

BASES SEMANA SC 2024

Presidenta: Teresa Avendaño.

Vicepresidenta: Florencia Osses.

Delegada de ecología: Florencia Cubillos.

Secretaria: Antonella Baccigaluppi.

Tesorera: Amanda Alarcón.

Delegadas Pastoral: Alexia Serrano y Trinidad Labra.

SEMANA SC 2024

Dirigido a: Toda la comunidad.

Lugar: Instalaciones del Colegio del Sagrado Corazón de Apoquindo.

Fechas: Miércoles 17, jueves 18 y viernes 19 de Julio.

Horario:

- Miércoles 17 y viernes 19 de julio: **8:15 a 13:20**
- Jueves 18 de julio: **8:15 a 13:10**

La Semana SC es un evento fundamental para toda la comunidad escolar, la cual se celebra de manera anual durante tres emocionantes días, siendo así una instancia muy valiosa para el alumnado, una increíble oportunidad para estrechar lazos entre generaciones y generar un ambiente grato de competencia, donde el compañerismo cumple un rol fundamental en el transcurso de la Semana.

Tema: "Mundo mágico"

- Alianza 1: Reino Marino.
- Alianza 2: Reino Silvestre.
- Alianza 3: Reino Lunar.

-Alianza 1: Reino Marino:

En el fondo del mar existe un Reino mágico y único en donde conviven distintas especies y personas tales como: sirenas, tritones, piratas, hipocampos, Cracken, pescadores y animales marinos (pulpos, peces, delfines, medusas, ballenas, tiburones). A pesar de sus diferencias físicas, todas estas criaturas comparten el deseo de pertenecer y formar parte de una comunidad en la que todos se sienten unidos entre sí por un elemento que los caracteriza, representa y diferencia de cualquier otro Reino; El mar. Fue el amor por el océano la razón por la que estos seres decidieron crear un hogar para ellos mismos en donde pudieran sentir comprensión y seguridad. Fue bautizado como "Reino Marino", el cual es visible y asequible sólo y únicamente para los que comparten el amor por el mar.

-Alianza 2: Reino Silvestre:

En las profundidades del Bosque, pasado los árboles, arbustos y ramas secas, existe un Reino en donde conviven todas las criaturas que comparten el amor por la tierra. En este lugar mágico se pueden encontrar gnomos, ogros, hadas, centauros, elfos, duendes, trolls, ciervos, ranas e insectos. Por mucho tiempo, estos seres místicos no tenían un hogar en el que se pudieran sentir cómodos para ser ellos mismos o la libertad para practicar magia sin ser juzgados. Al pasar de los años, se percataron que el amor por la tierra generaba una unión única y eterna entre ellos. Lo que para otros Reinos parecía sólo lodo, para los habitantes del bosque significaba una casa. Y fue gracias a ese sentimiento común que con un par de manos (y un poco de magia), construyeron el “Reino Silvestre”. Lugar en el que todos y todas son libres de ser y hacer lo que les haga felices.

-Alianza 3: Reino Lunar

Hace mucho tiempo atrás, existían criaturas que salían sólo con la luz brillante de la luna. Pese a los prejuicios sociales sobre estas especies, son criaturas alegres e inofensivas que se sentían solas y apartadas por estos ideales erróneos. Sin embargo, un día se percataron que compartían un interés y amor común por la luz blanca proveniente de la luna. Como consecuencia de esto, construyeron un hogar al que bautizaron como “Reino Lunar”, en el que todos se sienten seguros, felices, alegres e identificados los unos con los otros. En este reino conviven especies como hombres lobo, brujas, momias, esqueletos, fantasmas, magos, y animales como búhos, gatos, murciélagos, arañas y luciérnagas.

A continuación, les dejamos una tabla en la que encontrarán cada uno de los personajes que integran a los reinos y su categoría.

	Reino lunar	Reino marino	Reino silvestre
--	-------------	--------------	-----------------

	Brujas Momias Magos Esqueletos Hombre lobo	Pescadores Tritones Hipocampos Sirenas	Exploradores Hadas Centauros Elfos Duendes
	Gárgola Fantasmas	Piratas Kraken	Ogros Trolls
	Pantera Buzo Gato Murciélago Araña Luciérnagas Estrellas Luna	Caballo de mar Ballena Tiburón Delfín Pulpos Medusas Algas Corales	Ciervo Oso Ranas Insectos Conejos Mariposas Hongos Flores

Participación pilares SC

Libertad para el compromiso: Nuestro objetivo es que cada integrante de nuestra comunidad pueda expresarse libremente para así poder aportar en las áreas en las que se sientan cómodos y cómodas . Es muy importante la sana competencia en donde haya honestidad entre todos para llevar a cabo las actividades y proyectos.

Vocación de excelencia: Es fundamental que todas las alianzas puedan sacar su máximo potencial, poniendo todo de sí para poder disfrutar de esta competencia. Para esto, cada estudiante tendrá que adentrarse y aprender sobre su respectiva alianza para obtener un mejor rendimiento en las distintas pruebas. Esto incentiva a la responsabilidad, ya que cada alumno tendrá el

deber de prepararse para que, junto a su alianza, pueda enfrentar de la mejor manera posible cada competencia.

Convivencia para la paz: Nos gustaría ver que, a pesar de estar bajo un marco competitivo, los estudiantes fomenten el buen trato, competencia sana, respeto, honestidad y trabajo en equipo. Que aporten a la buena convivencia dejando así cabida para todos y todas.

I. ALIANZAS

Alianza 1: "Reino Marino"

Alianza 2: "Reino Silvestre"

Alianza 3: "Reino Lunar"

Colores Alianza

"Reino Marino": azul y dorado.

"Reino Silvestre": verde y rosado.

"Reino Lunar": morado y plateado.

II. JEFAS DE ALIANZA Y TOQUIS.

Cada alianza tendrá dos jefas/es de IVº, elegidos por esta misma generación a través de una votación. Asimismo, de 1º a 6º básico se tendrán dos toquis por

cursos, 7° a II° medio podrán tener uno/a o dos toquis por curso y por último, III° y IV° funcionarán como cabezas de alianza.

Debido a que los cursos de la generación de IV° no son equitativos, se fusionará la generación de III° y IV°. No se mezclarán los cursos de IV° entre sí, sin embargo, se le sumará una cantidad de alumnos de III°, de manera que las tres “fusiones” queden con la misma cantidad de estudiantes, teniendo cada grupo un total de 37 estudiantes.

Respetando que son las últimas alianzas de IV°, en la categoría III° y IV° habrán dos cupos sin requisitos por competencia, para así darle la oportunidad a ambas generaciones de participar. En el caso de los vídeos solo se pedirá un vídeo por fusión. (Hay excepciones especificadas en el ítem VIII°).

Los jefes/as de alianza, desde que comienza la preparación de la semana, podrán ser sancionados con disminución de puntos, a la alianza, o por medio de la expulsión de su cargo si realizan algún acto irrespetuoso como, insultos verbales, violencia física o psicológica, sabotaje en las competencias, humillaciones a otras personas, comentarios o gritos despectivos, entre otras cosas contra otra alianza, juez o miembro del CASC incluyendo a asesores, administrativo o profesor.

Si en las fusiones, no hay un trabajo colaborativo entre III° y IV°, habrá un descuento de 100 puntos. Es decir III° no puede ser excluido del trabajo como cabeza de alianza, en caso de que llegue algún comentario externo o interno de que esto no se está cumpliendo, se preguntará a las integrantes de la alianza implicada y según la respuesta se aplicará el descuento si corresponde.

IMPORTANTE: LAS CABEZAS DEBEN FUNCIONAR COMO UNA. LAS OPINIONES, INFORMACIONES TRANSMITIDAS, IDEAS Y COMENTARIOS DEBEN SER IGUALMENTE RELEVANTES, LA ALIANZA QUE NO CUMPLA CON ESTO SE ENCONTRARÁ EN DESVENTAJA YA QUE ESTA COMPETENCIA ESTÁ PENSADA PARA SER ENCABEZADA POR 37 PERSONAS.

PARA JEFAS DE ESQUEMA, CARNAVAL, PLAYBACK PUEDEN SER DE AMBOS CURSOS PERO RECORDAMOS QUE UNA PERSONA NO PUEDE TENER DOS CARGOS, POR EJEMPLO, SER TOQUI Y JEFA DE ESQUEMA.

TOQUIS: Se podrán empezar a organizar con sus cursos desde el martes 4 de junio. En caso de toquis de 1° a 6° deberán ir a pedir permiso con encargada de disciplina del ciclo superior y con la subdirectora del ciclo que corresponda

su curso, para organizar el día y hora en la que irán a presentarse y organizar las actividades.

Para las toquis de 7° en adelante, pueden ir y pedir de manera respetuosa permiso al profesor que esté dando la clase si las dejan pasar a dar información.

III. DISTRIBUCIÓN DE CURSOS:

1° a 8°: Se mantienen la división tradicional A, B y C.

9° : Se dividirán los cursos en tres alianzas, al azar, y se pedirá al equipo del ciclo y pj su revisión.

