vestimenta temática. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 10.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 6.000 PUNTOS - EMPATE: 8.000 PUNTOS C/U.
ALIANZA	• LIENZO	El lienzo será evaluado en dos aspectos: 1. Presentación del lienzo: se considerará la creatividad, diseño, limpieza y relación con la temática de la alianza. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 6.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 3.000 PUNTOS - EMPATE: 5.000 PUNTOS C/U.

JORNADA MAÑANA COLEGIO

DÍA *Martes 15*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD
ALIANZA	• LIENZO	2- Presencia del lienzo en todas las actividades: Será obligatorio que el lienzo esté visible en cada una de las actividades durante toda la jornada o evento. PUNTAJES: Cada jornada se tomará un puntaje de 1000 puntos
NT1° - NT2°	• SALTA, SALTA, SALTA	- Cada alianza debe presentar a 5 estudiantes. - El objetivo del juego es que los participantes ubiquen correctamente las pelotas en los recipientes del color correspondiente. - Una vez completada la tarea, el equipo deberá levantar el banderín como señal de que ha finalizado. - El equipo que levante primero el banderín y tenga todas las pelotas correctamente ubicadas será declarado ganador. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 4.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 2.000 PUNTOS
TODA LA ALIANZA	• LIBERACIÓN DE MISIÓN IMPOSIBLE	Se leerá en voz alta una única "Misión Imposible" para todas las alianzas. - Se espera que toda la alianza participe en su cumplimiento. La evaluación se realizará considerando: - El cumplimiento del desafío dentro del tiempo estipulado. - Ventaja alcanzada en comparación con la otra alianza. (Puntaje adicional 500). - La misión imposible debe ser entregada el día <u>viernes 18 de Julio a las 14:00 horas</u>, donde cada alianza tendrá un lugar delimitado. (Lugar por confirmar). PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 20.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 12.000 PUNTOS

JORNADA MAÑANA COLEGIO

DÍA *Martes 15*

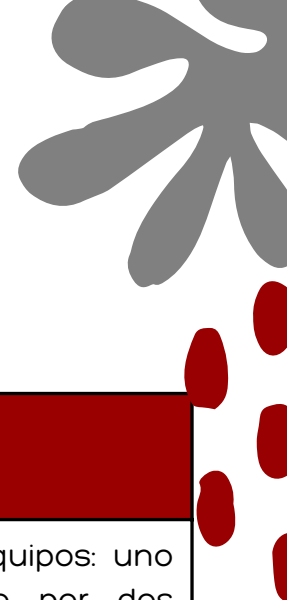
CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD
1° - 2° BÁSICO	• CONTEO SILÁBICO	- Cada alianza debe presentar a 5 estudiantes. - El estudiante después de escuchar la palabra, debe iniciar el circuito. - Al tocar el timbre, debe decir en voz alta cuántas sílabas tiene la palabra escuchada al inicio. - La alianza sumará puntaje por cada respuesta correcta. PUNTAJES: Cada palabra tiene un valor de 1.000 puntos.
3° - 4° BÁSICO	• DELETREO EN ESPAÑOL	- Cada alianza debe presentar a 4 estudiantes. - El jurado dirá una palabra en voz alta y el estudiante deberá repetirla y luego deletrearla correctamente. PUNTAJES: - <u>PRIMER LUGAR:</u> 6.000 PUNTOS - <u>SEGUNDO LUGAR:</u> 3.000 PUNTOS
5° - 6° BÁSICO	• PING-PONG (EN PARALELO)	- Cada alianza debe presentar: un varón, una dama y una pareja mixta. - Jugarán 3 set de 7 puntos c/u. - En cada juego se obtendrán los siguientes puntajes: • VARÓN: Ganador 3.000 puntos y perdedor 1.000 puntos. • DAMAS: Ganador 3.000 puntos y perdedor 1.000 puntos. • MIXTO: Ganador 5.000 puntos y perdedor 2.000 puntos. PUNTAJE: Puntaje máximo por alianza 11.000 puntos.