A	B	C
TOLEDO ROJAS CATALINA ANTONIA	ROJAS ARANCIBIA SOFIA EMILIA	NICHOLSON PANZA MARTINA
ROJAS GOMEZ MAGDALENA SOFIA	ACUÑA LABARCA JOSEFINA VICTORIA	NOVOA VILLAGRA MAITE JESUS
MAHAVE LA RIVERA PAULA CAROLINA	MONGE MORALES MARIA AGUSTINA	VILLOUTA ALBORNOZ MARTINA ALEJANDRA
VILLANUEVA TORRENTS ESPERANZA	SAN MARTIN PALACIOS AMELIA	ARELLANO RIVAS EMILIA CATALINA
MEDEL LEDEZMA MARIAJOSE	VALDIVIA BRITO VIOLETA ANTONIA	ORDENES OLMEDO DANIELA ANDREA
MATO VAN GELDEREN JUSTINA	MUÑOZ RETAMAL ROSARIO TRINIDAD	FARFAN CASTILLO MATILDA MARIA FERNANDA
ALLENDE QUIJADA IGNACIA PAZ	MELENDEZ MARIN CATALINA ANTONIA	PALMA SALINAS MARIA JESUS
SALINAS TOMICIC EMILIA CRISTINA	AGUIRRE ROJAS SOFIA IGNACIA	RIDERELLI BRAÑA MARTINA LUISA
BRUCE SANHUEZA RAFAELA ANDREA	VERGARA CISTERNAS TRINIDAD	TORRES POBLETE ELOISA
ROMERO RUIZ DE VIÑASPRE MARIA EMILIA	POMMER KEIM ANNE SOPHIE	SILVA GARCIA DANIELA MARIANA
GUERRERO YAÑEZ MARCELA AMPARO	SEPULVEDA ROJAS VALENTINA PAZ	ARAYA YAMAL LUCIA PASTORA
FUENTES MUNDACA MARIA TRINIDAD	NOTON DE LA CARRERA RAFAELA	GOICH HERNANDEZ EMILIA ANDREA
GONZALEZ HERRERA JOSEFINA GABRIELA	CARBALLEDA ARGÜELLO CLARA	KRAMER SILVA EMA
LARA BARRIOS JOSEFA VALENTINA	ARRIETA BOTTESELLLE ISIDORA MARIA	CACERES VALENZUELA MAGDALENA
LEON KUSKINEN EMMA DEL CARMEN	GUTIERREZ GALLARDO CATALINA PAZ	KARMY HOLLAND COLOMBA
ALEGRIA ORDENES ROSARIO ANTONIA	STANGE SALINAS SOFIA IGNACIA	CAMPOS MORANDE JOSEFINA

10°: Mantiene A, B y C.

IV. SISTEMA DE COMPETENCIA:

- Todos los participantes de las distintas actividades, **tendrán** que usar vestimenta (no solo accesorios) de los colores que le correspondan o disfraz de la alianza, para que así puedan distinguirse entre ellos.
- La competencia se dividirá en categorías dependiendo del juego (la división será de 1° a 6° básico y de 7° a III°/IV° medio).
- Los alumnos de 1° a 6° básico no se pueden quedar a ensayar en las tardes, ya que tendrán horario de clases para esto (horario por confirmar).

- De 7º a IVº medio podrán ensayar y planificar actividades de la Semana SC a partir del lunes 8 al viernes 12 de julio en los siguientes horarios:
 - Fuera del horario escolar, dentro del establecimiento del colegio, los lunes, martes y jueves a partir de las 16:00 hrs hasta las 17:30 hrs (a cargo de las/os toquis), los viernes a partir de las 15:20 hasta las 17:00 y los miércoles de 13:20 hasta las 16:45. **Todo está sujeto a cambios. Se verificará que se cumplan los horarios, no se pueden atrasar en la salida.**
- Los puntos serán acumulados por alianza (1º básico a IVº medio) y ganará la alianza que al final de los tres días, tenga el puntaje más alto.
- CASC en conjunto con los asesores se encargará de contar los puntos y crear las planillas con los puntajes correspondientes a cada prueba y alianza.
- Se les descontarán 100 puntos diarios a la alianza que deje desordenado y descuidados los espacios comunes donde se ubique la barra durante la Semana SC. Además, el último día el gimnasio deberá estar ordenado antes de la presentación de los videos, dejándolo tal cual se les entregó. Si no se cumple con esto, se les restará 300 puntos a la alianza.
- **SANCIONES PREVIAS A LA DIVULGACIÓN OFICIAL DE LA INFORMACIÓN: Cualquier tipo de difusión de información confidencial por parte de los IVº y IIIº (organización de toquis con los cursos, temáticas, distribuciones, etc) previamente a la divulgación oficial de la información, será sancionada la alianza con 100 puntos menos por cada persona que cometa la falta.**
- Los profesores jefes de Iº y IIIº medio no pertenecerán a ninguna alianza por lo que podrán participar en cualquier competencia, en cambio los profesores de Iº básico a IVº medio (exceptuando a los ya mencionados) corresponden a la alianza de su curso.
- Si algún integrante de alguna alianza ayuda a algún participante desde fuera de la competencia, se les descontará 50 puntos a la alianza.
- El jurado de las competencias serán siempre tres profesores, los cuales no pueden ser PJ, ni apoderados de alumnos, y contarán con rúbricas de evaluación según los criterios a evaluar en cada prueba.
- En el caso de Iº medio, sabiendo que esta generación estará dividida en tres grupos sin tener en cuenta sus letras, cada uno de estos grupos competirá como un curso estándar sin distinciones.

- EN EL CASO DE QUE SURJA CUALQUIER SITUACIÓN FUERA DE LO MENCIONADO EN LAS BASES SERÁ ANALIZADO POR PARTE DEL EQUIPO DIRECTIVO Y SE TOMARÁN LAS MEDIDAS NECESARIAS. SI HAY FALTAS QUE NO ESTÁN EXPLICITADAS EN ESTE DOCUMENTO, SE CLASIFICARÁ SEGÚN SU GRAVEDAD SIGUIENDO LA LÍNEA DE LA CAMPAÑA PREVENTIVA A LA BUENA CONVIVENCIA, SIENDO LEVE UN DESCUENTO DE 100 PUNTOS, 200 GRAVE Y 300 MUY GRAVE. SI ES UNA FALTA LEVE QUE NO FUE MENCIONADA, PRIMERO HABRÁ UNA ADVERTENCIA, SI ÉSTA SE REITERA, HABRÁ DESCUENTO DE PUNTAJE.

- “FECHA Y HORA DE ENTREGA”: CALIFICARÁN LAS ENTREGAS QUE CUMPLAN CON EL HORARIO ESTABLECIDO, EN CASO DE SER ONLINE, NO TOMAREMOS EN CUENTA LA HORA DE ENVÍO, SINO LA HORA DE LLEGADA AL MAIL CASC. POR LO MISMO, RECOMENDAMOS ENVIAR LAS PRUEBAS CON ANTICIPACIÓN AL TIEMPO ESTIPULADO. Y EN CASO DE ENTREGAS PRESENCIALES SE CONTARÁ LA HORA DE LLEGADA A LA SALITA CASC. SE REGIRÁ POR LA HORA DE SANTIAGO DE CHILE, QUE SE PUEDE ENCONTRAR EN INTERNET.

- EL DÍA VIERNES 12 JULIO DESDE LAS 15:30 HASTA LAS 15:50 , EN LA SALITA DEL CASC DEBERÁN ENTREGAR A ANTONELLA BACCIGALUPPI PRESENCIALMENTE:
 - La letra de “la canción al profesor” la cual debe estar impresa y con la **firma del profesor que participará, más un pendrive (“PENDRIVE AUDIOS”)**, en el que debe estar la pista de la canción.
 - Lista impresa del nombre y curso de los participantes (de toda la alianza que competirán en la prueba) y del artista/famoso/personaje que imitarán por cada alianza de **“mi nombre es”**.
 - **PENDRIVE AUDIOS:** Pendrive con audios necesarios para las pruebas de **esquema de todos los cursos de 1º-6º** y del **esquema general, carnaval, playback, mi nombre es** (en caso de ser necesario) y **pista de canción al profesor**, indicando en el nombre del documento de qué curso es cada pista. **SE RECIBIRÁ 1 PENDRIVE**

POR ALIANZA CON TODOS LOS AUDIOS. (DIVIDIR EN CARPETAS POR COMPETENCIAS DENTRO DEL PENDRIVE).

- **ENTREGA EN EL GIMNASIO:** Los lienzos tienen que ser entregados el viernes 12 de julio entre las 15:30 y 15:50 para que sean instalados entre las 15:55 y 16:40 hrs. Entregarlo a Florencia Cubillos integrante del CASC.
- **EL DÍA VIERNES 12 DE JULIO DESDE LAS 15:20 HASTA LAS 18:30, POR MAIL**
- **(casc@alumnos-sc.cl) , DEBERÁN ENTREGAR:**
 - Lista de comodines por categoría (Deben estar en un documento, indicando la competencia a la cual aplicarán el comodín)
- **“LISTA COMPLETA”:** DEBERÁN MANDAR UN EXCEL DE TODAS LAS COMPETENCIAS (1° BÁSICO A IV° MEDIO), DÓNDE LA TOQUI DE CADA CURSO DEBERÁ COMPLETARLA CON LOS PARTICIPANTES QUE COMPETIRÁN EN CADA COMPETENCIA. ESTA LISTA DEBE SER ENVIADA A LA JEFA DE ALIANZA, QUIEN DEBERÁ UNIR CADA LISTA DE CURSOS Y MANDARLA EN FORMATO PDF AL MAIL DEL CASC (casc@alumnos-sc.cl), INDICANDO NOMBRE Y CURSO DE CADA ALUMNA QUE CONCURSARÁ EN LAS PRUEBAS. ESTE SE DEBERÁ ENVIAR EL DÍA VIERNES 12 DE JULIO DESDE LAS 15:20 HORAS A LAS 18:30 HORAS. Si entregan la “lista completa” (lista con todas las personas que competirán en cada prueba por la alianza) después del plazo estipulado, se le quitarán los comodines a toda la alianza por atraso.
- Si entregan los pendrives, lista de comodines, letra canción al profesor o lista de “Mi nombre es” fuera del horario estipulado **NO SE CONSIDERARÁN**.
- **EL MIÉRCOLES 10 DE JULIO DESDE LAS 13:30 Y 13:50 EN LA SALITA DEL CASC A ALEXIA SERRANO DEBERÁN ENTREGAR PRESENCIALMENTE:**

- **“PENDRIVE VIDEOS:”** Otro pendrive con los videos de cortometraje, songs in real life, videoclip y flashmob. Debe estar en carpetas según la competencia, además cada vídeo debe estar nombrado por curso.

Más detalles sobre la entrega de pendrives o lista : ítem VIII CONCURSOS Y COMPETENCIAS.

Las bases estarán disponibles para todos en la página del colegio desde el día martes 4 de junio a las hasta el último día de competencia.

V. PREMIO:

La alianza ganadora podrá venir un día con jeans y polera/polerón del color de la alianza ganadora, además de recibir un desayuno para todos los alumnos de la alianza ganadora. La fecha será informada con la debida anticipación a través de los canales oficiales de comunicación.

VI. CAMPAÑAS

Todas las campañas deberán ser entregadas el día jueves 11 de julio entre las 16:15 y las 17:00 en la salita del CASC (número 13, tercer piso del edificio Mater) a cualquier miembro del Centro de Alumnos (excluye asesores).

CAMPAÑA PACK DE HIGIENE

No recibiremos packs desordenados o abiertos. En caso de entregar elementos sueltos, no se considerarán en el cálculo de puntaje, pero de todas formas serán donados.

Todos los packs deberán ser entregados el jueves 11 de julio, de manera ordenada, en cajas, con el nombre de la alianza correspondiente, cantidad de cosas que hay en su interior y deben contener:

- Jabón **LÍQUIDO** (200 ml)
Mínimo 200ml en el pack, si son botellas de 100ml **DEBEN** poner 2 botellas. Si hay jabones más grandes y quieren dividirlos en botellas más chicas, pueden hacerlo pero deben estar las botellas llenas, especificando la cantidad de ml y en **excelente presentación**.
- Desodorante **EN BARRA**
- Toallitas **HIGIÉNICAS** (paquetes de 8)
Mínimo 8 por paquete, si son 6 deben poner dos paquetes para que cumplan el mínimo. Si tienen un paquete más grande, NO pueden abrirlo, este paquete cuenta como 1. No recibimos paquetes de toallitas abiertas, tiene que estar cerrado.
- Alcohol gel (**NO PUEDE SER EN SPRAY, SOLO LIQUIDO**) (100-200ml)
Si tienen uno más grande pasa lo mismo que con el jabón, pueden separarlo siempre y cuando estén las botellas llenas y bien selladas, especificados los ml y en **excelente presentación**.

NO ES OBLIGATORIO QUE LOS ESTUDIANTES TRAIGAN EL PACK COMPLETO (Esta información debe estar explícita en la comunicación que se envía a los apoderados), NO FORZAR LA COMPRA DE ÉSTE. RECORDAR SITUACIÓN ECONÓMICA Y LA DIFICULTAD DE COMPRAR LOS PACKS, NO SE PUEDE PEDIR A LOS ESTUDIANTES QUE ENTREGUEN DINERO PARA QUE LAS TOQUI LOS COMPREN.

PUNTAJE: 100 puntos por los 10 packs completos de cada curso. 10 puntos extras a partir del 11° pack (con un máximo de 5 packs extra por curso, 50 puntos extra en total).

2) DINERO

Cada alumno de 1° básico a IV° medio deberá traer **\$500**, dinero que la/el toqui de cada curso debe tener guardado en un sobre cerrado indicando el nivel, la cantidad de alumnos y el dinero recolectado. Éste sobre podrá ser entregado hasta el 11 de julio a las 17:00 hrs. **Cada toqui será responsable de recolectar el dinero de su respectivo nivel. Luego, deberán entregárselo a las jefas de alianzas, quienes deberán juntar todo el dinero y entregarlo al CASC, junto a una lista de todos/as los/las alumnos/as que entregaron los \$500. Finalmente, se juntará todo el dinero y se dividirá en 3, por lo que todas las alianzas tendrán la misma cantidad de dinero. Este dinero lo guardará el CASC y al final de la semana las jefas de alianza deberán rendir CON BOLETAS (no se podrá rendir sin boletas), para que el Centro de Alumnos les haga la devolución de plata. Además, al total recaudado se le extraerá una parte que tendrá el CASC, para poder cubrir el premio de la alianza ganadora.**

Está prohibido pedir dinero extra a los alumnos de la alianza o el CASC, y/o gastar más de lo que alcance con el monto entregado por el CASC. En caso de suceder y que esto sea visto previo y/o durante la semana, **se penalizará a la alianza descontándole 300 puntos.**

VII. INSTAGRAM DE ALIANZA

A partir del día Martes 4 de junio a las 16:00 hrs, las alianzas pueden crear su cuenta de instagram que debe ser **privada**, pero es obligatorio aceptar la solicitud a todos los miembros del CASC, incluyendo la cuenta oficial. A partir de ese día podrán empezar a usar el instagram y subir posteos. Recordar que esta información le llegará solo al alumnado que cuente con esta red social, pero no por eso debemos dejar fuera a quienes no cuenten con instagram, es por eso que el contenido publicado, debe ser informado también de manera presencial a través de las toquis de curso.

No se puede crear la cuenta antes de la fecha y hora estipulada, si no se cumple, la alianza será penalizada con 50 puntos menos.

***El uso de dichas cuentas es exclusivamente para motivar, resolver dudas y subir información de fechas, competencias, horarios, etc. Cualquier uso inapropiado (ya sea vocabulario inadecuado, insultar a otra alianza, etc) o**

difusión de información incorrecta/no oficial, será penalizado con 100 puntos menos por cada falta, a la alianza correspondiente.

VIII. CONCURSOS Y COMPETENCIAS

COMPETENCIAS ENTREGADAS PREVIAMENTE

- **Todos los vídeos "PENDRIVE VÍDEOS" (cortometraje, songs in real life, videoclip y flashmob) deben ser entregados el día Miércoles 10 de Julio entre las 13:30 y las 13:50 hrs en la salita del CASC sólo a la integrante Alexia Serrano (Delegada de Pastoral) del Centro de Alumnos, quien lo recibirá y registrará en un cuaderno a la persona y la hora de entrega, junto con su firma (Los asesores y otros integrantes del CASC no aceptarán ningún tipo de entrega). **No se recibirá ningún pendrive después de las 13:50 hrs.** En el momento de la entrega el CASC abrirá los archivos del pendrive frente a las jefas de alianza, para revisar si todo está en orden y evitar futuros conflictos.**
- Se deben entregar los videos en el siguiente formato: **720x480.WMV** para que en el caso de ser un vídeo ganador, puedan ser mostrados en el salón de actos sin inconvenientes. Será descalificado el vídeo que no cumpla con el formato.
- Los videos ganadores del primer lugar de cada categoría (7° a 1° y II° a IV°) serán mostrados en el salón de actos.
- **Todos los audios (PENDRIVE AUDIOS) necesarios para las pruebas de esquema de todos los cursos de 1°-6° y del esquema general, carnaval, playback, mi nombre es (en caso de ser necesario) y pista de canción al profesor deben ser entregados en un pendrive el día 12 de julio, entre las 15:30 y 15:50 horas en la salita del CASC a la integrante Antonella Baccigaluppi (secretaria) del Centro de Alumnos. **No se recibirá ningún pendrive después de las 15:50 horas.****
- **La letra de la canción al profesor y la lista de artista/famoso/personaje, del "Mi nombre es" deben ser entregadas el día viernes 12 julio entre las**

15:30 y 15:50 horas en la salita del CASC a la integrante Antonella Baccigaluppi (secretaría) del Centro de Alumnos. Estas deberán estar **escritas en computador e impresas**, indicando el nivel y alianza al cual corresponde y en el caso de la canción al profesor, indicar a qué profesor va dedicada la canción. El profesor debe haber autorizado la canción y para esto la letra entregada en papel debe venir firmada por el profesor correspondiente. **NO** se recibirá nada **después de las 15:50 horas.**

- **Todos los comodines por categoría deben ser enviados por mail en formato PDF el día viernes a 12 de julio, entre las 15:20 y las 18:30 horas al mail del CASC (casc@alumnos-sc.cl) y a los Asesores del CASC (crodriguez@colegiodelsagradocorazon.cl y erioseco@colegiodelsagradocorazon.cl)** **No se considerará ningún mail recibido después de las 18:30 horas.**
- Si **NO** se cumple cualquier requisito de los descritos anteriormente, el curso o participantes por nivel, quedan automáticamente fuera de competencia.