JORNADA MAÑANA COLEGIO

DÍA *Martes 15*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD
7° - 8° BÁSICO	• CULTURA GENERAL 1	- Cada alianza debe presentar a 4 estudiantes de 7° - 8°. - Asimismo, deben estar acompañados para que participen 2 docentes de la alianza. - Al momento de escuchar la pregunta, se activará un globo inflable. - Antes de que el globo reviente, uno de los participantes deberá dar la respuesta en voz alta. - Si la respuesta es correcta, el equipo obtiene 500 puntos. PUNTAJES: Cada respuesta correcta tiene un valor de 500 puntos.
SEGUNDO CICLO-ENSEÑANZA MEDIA	• AJEDREZ (EN PARALELO)	- Cada alianza debe presentar a 2 participantes, uno de segundo ciclo y otro de enseñanza media. - Se aplicará un sistema de puntaje independiente para cada ciclo. PUNTAJES: - <u>PRIMER LUGAR:</u> 3.000 PUNTOS - <u>SEGUNDO LUGAR:</u> 1.000 PUNTOS
ALIANZA	• MESA PIDE 1	- Se solicitará a las alianzas ciertos elementos que deben cumplir en el menor tiempo posible. - Quien cumpla el reto se llevará el único puntaje de la actividad. PUNTAJE ÚNICO: - <u>PRIMER LUGAR:</u> 7.000 PUNTOS
ENSEÑANZA MEDIA	• ROPERO HUMANO 1	- Cada alianza deberá presentar a 2 estudiantes. Por turnos, cada uno se irá colocando una prenda a la vez. La pareja que logre ponerse la mayor cantidad de prendas en total será la ganadora y obtendrá el primer lugar. (Solo: poleras, polerones, buzo, short, calzas, falda o vestidos). PUNTAJES: - <u>PRIMER LUGAR:</u> 3.000 PUNTOS - <u>SEGUNDO LUGAR:</u> 1.500 PUNTOS - <u>EMPATE:</u> 2.000 PUNTOS C/U.

JORNADA MAÑANA COLEGIO



DÍA *Martes 15*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD
ENSEÑANZA MEDIA	TACA-TACA (EN PARALELO)	- Cada alianza debe presentar tres equipos: uno conformado por dos varones, otro por dos damas y un equipo mixto con dos integrantes. - En cada mesa de juego, el equipo que logre anotar diez goles primero obtendrá el primer lugar, mientras que el otro equipo recibirá el segundo lugar. - Cada mesa asignará puntaje según la posición obtenida: primer y segundo lugar, respectivamente. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.000 PUNTOS



JORNADA TARDE COLEGIO

DÍA *Martes 15*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD
PRESENTACIÓN DE REYES Y SU MASCOTA	PRESENTACIÓN DE REYES Y MASCOTA.	- Cada alianza deberá dar inicio a la actividad con una presentación que motive al público y refleje el espíritu y la energía del grupo. Durante la presentación deben: - Presentar oficialmente a todos los reyes de su alianza, indicando su nombre y curso. - Opcionalmente, cada rey o reina puede compartir una cualidad personal que los represente como líderes de su equipo. - La duración máxima de la presentación es de 4 minutos. - El tema es libre, por lo que pueden elegir la canción, coreografía, dramatización o puesta en escena que mejor exprese la creatividad, identidad y entusiasmo de su alianza. - Es obligatorio que participen todos los reyes y la mascota oficial durante la presentación. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 10.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 6.000 PUNTOS - EMPATE: 8.000 PUNTOS C/U.
NT1º - NT2º	SALTA, SALTA, SALTA	- Cada alianza debe presentar a 5 estudiantes. - El objetivo del juego es que los participantes ubiquen correctamente las pelotas en los recipientes del color correspondiente. - Una vez completada la tarea, el equipo deberá levantar el banderín como señal de que ha finalizado. - El equipo que levante primero el banderín y tenga todas las pelotas correctamente ubicadas será declarado ganador. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 4.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 2.000 PUNTOS

JORNADA TARDE COLEGIO

DÍA *Martes 15*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD
1° - 2° BÁSICO	• CONTEO SILÁBICO	- Cada alianza debe presentar a 5 estudiantes. - El estudiante después de escuchar la palabra, debe iniciar el circuito. - Al tocar el timbre, debe decir en voz alta cuántas sílabas tiene la palabra escuchada al inicio. - La alianza sumará puntaje por cada respuestas correcta. PUNTAJES: Cada palabra tiene un valor de 1.000 puntos.
3° - 4° BÁSICO	• DELETREO EN ESPAÑOL	- Cada alianza debe presentar a 4 estudiantes. - El jurado dirá una palabra en voz alta y el estudiante deberá repetirla y luego deletrearla correctamente. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 6.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 3.000 PUNTOS
5° - 6° BÁSICO	• PING-PONG (EN PARALELO)	- Cada alianza debe presentar: un varón, una dama y una pareja mixta. - Jugarán 3 set de 7 puntos c/u. - En cada juego se obtendrán los siguientes puntajes: - VARÓN: Ganador 3.000 puntos y perdedor 1.000 puntos. - DAMAS: Ganador 3.000 puntos y perdedor 1.000 puntos. - MIXTO: Ganador 5.000 puntos y perdedor 2.000 puntos. PUNTAJE: Puntaje máximo por alianza 11. 000 puntos.

JORNADA TARDE COLEGIO

DÍA *Martes 15*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
3° - 4° MEDIO	• SPELLING BEE	- Cada alianza debe presentar a 2 estudiantes. - El Departamento de Inglés pronunciará una palabra en voz alta. El estudiante deberá: - Repetir la palabra completa. - Deletrear la palabra correctamente. - Volver a decir la palabra completa. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 6.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 3.000 PUNTOS
ENSEÑANZA MEDIA	• CULTURA GENERAL 2	- Cada alianza debe presentar a 4 estudiantes. Dos entre los niveles de 1° - 2° medio y dos entre 3° - 4° medio. - Al momento de escuchar la pregunta, se activará un globo inflable. - Antes de que el globo reviente, uno de los participantes deberá dar la respuesta en voz alta. - Si la respuesta es correcta, el equipo obtiene 500 puntos. PUNTAJES: Cada respuesta correcta tiene un valor de 500 puntos.
ALIANZA	• MESA PIDE 2	- Se solicitará a las alianzas ciertos elementos que deben recolectar en el menor tiempo posible. - Quien cumpla el reto se llevará el único puntaje de la actividad. PUNTAJE ÚNICO: - PRIMER LUGAR: 7.000 PUNTOS

JORNADA TARDE COLEGIO

DÍA *Martes 15*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD
1° - 2° MEDIO	• SPELLING BEE	- Cada alianza debe presentar a 2 estudiantes. - El Departamento de Inglés pronunciará una palabra en voz alta. El estudiante deberá: - Repetir la palabra completa. - Deletrear la palabra correctamente. - Volver a decir la palabra completa. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 6.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 3.000 PUNTOS
DE 6° A 8° BÁSICO	• TACA-TACA	- Cada alianza debe presentar tres equipos: uno conformado por tres varones, otro por tres damas y un equipo mixto con tres integrantes. - En cada mesa de juego, el equipo que logre anotar diez goles primero obtendrá el primer lugar, mientras que el otro equipo recibirá el segundo lugar. - Cada mesa asignará puntaje según la posición obtenida: primer y segundo lugar, respectivamente. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.000 PUNTOS
FUNCIONARIOS	• ROPERO HUMANO 2	- Cada alianza deberá presentar a 2 funcionarios del colegio. - Por turnos, cada uno se irá colocando una prenda a la vez. - La pareja que logre ponerse la mayor cantidad de prendas en total será la ganadora y obtendrá el primer lugar. (Solo: poleras, polerones, buzo, short, calzas, falda o vestidos). PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS - EMPATE: 2.000 PUNTOS C/U.