1) VIDEOCLIP (categorías de 7° a 1° y de II° y fusiones III° - IV°)

LAS FUSIONES PRESENTAN UN VÍDEO.

En el caso de 7° a 1° se realizará un video por curso. En el caso de las fusiones III° y IV° será un sólo video. En éste video deben presentar un videoclip musical, grabado y editado, imitando a un videoclip real de cualquier canción. **Todos los integrantes del video deben ser alumnos de la categoría o nivel correspondiente.** Este debe durar no menos de 1 minuto y 30 segundos y no más de 2 minutos, y no necesariamente debe ser el inicio de dicho video (No incluyendo el video original del artista) **Debe venir adjunto y unido el video original del artista (Si alguna categoría o nivel no adjunta el video original unido con la imitación, quedará descalificado).**

Los puntos a evaluar son: creatividad, actuación, escenografía, vestuario y semejanza original al video oficial.

Debe haber un mínimo de 3 alumnos de la categoría o nivel correspondiente en el video.

El video debe contener la categoría, nombre de alianza y créditos con los nombres de todos los participantes al final, de lo contrario será descalificado.

***Videos con cualquier contenido visual y/o audiovisual inadecuado (que no estén en la línea valórica de nuestro Colegio) serán descalificados.**

Puntajes por categoría:

- 1° lugar 300
- 2° lugar 200
- 3°: lugar 100

Categorías:

- 7° - I°
- II° -IV°

2) SONGS IN THE REAL LIFE: 7° a IV° (categorías de 7° a I° y de II° y fusiones III°-IV°).

LAS FUSIONES PRESENTAN UN VÍDEO.

En el caso de 7° a II° se realizará un video por curso. En el caso de las fusiones III° y IV° será un sólo video, el cual debe contener una historia corta actuada por los alumnos, a través de canciones. (Debe entregarse junto con los otros videos del curso en un pendrive (pendrive de videos) con el curso escrito). El video debe durar entre 1 y 2 minutos y tener **subtítulos en todo momento.**

Se evaluará la creatividad, originalidad, actuación y coherencia.

Debe haber un mínimo de 3 integrantes por video.

El video debe contener la categoría, nombre de alianza y créditos con los nombres de todos los participantes al final, de lo contrario será descalificado.

***Videos con cualquier contenido visual y/o audiovisual inadecuado (que no estén en la línea valórica de nuestro Colegio) serán descalificados.**

Puntajes por categoría:

- 1° lugar: 300
- 2° lugar: 200
- 3° lugar: 100

3) CORTOMETRAJE 7° a IV° (categorías de 7° a I° y II° y fusiones III°- IV°).

LAS FUSIONES PRESENTAN 1 VIDEO

En el caso de 7° a II° se realizará un video por curso. En el caso de las fusiones III° y IV° será un sólo vídeo, y deben presentar un cortometraje grabado y editado, imitando a un segmento de una película o serie real. **Todos los integrantes del video deben ser alumnos del nivel o categoría correspondiente.** Este debe durar no menos de 1 minuto y 30 segundos y no más de 2 minutos, y no necesariamente debe ser el inicio de dicho video. **Debe venir adjunto y unida la misma parte que es elegida del video original (Si algún nivel o categoría no adjunta el original unido con la imitación y/o subtítulos, quedará descalificado).**

EL CORTOMETRAJE DEBE ESTAR ADJUNTO EN EL PENDRIVE DE VÍDEOS.

Los puntos a evaluar son: creatividad, actuación, escenografía, vestuario y semejanza al original.

Debe haber un mínimo de 3 participantes del nivel o categoría correspondiente en el video.

El video debe contener el nivel o categoría, nombre de alianza y créditos con los nombres de todos los participantes al final, de lo contrario será descalificado.

***Videos con cualquier contenido visual y/o audiovisual inadecuado (que no estén en la línea valórica de nuestro Colegio) serán descalificados.**

Puntajes por categoría:

- 1° lugar: 300
- 2° lugar: 200
- 3° lugar: 100

4) FLASHMOB (de I° a IV°)

Cada alianza realizará una intervención urbana en un espacio público (recordar resguardar la seguridad de los/as alumnos/as), donde se deberá presentar un esquema simple con una canción previamente preparada, y donde de a poco se irán integrando todas las participantes. **Al terminar el esquema, debe irse cada una por su lado, como si no hubiera pasado nada.** El objetivo es que también se integre gente externa. Este debe durar mínimo 1 minuto y menos de un 1 y medio.

Los puntos a evaluar son: creatividad, originalidad, vestuario, cumplir con los requisitos de personas y que llame la atención (que se note la intervención).

Debe haber un mínimo de 30 alumnos de I° a IV° medio de la alianza correspondiente en el video ocupando vestimenta con los colores de dicha alianza y además, un mínimo de 2 apoderados, (pueden aparecer o no, en el video). **De no cumplirse este requisito o no ser probado mediante una foto de los o las apoderadas junto a las o los jefes de alianza en el lugar, será automáticamente descalificado de esta prueba.**

(*)Lugares a elegir: Apumanque, Pueblito de Los Domínicos, Parque Santa Rosa de Apoquindo, Parque Bicentenario, Parque Araucano, Plaza las Lilas y Plaza Río de Janeiro. (Cada Alianza elige el lugar que quiera, no importa si entre las alianzas eligen el mismo lugar).

El video debe contener nombre de alianza y vestimenta de los colores correspondientes de la alianza.

***Videos con cualquier contenido visual y/o audiovisual inadecuado (que no estén en la línea valórica de nuestro Colegio) serán descalificados.**

Puntajes:

- 1° lugar: 400
- 2° lugar: 300
- 3° lugar: 150

5) COMODÍN POR CATEGORÍA

Cada curso y/o fusión de alianza deberá elegir con anticipación un juego o competencia en el que creen que tienen una mayor posibilidad de ganar. En caso de que obtengan el primer lugar se les **duplicará** el puntaje de ese juego.

El comodín debe ser enviado por mail en formato PDF a los siguientes mails: (casc@alumnos-sc.cl), (erioseco@colegiodelsagradoconazon.cl) y (crodriguez@colegiodelsagradoconazon.cl) , el día viernes 12 de julio entre las 15:20 y 18:30 horas. Ningún mail recibido después de las 18:30 horas será considerado.

***La decisión debe ser tomada en conjunto por las/os toquis de cada categoría.**

***El comodín no puede ser puesto en campañas ni en competencias por alianza completa (esquema, carnaval, playback, flashmob)**

COMPETENCIAS POR ALIANZA

1) DECORACIÓN DEL GIMNASIO

A cada alianza se le designará por sorteo un lugar en el gimnasio que las fusiones deberán decorar, siendo ese el mismo lugar donde estará su alianza durante los días de esta semana.

Se evaluará calidad, creatividad, relación con su tema y que se mantenga limpio y ordenado todos los días. **El orden del gimnasio es de suma importancia, este espacio deberá estar ordenado antes de la presentación de los vídeos ganadores (último día de competencia), dejándolo tal cual se les entregó. Si no se cumple con esto, se les restará 300 puntos a la alianza.**

Los lienzos tienen que ser entregados el viernes 12 de julio entre las 15:30 y 15:50 para que sean instalados entre las 15:55 y 16:40 hrs. Los espacios del gimnasio destinados para cada alianza serán sorteados en ese mismo momento.

***Debido a que el día viernes 12 de julio hay muchas entregas programadas, les recomendamos que las dos jefas de alianza se dividan las entregas (una jefa se encarga de la entrega del lienzo con ayuda de su fusión, y la otra jefa se encarga de ir a la salita CASC y entregar pendrive).**

Puntaje:

- 1º lugar: 300
- 2º lugar: 200
- 3º lugar: 100

2) CARNAVAL

Lugar: Gimnasio.

Cada alianza deberá desarrollar la historia de su tema presentando un carnaval que abarque la historia de su reino y sus características. Se presentarán los carnavales de las **tres alianzas** el día **miércoles 17 julio** a primera hora. En el carnaval deben participar **mínimo 50 personas en cada alianza**, con un mínimo de dos representantes por generación (de 1º básico a IVº). Debe durar entre 7 y 8 minutos.

Se evaluará originalidad, entretención (dinámico), que contenga elementos relacionados con la alianza, vestuario, cantidad de gente, orden (que cuente una historia), música, que incluya la mascota y los colores de la alianza, visualmente atractivo (que el público se interese); coordinación.

Puntaje:

- 1º lugar: 600
- 2º lugar: 400
- 3º lugar: 200

3) BARRA

A cada alianza se le asignará un minuto de barra, en el cual se evaluará dinamismo, originalidad, color, gritos y respeto por las otras alianzas (implica no gritar mientras otra alianza está presentando su minuto de barra, si esto ocurre, se les descontará 50 puntos a la alianza)

La fechas y el horario del minuto de barra serán informados con su debida anticipación y en él participará toda la alianza.

Puntajes minuto de barra:

- 1º lugar: 400
- 2º lugar: 300
- 3º lugar: 200

4) DÍA DEL DISFRAZ (categorías de 1º a 4º, de 5º a 8º y de Iº a IVº)

Lugar: gimnasio.