JORNADA MAÑANA GIMNASIO

DÍA *Jueves 17*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
NT1° - NT2°	CADA PELOTA EN SU LUGAR	- Cada alianza debe presentar a 10 estudiantes. - El estudiante debe tomar una pelota y correr a ubicarla en su lugar. Posteriormente debe correr a entregarle el lugar al compañero. - La primera alianza en tomar el banderín, será la ganadora. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.0000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.000 PUNTOS
DE 1° A 4° BÁSICO	CIELO, PASTO Y TIERRA	- Cada alianza debe presentar a 10 estudiantes. - Los estudiantes, deberán seguir las instrucciones del animador, quien irá indicando en voz alta el lugar o posición donde deben ubicarse. - Quien se equivoque será eliminado, el último estudiante que quede en competencia, será el ganador. - Las instrucciones se darán de forma rápida y progresivamente más complejas para aumentar el nivel de dificultad. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS
3° - 4° BÁSICO	OBSERVA Y DIBUJA	- Cada alianza debe presentar a 4 estudiantes. - Los estudiantes deben copiar el patrón entregado, en el menor tiempo posible. La primera alianza en completar el patrón correctamente será el ganador. - La prueba termina al levantar el banderín. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 4.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 2.000 PUNTOS
5° - 6° BÁSICO	CUIDA TU GLOBO	- Cada alianza debe presentar a 10 estudiantes. - Todos los estudiantes tendrán un globo y deben reventar el de su contrincante. El último participante que quede con su globo será el ganador. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 4.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS

JORNADA MAÑANA GIMNASIO

DÍA *Jueves 17*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
DE 7° BÁSICO A 4° MEDIO	FUERZA A CIEGAS HOMBRES	- Cada alianza debe presentar a 10 estudiantes que tirarán la cuerda con los ojos vendados. La coordinación y el trabajo en equipo serán clave, ya que no podrán ver a sus compañeros ni el entorno. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 4.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS
DE 7° A 4° MEDIO	BÁSQUETBOL MUJERES EN PIJAMAS	- Cada alianza debe presentar a 15 estudiantes. Requisitos: 5 estudiantes entre 7°-8° básico. 5 estudiantes entre 1°- 2° medio. 5 estudiantes entre 3° -4° medio. - Se enfrentarán en 3 tiempos de 5 minutos. - El ganador del partido se lleva el primer lugar. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 5.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 2.500 PUNTOS
3° - 4° MEDIO	FÚTBOL EN TRES PIES	- Cada alianza debe presentar a 5 parejas de estudiantes y 1 pareja de profesores. - Jugarán 2 tiempos de 8 minutos cada uno. La alianza con más goles, será la ganadora. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 5.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 2.500 PUNTOS

JORNADA MAÑANA GIMNASIO

DÍA *Jueves 17*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
VARIOS NIVELES MÁS LA MASCOTA	CHEERLEADERS	- Cada alianza debe presentar a un grupo de estudiantes, entre 20 y 30 personas como máximo incluida la mascota. REQUISITOS: - Mínimo 5 estudiantes de primer ciclo - Mínimo 5 estudiantes de segundo ciclo - Mínimo 5 estudiantes de enseñanza media. - Mínimo 5 hombres. - Todos los participantes deben presentar su coreografía usando pompones y vestimenta con sus colores alusivos. - Los equipos deben presentar una coreografía de mínimo 5 minutos y un máximo de 7 minutos. - Debe incluir al menos una parte de la temática de alianza. - En la coreografía se evaluará la coordinación y saltos o elevaciones. - Es obligatorio realizar una pirámide. - No se evaluará escenografía, pero no hay problema para quien desee incorporarlo. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 10.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 7.000 PUNTOS
DE 7° BÁSICO A 2° MEDIO	CUIDA TU GLOBO	- Cada alianza debe presentar a 10 estudiantes. - Todos los estudiantes tendrán un globo y deben reventar el de su contrincante. El último participante que quede con su globo será el ganador. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS

JORNADA TARDE GIMNASIO

DÍA *Jueves 17*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
NT1° - NT2°	• PAR DE VASOS	• Cada alianza debe presentar a 10 estudiantes. • Uno a uno, los estudiantes deberán completar un recorrido en zig-zag marcado previamente. Al llegar al final del recorrido, deberán buscar y encontrar una pareja de animales iguales (por ejemplo, dos figuras o cartas con el mismo animal). • Una vez encontrada la pareja, deberán regresar por el mismo recorrido y depositarla en la caja asignada a su alianza. • Al completar su turno, el estudiante da el pase al siguiente compañero, quien repite el mismo proceso. • La actividad continúa hasta que el último integrante complete su recorrido. • La alianza que primero tome el banderín será la ganadora. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS
DE 1° A 4° BÁSICO	• CIELO, PASTO Y TIERRA	• Cada alianza debe presentar a 10 estudiantes. • Los estudiantes, deberán seguir las instrucciones del animador, quien irá indicando en voz alta el lugar o posición donde deben ubicarse. • Quien se equivoque será eliminado, el último estudiante que quede en competencia, será el ganador. • Las instrucciones se darán de forma rápida y progresivamente más complejas para aumentar el nivel de dificultad. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS

JORNADA TARDE GIMNASIO

DÍA *Jueves 17*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
SEGUNDO CICLO	• CUIDA TU GLOBO	• Cada alianza debe presentar a 10 estudiantes. • Todos los estudiantes tendrán un globo y deben reventar el de su contrincante. El último participante que quede con su globo será el ganador. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS
DE 7° BÁSICO A 4° MEDIO	• FUERZA A CIEGAS MUJERES	• Cada alianza debe presentar a 10 estudiantes que tirarán la cuerda con los ojos vendados. La coordinación y el trabajo en equipo serán clave, ya que no podrán ver a sus compañeros ni el entorno. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 4.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS
1° -2° MEDIO	• GATO	• Cada alianza debe presentar a 4 estudiantes que jugarán al gato con una pelota (dos de 1° medio y dos de 2° medio). • La alianza que primero tome el banderín será la ganadora. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 4.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS

JORNADA TARDE GIMNASIO

DÍA *Jueves 17*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
ENSEÑANZA MEDIA	• VOLEIBOL	- Cada alianza debe presentar a un grupo de 6 estudiantes. - Se jugarán 3 set de 15 puntos. - El ganador del partido se lleva el primer lugar. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 5.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 2.500 PUNTOS
VARIOS NIVELES MÁS LA MASCOTA	• CHEERLEADERS	- Cada alianza debe presentar a un grupo de estudiantes, entre 20 y 30 personas como máximo incluida la mascota. REQUISITOS: - Mínimo 5 estudiantes de primer ciclo - Mínimo 5 estudiantes de segundo ciclo - Mínimo 5 estudiantes de enseñanza media. - Mínimo 5 hombres. - Todos los participantes deben presentar su coreografía usando pompones y vestimenta con sus colores alusivos. - Los equipos deben presentar una coreografía de mínimo 5 minutos y un máximo de 7 minutos. - Debe incluir al menos una parte de la temática de alianza. - En la coreografía se evaluará la coordinación y saltos o elevaciones. - Es obligatorio realizar una pirámide. - No se evaluará escenografía, pero no hay problema para quien desee incorporarlo. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 10.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 7.000 PUNTOS

JORNADA TARDE GIMNASIO

DÍA *Jueves 17*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
3° - 4° BÁSICO	• OBSERVA Y DIBUJA	- Cada alianza debe presentar a 4 estudiantes. - Los estudiantes deben copiar el patrón entregado, en el menor tiempo posible. La primera alianza en completar el patrón correctamente será el ganador. - La prueba termina al levantar el banderín. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS
ALIANZA	• MESA PIDE 3	- Se solicitará a las alianzas ciertos elementos que deben recolectar en el menor tiempo posible. - Quien cumpla el reto se llevará el único puntaje de la actividad. PUNTAJE ÚNICO: - PRIMER LUGAR: 7.000 PUNTOS
DE 7° BÁSICO A 4° MEDIO	• BÁSQUETBOL HOMBRES EN PIJAMA	- Cada alianza debe presentar a 15 estudiantes. Requisitos: 5 estudiantes entre 7°-8° básico. 5 estudiantes entre 1°- 2° medio. 5 estudiantes entre 3° -4° medio. - Se enfrentarán en 3 tiempos de 5 minutos. - El ganador del partido se lleva el primer lugar. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 5.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 2.500 PUNTOS