***Las fusiones presentan 1 disfraz**

El día **jueves 18 de julio**, todos los alumnos **deberán venir al colegio disfrazados** con algo o alguien que represente a su alianza. Ese mismo día cada alianza elegirá el mejor disfraz de cada curso o nivel según corresponda para que dispute el primer, segundo y tercer lugar en cada categoría. Se deberá escoger 3 presentadores/as por alianza, este/a deber ser de IIIº o IVº, y cada uno de estos estará a cargo de presentar todos los disfraces de una categoría (1º a 4º una presentadora, 5º a 8º una presentadora, Iº a IVº una presentadora).

Los disfraces seleccionados deben cumplir con la lista de personajes y animales entregados. No se pueden caracterizar de un personaje de película, ejemplo si vienen de princesa Aurora, el disfraz se debe presentar como princesa, no como Aurora.

Puntaje por categoría:

- 1° lugar: 150
- 2° lugar: 100
- 3° lugar: 50

En la **categoría de 1° a 4°**, cada curso presenta 1 disfraz.

En la **categoría de 5° a 8°**, cada curso presenta 1 disfraz.

En la **categoría de I° a IV°** cada curso o fusión presenta 1 disfraz.

5) MASCOTA DE ALIANZA

El personaje será elegido por las/os jefas/es de alianza y **será presentado el día de la presentación de alianzas a todo el colegio el día 31 mayo.**

El personaje debe estar relacionado con el tema e identificar a cada alianza. Debe ser un alumno disfrazado y estar presente todos los días. Se evaluará originalidad, creatividad, pertenencia y relación. **La mascota que NO llegue 3 minutos después de ser llamada, será sancionado con un descuento de 50 puntos a la alianza.**

***Si la mascota llega mientras presentan las otras mascotas, pero pasados los tres minutos, SI podrá ser presentada para que sea reconocida por el público, pero no ganará puntos para su alianza.**

***El disfraz debe ser confeccionado por los alumnos y no puede ser comprado o arrendado, esto debe de ser aprobado por el CASC.**

Puntaje:

- 1° lugar: 200
- 2° lugar: 150
- 3° lugar: 100

6) MISIÓN IMPOSIBLE (LISTA OTRO DRIVE)

Se entregará una lista de 50 misiones imposibles **a un/a jefe/a de alianza entre las 14:00 hrs y las 14:10 hrs en la salita CASC, el día miércoles 17 de julio.**

Los alumnos tendrán que hacer lo posible por conseguir la mayor cantidad de elementos de la lista, los cuales deberán ser entregados **todos juntos por UNA**

jefa de alianza entre las **07:45 am y 08:00 am el día jueves 18 de julio** en la salita del CASC, recibidas por Trinidad Labra (delegada de pastoral). La alianza que tenga más misiones imposibles tendrá el mayor puntaje.

***No se entregarán las misiones imposibles el día miércoles 17 después de las 14:10 hrs.**

***No se recibirán misiones imposibles el día jueves 18 después de las 08:00 hrs.**

***En todo tipo de edición, será descalificada la alianza en esta prueba.**

Puntaje:

- 1º lugar: 400
- 2º lugar: 200
- 3º lugar: 100

7) LIENZO

Cada alianza deberá pintar un lienzo (**este debe ser entregado a Florencia Cubillos, delegada ecología del CASC, el día viernes 12 de julio desde las 15:30 hasta las 15:50 hrs en el gimnasio**) el cual debe estar directamente relacionado con la alianza e incluir su nombre y colores. Si quieren pintar el lienzo en el colegio, cada alianza tendrá un lugar asignado por el CASC dentro de los horarios previamente asignados para quedarse después de clases. Deberán contar con papel de diario o plástico para poner debajo de este y no manchar el lugar.

Se evaluará diseño, calidad, creatividad, originalidad, relación con su tema, limpieza del lugar y presentación. Se sancionará con 100 puntos a la(s) alianza(s) que ensucien el lugar asignado para pintar o se queden más tarde de las 17:30 o que utilicen pinturas de la sala de arte que no les pertenezcan.

Se deberá entregar el lienzo terminado el día viernes 12 de julio entre las 15:30 y las 15:50 hrs en el gimnasio. No se recibirán lienzos después de las 15:50. Luego de que sean entregados como CASC nos haremos cargo con ayuda de los auxiliares que sean colgados en el gimnasio.

***Tener en cuenta que el lienzo debe ser apropiado para todas las edades y que cualquier integrante de la comunidad lo verá.**

***EL LIENZO DEBE ESTAR COMPLETAMENTE SECO, DE NO SER ASÍ SE LES DESCALIFICARÁ DE LA COMPETENCIA**

Puntaje:

- 1º lugar: 300
- 2º lugar: 200
- 3º lugar: 100

8) CONCURSOS RELÁMPAGOS

Se realizarán **concursos** relámpagos a lo largo de la Semana SC. En estas competencias, se harán preguntas o “mini desafíos” a los participantes de cada alianza y ellos deberán responder de manera correcta y/o superar el desafío lo más rápido posible. Participan quienes lleguen más rápido, de todas formas se especificará por cada prueba. Cada concurso relámpago ganado le dará **50 puntos a la alianza**.

Estos serán aprobados por los asesores con anticipación.

Ejemplo:

- La mayor cantidad de alumnas/os trenzadas entre sí (una trenza hecha con el pelo de dos alumnos/as), en un tiempo de 2 minutos.

9) PLAYBACK (categorías de 1º a 6º y de 7º a IVº medio)

Lugar: Salón de Actos.

Cada categoría deberá presentar un show haciendo “lip sync” de canciones, en el cual **deben participar un mínimo de 20 personas y un máximo de 30 por cada presentación de playback**. Debe durar máximo 2 minutos. La música debe venir cortada y mezclada, lista para ser reproducida (dentro del pendrive de audios pedido anteriormente).

Los aspectos a evaluar son originalidad, vestuario, prolijidad, relación de las canciones con el show, dinamismo constante, sonido y sincronización.

***No tiene que estar necesariamente relacionado con el tema de la alianza.**

En la **categoría de 1° a 6°**

- 1° + 2° + 3° presentan 1 playback por alianza.
- 4° + 5° + 6° presentan 1 playback por alianza.

En la **categoría de 7° a IV°**

- 7° + 8° + I° presentan 1 playback por alianza.
- II° + III° + IV° presentan 1 playback por alianza.

Puntaje por categoría:

- 1° lugar: 600
- 2° lugar: 400
- 3° lugar: 200

COMPETENCIAS DE 1° A 6° BÁSICO

***Los PJ de 1° - 6° apoyarán a la alianza que corresponde a su curso.**

***Los estudiantes de 1° a 3° básico tendrán un bloque de dos horas por día donde deberán estar en sus respectivas salas, realizando actividades hechas por sus toquis con sus profesores y en compañía de al menos una toqui de sus respectivos cursos.**

1) SILLITA MUSICAL (categorías de 1° a 2°, de 3° a 4°, y de 5° a 6°)

Lugar: Gimnasio.

12 alumnos (2 por curso) participarán en una ronda de sillita musical que iniciará con 11 sillas, a medida que se detenga la música los participantes deberán sentarse. Cada ronda, se eliminará a quien se haya quedado parado y se sacará una silla. Gana la persona que se quede con el último puesto.

Cabe recalcar, que al momento de caminar alrededor de las sillas, los/as participantes no pueden tocar las sillas, de hacerlo quedarán descalificados. Si 2 estudiantes al momento de detener la música, se sientan en una misma silla, deberán hacer cachipún para ver quien continúa con la competencia. En el caso de que los jueces digan que un estudiante se sentó antes que otro, deberán guiarse por eso.

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

2) GYMKANA (categorías de 1° a 3° y de 4° a 6°)

Lugar: Cancha.

Cada curso elegirá **2 representantes**, los cuales competirán en equipo para superar las siguientes pruebas. Ganará la persona que llega en menor tiempo a la meta:

1. **Cuchara-pelota de ping pong:** Los competidores deberán trasladarse hasta un punto determinado llevando una pelota de ping pong sostenida por una cuchara, y la cuchara debe ser llevada con la boca. **Si se les cae la pelota, deberán volver a empezar, en el lugar de partida. En el momento en que se inicia la competencia la pelota NO puede ser tocada, excepto si se les llega a caer. Para iniciar la siguiente estación, ambos competidores deberán haber llegado a la meta**

2. **Pelota:** Ambos tendrán que llegar a la estación "carrera de saco" con una pelota sostenida en el aire por ambas cabezas. En caso de que la pelota se caiga al piso, tendrán que volver al lugar de encuentro. **La pelota no puede ser tocada con las manos ni hombros a no ser que se haya caído al piso.**

3. **Carrera de saco:** Ambos competidores deberán trasladarse dentro de un saco dando saltos hasta la siguiente estación. Si se caen, se levantan y parten del mismo lugar.

4. **Carretilla:** Los/as estudiantes 1 y 2 se juntan en el punto de partida, en donde uno de los participantes deberá llevar a su compañero de los pies mientras éste camina con sus manos hasta llegar a la meta. Si se desarma la carretilla, la vuelven a armar y continúan desde el mismo lugar.

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

3) ESQUEMA (categorías de 1° a 3° y 4° a 6°)

Lugar: Gimnasio.

Cada curso deberá preparar un esquema con música en relación al tema de su alianza, el cual deberá durar entre 1 minuto y medio y 2 minutos como máximo. Este concurso requiere de la participación de 10 a 12 alumnos por curso, y en la categoría de 1° a 3° básico podrán estar las toquis del curso en los extremos del esquema, presentándose con ellos en la coreografía para ayudar a los estudiantes. En el caso en que las toquis lleguen a participar, TIENEN que estar con la misma vestimenta que los estudiantes, de no ser así, no podrán bailar con ellos.