JORNADA MAÑANA COLEGIO

DÍA *Viernes 18*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
NT1° - NT2°	• MEMORICE	- Cada alianza debe presentar a 3 estudiantes. - Los estudiantes participarán de forma individual y por turnos. Cada uno deberá correr para encontrar la imagen que forma par con la que se le muestre inicialmente. Una vez encontrada, deberá regresar y darle el pase al siguiente compañero. - El equipo que complete la actividad en el menor tiempo posible y logre correr a levantar el banderín será el ganador. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS
1° - 2° BÁSICO	• ORDENA EL PATRÓN	- Cada alianza debe presentar a 5 estudiantes. - Cada estudiante deberá correr individualmente, tomar dos lentes y ordenarlas de acuerdo con el patrón previamente entregado. Una vez finalizado su turno, dará el pase al siguiente compañero. - Cuando la alianza haya completado correctamente todo el patrón, deberá correr en conjunto a buscar el banderín. - La primera alianza en tomar el banderín será la ganadora. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS
3° - 4° BÁSICO	• ADIVINA LA PELÍCULA CON EMOJIS	- Cada alianza debe presentar a 4 estudiantes. - Se presentarán pistas de una película, luego sonará la señal para correr a tocar la chicharra. PUNTAJES: Cada respuesta correcta tiene un valor de 1.000 puntos.

JORNADA MAÑANA COLEGIO

DÍA *Viernes 18*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
5° - 6° BÁSICO	• BÚSQUEDA DEL TESORO	- Cada alianza deberá presentar a 2 estudiantes y 1 funcionario para participar. - Además presentar 1 jefe de alianza, para supervisar el trabajo de alianza contraria. - Se les entregará un mapa con pistas y directrices que los guiarán en la búsqueda. - La primera alianza en encontrar el tesoro y regresar con él, será la ganadora. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 5.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 2.000 PUNTOS
7° - 8° BÁSICO	• SPELLING BEE	- Cada alianza debe presentar a 2 estudiantes. - El Departamento de Inglés pronunciará una palabra en voz alta. El estudiante deberá: - Repetir la palabra completa. - Deletrear la palabra correctamente. - Volver a decir la palabra completa. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 6.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 3.000 PUNTOS
ENSEÑANZA MEDIA	• TUGAR-TUGAR	- Cada alianza debe presentar a 6 parejas de de enseñanza media. - Las parejas se presentarán en la pista, donde el jurado evaluará sus bailes conforme a la música asignada. - Durante la competencia, el jurado eliminará progresivamente a las parejas, dejando en la pista solo a los mejores. - Las parejas que utilicen pasos inadecuados o que no correspondan al ritmo de la música serán descalificadas. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 6.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 3.000 PUNTOS

JORNADA MAÑANA COLEGIO

DÍA *Viernes 18*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
5° - 6° BÁSICO	• CONFECCIÓN TRAJE RECICLADO	- Durante la jornada de la mañana del día viernes, cada alianza confeccionará un traje típico representativo de su país, utilizando exclusivamente materiales reciclados. Esta actividad se desarrollará en las dependencias del colegio. (De 08:00 a 16:15 horas). Requisitos: - Podrán ayudar: 10 estudiantes, 2 funcionarios, 2 apoderados y la pareja que lucirá el traje como máximo. - El traje, incluyendo accesorios, zapatos y cualquier otro elemento complementario, debe estar confeccionado únicamente con material reciclado. - Se establecerá una sala específica para la construcción del trabajo. - La limpieza y el orden de la sala serán considerados dentro de la evaluación. - El traje terminado deberá ser presentado en la velada.
ENSEÑANZA MEDIA	• FREE FIRE (EN PARALELO)	- Cada alianza debe presentar a 12 estudiantes, quienes serán divididos en dos grupos (6). - Se jugará una sala de mapa abierto (bermuda). - Se otorgará puntos por lugares en la tabla de posición y eliminaciones. - La alianza con mayor cantidad de puntos se llevará el primer lugar. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 5.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 2.000 PUNTOS

JORNADA MAÑANA COLEGIO

DÍA *Viernes 18*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
SEGUNDO CICLO	FREE FIRE (EN PARALELO)	- Cada alianza debe presentar a 12 estudiantes, quienes serán divididos en dos grupos (6). - Se jugará una sala de mapa abierto (bermuda). - Se otorgará puntos por lugares en la tabla de posición y eliminaciones. - La alianza con mayor cantidad de puntos se llevará el primer lugar. PUNTAJES: - <u>PRIMER LUGAR:</u> 5.000 PUNTOS - <u>SEGUNDO LUGAR:</u> 2.000 PUNTOS