Se evaluará creatividad, originalidad, relación de la música y los disfraces con el tema, respetar los tiempos y coordinación.

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

4) CONCURSO DE BAILE (categorías de 1° a 3° y de 4° a 6°)

Lugar: Gimnasio.

1 pareja de cada curso deberá competir con las otras en un concurso de baile representando a sus alianzas. Las parejas deberán tener un vestuario entretenido que tenga relación con su tema de alianza. Se evaluará

coordinación, ritmo, vestimenta, entusiasmo, creatividad en los pasos, y no dejar de bailar será un requisito para mantenerse en esta prueba.

Modalidad de la competencia por categoría:

1. Todas las parejas de una misma categoría bailan al mismo tiempo (9 parejas).
2. Preselección de 6 parejas bailando (los jueces eliminan 3).
3. Obtienen puntaje las 3 mejores parejas, calificados por jueces

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

5) MI NOMBRE ES (categorías de 1° a 3° y de 4° a 6°)

Lugar: Salón de Actos.

Se elegirá a uno o más alumnos (hasta 5) por curso que deberán elegir a un famoso o grupo de famosos e imitarlo, estos pueden ser actores, cantantes, personajes, etc. **No tiene que estar necesariamente relacionado al tema de la alianza.**

Se evaluará la similitud en gestos, actitud, voz y vestimenta. Si bien es relevante lograr representar físicamente al famoso, el objetivo está en que se note el nivel de conocimiento de este y la capacidad de imitarlo. Tampoco se verá simplemente el talento del alumno cuando cante, si no que se priorizará la imitación, tanto en el canto, baile, etc, como en la vestimenta.

La lista impresa y los audios (de ser necesario) de las presentaciones por cada alianza de “Mi nombre es”, debe ser entregada el viernes 12 de julio desde las 15:30 hasta las 15:50 hrs a Antonella Baccigaluppi, secretaria del CASC. (En la salita CASC).

***Cualquier contenido inadecuado será penalizado con 50 puntos menos a la alianza y no podrá ganar 1ero, 2ndo ni 3er lugar.**

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

6) PASARELA RECICLABLE (categorías de 1° a 3° y de 4° a 6°)

Lugar: Salón de Actos.

Cada curso deberá elegir a 1 representante: al cual vestirán con un "outfit" relacionado con su alianza y hecho de materiales reciclados. Además, cada curso deberá elegir un representante el cual debe explicar el curso del cual son pertenecientes y explicar los materiales reciclados utilizados y cómo se relaciona con su alianza (este representante también debe estar en la "LISTA COMPLETA" de cada alianza).

Todos los alumnos del curso pueden participar en la confección del vestuario, pero sólo el participante que modela, puede estar en la pasarela. De 1° a 3° básico, pueden modelar con la ayuda de sus toquis.

Se evaluará la calidad del vestuario, el uso de mínimo dos materiales distintos y reciclados, creatividad, actitud en la pasarela y originalidad.

***Si se encuentra algún elemento del vestuario en la basura, se penalizará a la alianza con 50 puntos menos.**

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

7) CORRE Y CANTA (categorías de 1° a 3° y de 4° a 6°)

Lugar: Gimnasio.

Cada curso elegirá a dos alumnos que los representen y deberán identificar una canción, correr, tomar un pañuelo y cantarla por al menos 10 segundos en los que haya letra. El competidor debe cantar el fragmento que está sonando, no puede esperar hasta el coro de la canción. También no se

puede tararear la canción. Cada vez que un participante cante correctamente la letra de la canción sumará un punto, de lo contrario, tendrá que volver a su lugar y no sumará puntaje.

Los aspectos a evaluar serán saber la canción y respetar a los otros competidores. Gana la alianza que sume más puntos.

Si dos estudiantes toman el pañuelo al mismo tiempo, estará a criterio de los jueces quien continúa con la ronda, de no saber una respuesta, anularán esa ronda y seguirán con la próxima canción.

Puntaje:

- 1° Lugar: 200
- 2° Lugar: 150
- 3° Lugar: 100

8) POSTA (categoría 3° a 6°)

Lugar: Cancha atletismo.

Esta actividad consiste en realizar una carrera de relevos, con dos representantes de cada curso y dos profesores. (No pueden ser profesores de educación física).

Todos estarán ubicados en ciertos puntos de partida alrededor de la cancha, corriendo 100 metros cada uno. Se irán pasando el testimonio hasta llegar a la meta. Si el testimonio se llega a caer, se descontarán 50 puntos de la prueba, si se les cae 2 veces, se descontará 2 veces y a la tercera, se descalifica de la competencia.

Previamente, los competidores deben saber sus posiciones y seguir con las reglas de las postas (izquierda, derecha, lado, saber cuando empezar, mano de entrega, etc)

***Al entregar la lista de participantes, en el documento LISTA COMPLETA, incluidos profesores (adjunta autorización profesor/a) , TIENE que estar el orden en el cual van a correr.**

*** Si se tira el testimonio se descalifica.**

***El funcionario y/o profesor que participe en la corrida no puede ser apoderado ni profesor/a de educación física.**

***No se dará tiempo para organizar cuando empiece el horario de la actividad, deberá ser previamente organizado.**

Puntaje:

- 1° Lugar: 300

- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

9) CORRE Y ADIVINA (categorías de 1° a 3° y de 4° a 6°):

Lugar: gimnasio

Dos estudiantes por curso, tendrán que estar alineados detrás del punto de partida, mientras que un miembro CASC dirá por micrófono una adivinanza (dificultad dependiendo de la categoría) y otra persona CASC tendrá un pañuelo el cual, el primer concursante que lo agarre, tendrá la palabra.

La integrante del CASC, al terminar de decir la adivinanza, contará "1,2,3". Los competidores podrán correr a agarrar el pañuelo solamente cuando se haya terminado la cuenta. De no ser así, deberán volver a la línea de inicio y no se contará el punto. Este último criterio será evaluado por los jueces.

Los jueces tendrán las respuestas correctas y dirán si se cuenta el punto o no.

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

COMPETENCIAS DE 7° A IV°

***Los PJ de 7° a IV° descontando los PJ de I° y III° apoyarán a la alianza que corresponde a su curso, los últimos nombrados estarán dispuestos para las tres alianzas.**

***Los PJ de I° y III° no tendrán una alianza, sin embargo podrán participar en cualquier prueba que se les pida, apoyando a la alianza que se les solicitó. Se les tendrá que pedir de manera independiente por cada prueba.**

1) ESQUEMA GENERAL (alumnos de la alianza de 7° a IV° medio)

Lugar: Gimnasio.

Cada alianza debe realizar un esquema con **35 a 45 alumnos de todos los niveles (7°, 8°, I°, II°, III° y IV°), con un MÍNIMO de 6 por nivel (en el caso de**

las fusiones son 9) Este esquema debe durar entre **7 y 8 minutos** y representar de manera original el tema de su alianza. El baile tiene que ser preparado previamente y presentado el **viernes 19 de julio**.

Las jefas de esquema serán dos alumnas de IV° por fusión, luego habrán seis subjefas: dos de III°, dos de II° y dos de I°. Los cargos de jefas de esquema y subjefas son excluyentes, es decir no pueden tener otros cargos, por ejemplo ser jefa de esquema y toqui.

Se evaluará coordinación, música, originalidad (que no haya plagio), dinamismo, relación con la alianza, formaciones, creatividad, tiempo, vestimenta.

Recuerden que deben de entregar el audio del esquema dentro del “PENDRIVE AUDIOS”

Puntaje:

1° lugar: 600

2° lugar: 400

3° lugar: 200

2) GUERRA DE CANCIONES (categorías de 7° a I°, y de II° a IV°)

Lugar: Gimnasio.

LAS FUSIONES PRESENTAN 2 EQUIPOS.

Este juego consiste en que cada grupo de participantes (3 alumnos por nivel) deberá cantar diferentes canciones según el tema o palabra dada, a medida que sea su turno. No pueden repetirse las canciones con otra de la misma ronda ni tampoco demorarse más de 5 segundos en responder, de lo contrario, el equipo queda descalificado (una integrante del Centro del Alumnos se encargará de tomar el tiempo). El equipo que se mantenga en competencia será declarado como el ganador. Todo el grupo debe de conocer y cantar la canción claramente y con la letra correcta, de no ser así el equipo será eliminado inmediatamente.

En la **categoría de 7° a 1°**, cada nivel participa por separado formando un grupo representando a la alianza.

En la **categoría de II° a IV°**, en el caso de II° presentan un grupo por nivel y en el caso de las fusiones presentarán dos grupos que pueden estar formados de forma mixta representando a la alianza.

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

3) MI NOMBRE ES (categorías de 7° a 1° y II°a IV° medio)

Lugar: Salón de Actos.

***Las fusiones hacen dos presentaciones en las cuales pueden participar III° Y IV° de forma mixta o individual.**

Se elegirá a uno o más alumnos (hasta 5) por nivel que deberán elegir a un famoso o grupo de famosos e imitarlo, estos pueden ser actores, cantantes, personajes, etc.

Se evaluará la similitud en gestos, actitud, voz y vestimenta. El objetivo es que se parezcan físicamente mediante la **vestimenta** (ropa y accesorios) , que se note el nivel de conocimiento del famoso y la capacidad de imitarlo. Tampoco se verá simplemente el talento del alumno cuando cante, si no que se priorizará la imitación.