JORNADA TARDE COLEGIO

DÍA *Viernes 18*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
NT1° - NT2°	RECOLECTA LOS GLOBOS	- Cada alianza deberá presentar a 4 estudiantes para participar. - El objetivo es ingresar la mayor cantidad de globos del color correspondiente a su alianza en los canastos designados, durante 1 minuto. - Al finalizar el tiempo, la alianza que haya recolectado más globos será la ganadora. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS
1° - 2° BÁSICO	ORDENA EL PATRÓN	- Cada alianza debe presentar a 5 estudiantes. - Cada estudiante deberá correr individualmente, tomar dos lentejas y ordenarlas de acuerdo con el patrón previamente entregado. Una vez finalizado su turno, dará el pase al siguiente compañero. - Cuando la alianza haya completado correctamente todo el patrón, deberá correr en conjunto a buscar el banderín. - La primera alianza en tomar el banderín será la ganadora. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 3.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS
3° - 4° BÁSICO	ADIVINA EL NOMBRE DEL PERSONAJE	- Cada alianza debe presentar a 4 estudiantes. - Se mostrará la imagen de un personaje, y los estudiantes deberán adivinar de quién se trata. - El estudiante debe correr a tocar la chicharra para responder. PUNTAJES: Cada respuesta correcta tiene un valor de 1.000 puntos.

JORNADA TARDE COLEGIO

DÍA *Viernes 18*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
ENSEÑANZA MEDIA	• BÚSQUEDA DEL TESORO	- Cada alianza deberá presentar a 2 estudiantes y 1 funcionario para participar. - Además presentar 1 jefe de alianza, para supervisar el trabajo de alianza contraria. - Se les entregará un mapa con pistas y directrices que los guiarán en la búsqueda. - La primera alianza en encontrar el tesoro y regresar con él, será la ganadora. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 5.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 2.000 PUNTOS
SEGUNDO CICLO	• FREE FIRE (EN PARALELO)	- Cada alianza debe presentar a 12 estudiantes, quienes serán divididos en dos grupos (6). - Se jugará una sala de mapa abierto (bermuda). - Se otorgará puntos por lugares en la tabla de posición y eliminaciones. - La alianza con mayor cantidad de puntos se llevará el primer lugar. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 5.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 2.000 PUNTOS

Información sobre horarios:

- El ingreso de los estudiantes durante esta jornada se realizará en su horario habitual.
- Los estudiantes de la jornada de la mañana no tendrán séptima hora ese día.
- La salida de los estudiantes de la jornada de la tarde será a las 16:00 horas.

JORNADA ÚNICA VELADA

DÍA *Viernes 18*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
TODOS LOS REYES DE ALIANZA Y ALGUNOS ESTUDIANTES	BAILE DE REYES CON TEMÁTICA	- Cada alianza debe presentar a 15 estudiantes como máximo, incluyendo a los reyes. - La corte real en compañía de los demás estudiantes deben desarrollar un cuadro musical con la temática alusiva de su alianza. Se considerará: Vestuario, maquillaje, decoración y escenografía. - La música debe ser alusiva a la temática. - Tiempo mínimo es de 4 minutos y el máximo es 6 minutos. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 10.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 7.000 PUNTOS
NT1 - NT2	MODELAR TRAJE RECICLADO	- Cada alianza debe presentar a una pareja de estudiantes para modelar y explicar su traje reciclado. - Cada alianza confeccionará un traje típico representativo de su país, utilizando exclusivamente materiales reciclados. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 10.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 7.000 PUNTOS
5° - 6° BÁSICO	MODELAR TRAJE RECICLADO	- Cada alianza debe presentar a una pareja de estudiantes para modelar y explicar su traje reciclado. - Cada alianza confeccionará un traje típico representativo de su país, utilizando exclusivamente materiales reciclados. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 10.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 7.000 PUNTOS