Recordatorio:

El audio o pista (en el caso de ser necesaria) se debe entregar dentro del "PENDRIVE AUDIOS"

***Cualquier contenido inadecuado será penalizado con 50 puntos menos a la alianza.**

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

4) BAILE CON PROFESOR (categorías de 7° a I° y II° a IV°)

Lugar: Gimnasio.

***las fusiones presentan dos parejas**

Cada nivel deberá elegir a un alumno y a un profesor para que bailen juntos y compitan contra las otras parejas en un concurso de baile. Las parejas deberán tener un vestuario entretenido que represente a la alianza. Los aspectos a evaluar serán vestimenta, ritmo, originalidad y continuidad.

***El estudiante que participe en el concurso no puede bailar con su respectivo funcionario apoderado**

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3°: Lugar: 100

5) CANCIÓN AL PROFESOR (categorías de 7° a I° y de II° a IV°)

Lugar: Salón de Actos.

***las fusiones presentan 2 canciones, es decir eligen a dos profesores**

Se elegirá a mínimo 2 alumnos y máximo 3 por nivel que deberán acordar la participación en la actividad con un **profesor(a) o administrativo(a)** del colegio y escribir una canción en la que ambos participen, para luego ser presentada juntos ante el resto de la comunidad. Tendrán que hacer un "cover" de alguna canción, cambiando su letra (con originalidad), para dedicársela al profesor/administrativo con el que participarán. Esta letra tiene que ser en función al rol de la persona seleccionada en el colegio.

- En la presentación al público **es obligatorio** que el profesor participe junto a los alumnos cantando un pedazo de la canción.

- La pista deberá ser traída **sin la letra** (puede ser karaoke) y deberá estar en un pendrive lista para ser reproducida.
- Recordatorio: La letra de la **canción creada** y el **pendrive con la pista (PENDRIVE AUDIOS)** deberá ser entregado a nuestra Secretaria Antonella Baccigaluppi el día 12 de julio, entre las **15:30 hasta las 15:50** horas, en la **salita CASC**. Pasadas las 15:50 , **NO** recibiremos nada.
- La letra deberá estar **escrita en computador** y deben entregarla **impresa**, indicando el nivel, nombre de los/las alumnos que cantarán y a qué profesor va dirigida. El profesor debe haber autorizado la canción y para esto la **hoja** deberá entregarse **firmada** por el funcionario correspondiente.
- **La canción debe durar máximo 3 minutos** y los aspectos a evaluar serán: originalidad, coordinación, entonación y ritmo, show (baile, uso de implementos, etc), que el/ la profesor/a cante en conjunto al estudiante y letra de la canción.

***El funcionario que participe en el concurso no puede ser apoderado del participante.**

*Si el curso se presenta **sin** profesor o administrativo, **será descalificado** en esta competencia.

*Si no llega el pendrive y/o la hoja con la canción en la fecha señalada anteriormente, **el nivel no podrá presentarse**, y por lo tanto quedará descalificado de la competencia.

*La canción debe ser **aprobada previamente por el profesor** a quien se le canta y este deberá revisar que no tenga ningún contenido o palabra inapropiada. Si esto sucede, no sólo se descalifica al curso, sino que también se descontarán 50 puntos a la respectiva alianza.

Puntaje:

- 1° Lugar: 300
- 2° Lugar: 200
- 3° Lugar: 100

6) LOS IMPROVISADORES: (Categoría única de 8° a IV°)

Lugar: Salón de Actos.

***las fusiones presentan 4 improvisadores**

Este juego consistirá en una presentación al estilo del programa “Los improvisadores” por alianza, donde se deberán presentar **2 participantes por nivel**, los cuales junto a las demás parejas de los distintos niveles competirán en equipo por su alianza.

El orden en que se dará esta prueba será por sorteo y se mantendrá durante cada etapa. Ejemplo parte reino marino, entonces en la siguiente prueba esta misma alianza comenzará.

La competencia se dividirá en tres partes:

- 1era parte: **Parte preparada:** Se dará un tema y los participantes tendrán 1 minuto para organizarse y luego representar en no más de 1 minuto y medio, lo que les tocó.

- 2da parte: **Contra el tiempo:** Se les dará un tema elegido por los miembros de los otros dos equipos. Luego deberá ser representado 3 veces, pero cada vez se irá acortando más el tiempo (Primero en 1 minuto, luego en 30 segundos y finalmente en 10 segundos).

- 3era parte: **Cambios de estilos:** Se les dará un nuevo tema (elegido por el CASC) que deberán ir desarrollando con distintos estilos que se les asignarán mientras actúan. Cada 20 segundos se cambiará el estilo del tema base, en total tendrán 1 minuto para presentarse.

Se evaluará originalidad, fluidez, improvisación, coordinación entre los participantes, entretenimiento, lenguaje acorde al contexto escolar, coherencia y que los relatos sean en contexto de respeto y no discriminación.

Puntaje:

- 1º Lugar: 300
- 2º Lugar: 200
- 3º Lugar: 100

7) FÚTBOL COMUNIDAD SC (categoría de 7º a IVº medio)

Lugar: Cancha de atletismo.

Cada alianza deberá formar un equipo de **6 estudiantes uno por nivel, también aplica para fusiones, es decir, presentan una alumna de III y una de IV y 3 profesores por alianza.** Habrá un árbitro para cada partido, que serán de 20 minutos cada uno (10 minutos cada tiempo, es decir, por lado) y no habrá alargue. Si los participantes necesitan preparación previa, se los invita a hacerlo antes, ya que los tiempos estarán justos.

La dinámica será la siguiente:

- Reino marino contra Reino lunar
- Reino marino contra Reino silvestre
- Reino lunar contra Reino silvestre

Cada equipo jugará dos partidos y dependiendo del resultado obtendrá 2 puntos si gana, 1 si empata y 0 si pierde. Si después de la suma de puntos, hay empate, se contará la cantidad de goles. Si los puntajes siguen iguales, se considerará la diferencia de goles, y de mantenerse la igualdad, se realizará una definición a 3 penales con las alianzas involucradas.

El equipo tiene que llevar el color de la alianza y deberá haber barras animando, esto dará puntaje que **se sumará al puntaje de barra** (10 puntos por partido).

Puntaje:

- 1° lugar: 300
- 2° lugar: 200
- 3° lugar: 100

8) KILOMETRAZO (Categoría única de 7° a IV° + 3 profesores o funcionarios)

Lugar: Cancha atletismo.

Esta posta consistirá en lograr correr 1 kilómetro en donde cada atleta correrá 100 metros planos a excepción del último/a que correrá 200 metros planos.

Participará 1 alumno por nivel, también aplica en fusiones, es decir presentan una alumna de III y otra de IV además de 3 profesores/funcionarios.

- El orden de la posta lo organizan los participantes de la posta que correrán por la alianza. Ejemplo, podrá partir el profesor, luego se le entregará a un estudiante, luego a otro estudiante...etc.
- Todos los corredores deberán vestir de acuerdo los colores de la alianza.
- Todas las postas formadas competirán al mismo tiempo
- Si el testimonio se llega a caer, se descontarán 50 puntos a la alianza, si se les cae 2 veces, se descontará 2 veces y así sucesivamente.
- La barra que apoye más a su alianza se le premiará con 50 puntos

Recordatorio: *Al entregar la lista de participantes, incluidos profesores, en el documento LISTA COMPLETA, TIENE que estar el orden en el cual van a correr.

***El funcionario y/o profesor que participe en la corrida no puede ser apoderado ni profesor/a de educación física.**

*** Si se tira el testimonio se descalifica, ya sea durante la carrera, o al llegar a la meta.**

Puntaje:

- 1º lugar: 300
- 2º lugar: 200
- 3º lugar: 100

9) UÑA Y MUGRE (categoría única de 7º a IVº)

Lugar: Gimnasio.

***Las fusiones presentan 1 pareja.**

Se elegirán parejas de mejores amigos (una de cada nivel). Una integrante del CASC les hará preguntas, las cuales tendrán que contestar en 2 filas separadas de modo que no vean sus respuestas. Dependiendo de la fila en la que estén, se les hará una pregunta sobre ellos mismos y su pareja intentará acertar lo que respondió su compañero. Al terminar de contestar, si la respectiva pareja tiene la misma respuesta pasará a la siguiente ronda de preguntas. En el caso de ser lo contrario y no contestan lo mismo, la pareja quedará automáticamente descalificada. El nivel que obtenga más respuestas correctas ganará la competencia.

Puntaje:

- 1º Lugar: 200
- 2º Lugar: 150
- 3º Lugar: 100

10) RECONOCE A TU PROFESOR (categoría única de 7º a IVº)

Lugar: Salón de Actos.

Esta competencia consistirá en que, a base de distintas imágenes y categorías, los alumnos puedan adivinar a qué profesor, administrativo o auxiliar corresponde la fotografía. Para esto, participará un alumno de cada nivel, dividiéndose en un grupo 7º a Iº medio y IIº medio a IVº, en caso de fusiones, presentan dos integrantes no necesariamente de diferente nivel por alianza. Ganará el grupo que tenga mayor puntaje luego de las tres etapas, las cuales corresponden a las siguientes:

Zoom: Se le mostrará a cada grupo una foto con zoom de alguna parte del cuerpo o algún elemento característico de algún funcionario, de modo que no sea reconocible fácilmente. A continuación, se le darán al grupo tres opciones de profesores, de los cuales deberán elegir una respuesta definitiva en 10 segundos. Si aciertan, ganarán 1 punto. Se harán 3 rondas por categoría.