JORNADA ÚNICA VELADA

DÍA *Viernes 18*

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
REVISIÓN DE LIMPIEZA SALAS DE TRAJE RECICLADO	- Se supervisará que el espacio utilizado para la confección del traje reciclado por los cursos de 5° y 6° se mantenga limpio y ordenado una vez finalizada la actividad. - El estado de la sala será considerado dentro de la evaluación final: mantenerla en buenas condiciones sumará puntaje para la alianza correspondiente; de lo contrario, se descontará 7.000 puntos. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 4.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 1.500 PUNTOS - EMPATE: 3.000 PUNTOS C/U.
LA PARODIA PERFECTA	- Cada alianza deberá crear y presentar una parodia creativa y humorística de un video musical conocido. La intención es mantener la estructura general del video original, pero transformarlo con elementos cómicos, exageraciones o situaciones inesperadas. Participantes: - Un grupo de hasta 15 estudiantes por alianza podrá participar. Todos deben estar involucrados en la actuación, baile o producción del video en vivo. Requisitos: - Recrear entre 2 y 3:30 minutos del video elegido. - Incluir vestuario, escenografía y utilería adaptadas al tono humorístico. - Se permite cambiar la letra de la canción, siempre que sea respetuosa y mantenga coherencia con la melodía. - La parodia debe ser creativa, divertida y comprensible para el público. Criterios de Evaluación: - Originalidad y creatividad en la parodia. - Calidad humorística y claridad del mensaje. - Participación activa del grupo. - Producción (vestuario, escenografía, efectos, etc.). - Actuación y expresividad. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 10.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 7.000 PUNTOS

JORNADA ÚNICA VELADA

DÍA *Viernes 18*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
ALIANZA	CAMBIO DE ROLES	- Cada alianza deberá presentar un grupo de 10 estudiantes, compuesto por 5 varones y 5 damas, además de 2 docentes, uno de cada género (1 varón y 1 dama). - Todos los participantes deberán bailar una coreografía con cambio de roles, es decir, los varones representarán el rol femenino y las damas el rol masculino. Criterios de Evaluación: - Coordinación grupal. - Desplante escénico. - Réplica de la coreografía original. - Personalidad en escena. - Expresión de feminidad y masculinidad (según el rol adoptado). - Uso de escenografía y ornamentación. - La coreografía debe tener una duración de 2 minutos y medio a 4 minutos, utilizando cualquier fragmento de la canción elegida. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 15.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 7.000 PUNTOS

JORNADA ÚNICA VELADA

DÍA *Viernes 18*

CURSO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	REGISTRO DE ESTUDIANTES
TODOS LOS REYES DE ALIANZA MÁS UN GRUPO DE ESTUDIANTES	• BODA TÍPICA	- Cada alianza deberá presentar una representación de una boda tradicional, correspondiente al país que les ha sido asignado según la temática de su alianza. - La presentación debe reflejar de manera creativa y respetuosa los elementos característicos de una boda real en ese país, incluyendo vestimenta típica, ceremonia, música, y cualquier otro aspecto cultural relevante. - Participan toda la corte real más un grupo de 10 estudiantes como máximo. Se evaluará: - Autenticidad y fidelidad a la tradición del país. - Creatividad en la representación. - Participación activa del grupo. - Vestuario y ambientación. - Organización y puesta en escena. - Duración entre 4 y 7 minutos. PUNTAJES: - PRIMER LUGAR: 20.000 PUNTOS - SEGUNDO LUGAR: 15.000 PUNTOS
-	• SORTEO DE RIFA	SE REALIZARÁ EL SORTEO EN VIVO PARA LA ENTREGA DE PREMIOS.
REYES	• CORONACIÓN	LA CORTE REAL DEBE PRESENTARSE CON VESTIMENTA FORMAL PARA LA CEREMONIA DE CORONACIÓN.



CONVIVENCIA DE ANIVERSARIO

Octubre

Estimada Comunidad Educativa:

Informamos que la convivencia por curso correspondiente al aniversario del colegio se realizará durante el mes de octubre, en concordancia con la fecha oficial del 28º aniversario de nuestra institución.

Cada curso contará con la posibilidad de organizar su convivencia en una fecha que será definida oportunamente. Próximamente se entregarán más detalles respecto al menú, fecha y hora asignada para cada curso.

Agradecemos desde ya su colaboración y compromiso con esta actividad que busca fortalecer los lazos de nuestra comunidad educativa.

Atentamente,
Equipo Centro General de Estudiantes.



*"Cada aniversario es
una oportunidad para
fortalecer la unión y
el buen trato entre
todos."*

THANKS!