Flashback: Se mostrará una fotografía de algún funcionario durante su infancia, luego se les darán tres opciones al grupo, tendrán 10 segundos para elegir su respuesta definitiva. Si aciertan, ganarán 1 punto. Se harán 3 rondas por categoría.

A mano: Se mostrará la letra de ciertos profesores a los competidores y se les proporcionarán las 3 opciones posibles. Deberán dar su respuesta definitiva luego de 10 segundos. Si aciertan, ganarán 1 punto. Se harán 3 rondas por grupo.

Familiarizate: En esta etapa se mostrará una foto de la familia de ciertos profesores/as a las/os competidores y se les darán 3 alternativas, donde deben responder de quién corresponde la familia que se muestra en la imagen.

(Puede ser tanto de su descendencia, como de su ascendencia) En la imagen no aparece la/el profesor correspondiente. Deberán dar su respuesta definitiva luego de 10 segundos. Si aciertan, ganan 1 punto. Se harán 3 rondas por grupo.

Los funcionarios deberán dar su autorización si quieren ser parte de esta competencia y ellos aportarán las fotografías.

Puntaje:

- 1º Lugar: 300
- 2º Lugar: 200
- 3º Lugar: 100

11) CORRE Y CANTA (categorías de 7º a Iº y IIº a IVº)

Lugar: Gimnasio.

Cada nivel elegirá a dos alumnos que representarán a la alianza, los cuales deberán identificar una canción, **correr juntos con un pie de cada integrante de la pareja amarrados (es decir, una carrera a tres patas)**, tomar un pañuelo y cantarla. Deberán cantar con los siguientes requerimientos:

- Al menos cantar durante 15 segundos, si no es así y no se respeta la letra ni el orden de la canción durante ese tiempo, quedará descalificado/a, es decir, eliminado/a de la competencia.
El tiempo comenzará a correr desde la primera palabra dicha por el/la participante.
- Además del tiempo, deberá pronunciar al menos 20 palabras.

En conclusión para obtener un punto deberá cumplir ambos requisitos, cantar durante un mínimo de 15 segundos y al mismo tiempo cantar 20 palabras seguidas correctas, es decir sin equivocarse entre medio.

El competidor debe cantar el fragmento que está sonando, no puede esperar hasta el coro de la canción. Cada vez que un participante cante correctamente la letra de la canción sumará un punto.

Los aspectos a evaluar serán respetar los requisitos antes mencionados, saber la canción y buen trato a los otros competidores. Gana la alianza que sume más puntos.

***Si un jugador es descalificado, no pierde el puntaje previamente acumulado, es decir, si ya ganó 5 puntos y este corresponde al puntaje más alto, este jugador gana el primer lugar.**

La suma de los puntos es lo que define el 1º, 2º y 3º lugar.

Puntaje:

- 1º Lugar: 300
- 2º Lugar: 200
- 3º Lugar: 100

12) DAME TU ARGUMENTO (categoría IIº a IVº)

Lugar: Salón de Actos.

Consistirá en que 1 participante de cada nivel, en el caso de fusión serán dos por fusión, sin requerimiento específico de nivel. Tendrán que debatir durante unos 3 minutos, cada estudiante tendrá 1 minuto y medio para contestar y tendrá 30 segundos para pensar y comenzar su argumento defensor.

Se les dirá el tema que tendrán que debatir y luego al azar se definirá quien defenderá la temática y quién irá en contra. El /la que inicie con el debate se decidirá también al azar. (Se decidirá a través del lanzamiento de una moneda).

Las temáticas serán bastante simples, la idea de este juego es conseguir rápidamente algún argumento, fortalecer la creatividad de cada uno y finalmente hacer un debate entretenido. La alianza de IIº a IVº que sume más puntos en total será la ganadora.

Ejemplo: se dará una temática como "los días de lluvia son buenos", uno tendrá que defender la postura y el otro debatir ("sí, los días de lluvia son buenos" contra "no, los días de lluvia no son buenos").

Se competirá por nivel de la siguiente manera:

IIº Reino lunar contra IIº Reino marino

IIº Reino marino contra IIº Reino silvestre

IIº Reino lunar contra IIº Reino silvestre

Fusión Reino lunar contra Fusión Reino marino
Fusión Reino marino contra Fusión Reino silvestre
Fusión Reino lunar contra Fusión Reino silvestre

Fusión Reino lunar contra Fusión Reino marino
Fusión Reino marino contra Fusión Reino silvestre
Fusión Reino lunar contra Fusión Reino silvestre

Finalmente los jurados serán los que decidan qué nivel de alianza gana el punto de debate. Estos evaluarán originalidad, validez, creatividad, fluidez de la idea, buena argumentación.

La alianza de IIº a IVº que sume más puntos en total será la ganadora.

Puntaje:

- 1º Lugar: 300
- 2º Lugar: 200
- 3º Lugar: 100

Temas ejemplo a debatir:

- "Es mejor dormir con calcetines que sin"
- "Las pasas son el mejor fruto seco"
- "Lo salado es mejor que lo dulce"

13) SUBÁSTALO (Iº-IVº):

Lugar: salón de actos

*Participa un estudiante por nivel o fusión.

Esta competencia consiste en una especie de subasta, en la cual en vez de ofrecer más, gana quién ofrece menos. Por ejemplo, el desafío subastado es tomarse una cucharada de esencia de vainilla, la subasta inicia en 200 puntos, y el segundo subastador debe restarle un mínimo de 10 puntos, es decir, si la/el jugador/a que comienza (se sorteará quién parte) ofrece 200 puntos, la/el siguiente debe ofrecer 190 puntos, por tomarse la cucharada de esencia de vainilla. Finalmente, quien ofrezca menos, es quien debe hacer el reto y gana el

puntaje de su menor oferta. Por ejemplo, una/o jugador ofrece 20 puntos y la/el otro jugador siguiente no tomaría la cucharada de esencia de vainilla por menos, gana los 20 puntos el jugador que lo ofreció, sin embargo, los gana solo con la condición de cumplir el reto.

14) QUEMADAS CON PROFESORES

Lugar: cancha atlética

Esta actividad no tiene categorías. Cada alianza completa deberá elegir a 4 profesores. Además de 3 alumnos (uno de Iº , IIº y otro de cada fusión IIIº - IVº). El nombre de los tres estudiantes y de los cuatro profesores escogidos de las respectivas alianzas, deben estar integrados en la **LISTA COMPLETA**

Primero jugará Reino Marino vs Reino Lunar, luego Reino Lunar vs Reino Silvestre y luego Reino Silvestre vs Reino Marino.

Las reglas serán:

- Los capitanes se tendrán que quedar en el embajada a lo largo del juego.
- No hay cancha libre
- De los hombros para arriba no cuenta el pelotazo,
- Sólo se resucita si alguien del cementerio quema a alguien del equipo contrario.
- El capitán solo tendrá una vida para él entrar a la cancha, la vida no puede ser dada a otro jugador.

Cada partida durará 7 minutos y al final se contará la cantidad de personas "vivas" cuando se termine el tiempo. *No se puede elegir profesores de educación física. *

ACTIVIDAD DE PRE KINDER Y KINDER

Debemos recordar que los estudiantes de preescolar también son parte del colegio, por eso mismo debemos incluirlos en la Semana SC, para generar un sentimiento de pertenencia y unión en todos los cursos de la institución.

Por esta razón, se realizarán actividades para PKº y Kº en el patio de los Kinder. Cada alianza deberá hacer una actividad entretenida en los días asignados (de acuerdo a sorteo, se designará qué día le toca a cada alianza). Si esta no se lleva a cabo o no participan 4 estudiantes de cada fusión como mínimo, se les descontarán 300 puntos.

Además, deberán entregar una planificación con las actividades que les harán en formato "Documento de Google". Esta deberá ser enviada al mail de CASC (casc@alumnos-sc.cl) el miércoles 10 de julio desde las 13:30 hasta las 15:00 horas. De no ser así, se sancionará a la alianza con un descuento de 100 puntos del puntaje total. La planificación entregada por cada alianza será revisada por la subdirectora del Ciclo Inicial, Miss Samantha, y luego, devolverá los documentos a las jefas de alianza correspondientes con sus respectivas correcciones. Es importante que los estudiantes sepan que las planificaciones serán sometidas a cambios de ser necesarios, por lo que es fundamental que estas sean actualizadas en el documento.

Algunas sugerencias de actividades son:

- Imprimir dibujos de la mascota de la alianza y hacer que la pinten
- zumba o baile entretenido
- leerles un cuento
- jugar "simón dice" o "chuchuá"

SHOWS FINALES:

1) SHOW DE PROFESORES

Todos los profesores que quieran participar, prepararán un show para todo el colegio tipo "playback", musical, etc.

2) SHOW DE IV^{os}

Toda la generación de cuartos medios podrá presentar un show final. El cual será creado y organizado por la misma generación. **NO HABRÁ DIVISIÓN DE ALIANZAS**, el show será tal como dice su nombre; de generación, sin distinción. Cada jefa de alianza debe tener una reunión con subdirección para que el show sea aprobado.