CEE Colegio Nacional | 90 Años

ALIANZAS 2026

Santa Ana

BASES OFICIALES

1) INTRODUCCION

El presente documento ha sido elaborado por los integrantes del Centro de Estudiantes del Colegio Nacional, quienes, a su vez, estarán a cargo de coordinar y supervisar cada una de las pruebas que se desarrollarán durante las Alianzas 2026, 5 y 6 de noviembre.

Este documento constituye la única fuente oficial sobre la cual podrán fundamentarse los reclamos o cuestionamientos que puedan surgir por parte del estudiantado.

El propósito de estas bases es informar, organizar y establecer los lineamientos correspondientes a las distintas actividades de aniversario que se llevarán a cabo durante los días establecidos para esta celebración. (5 y 6 de noviembre)

El día 5 de noviembre las actividades de alianza comenzaran a las 12:00pm – 14:00pm

El día 6 de noviembre las actividades de alianza comenzaran a las 8:30am – 14.40pm

El documento será entregado a los jefes de cada alianza y estará disponible para ser consultado por cualquier integrante de la comunidad estudiantil que así lo desee. La fecha y modalidad de entrega serán informadas y coordinadas oportunamente, y esta se realizará exclusivamente en formato impreso.

Cualquier duda, consulta o discrepancia relacionada con las presentes bases deberá ser planteada directamente al Centro de Estudiantes, el cual tendrá la facultad de interpretar sus disposiciones. Asimismo, podrá incorporar, eliminar o modificar determinados aspectos de estas cuando considere que ello es necesario para garantizar el correcto desarrollo de las actividades, preservar una sana convivencia o responder a situaciones de fuerza mayor. Cualquier modificación será comunicada de manera oportuna y formal a los respectivos jefes de alianza.

A continuación, se presentan los nombres y cargos de los integrantes que conforman el actual Centro de Estudiantes del Colegio Nacional 2026, junto con sus respectivos profesores asesores, quienes estarán disponibles para recibir y responder las consultas relacionadas con las actividades.

Camila Bosch (4°Medio D)	Presidenta
Benjamín Apablaza (4°Medio C)	Vicepresidente

Martina Carroza (3°Medio C)	Secretaria de actas
Shantall Ledezma (3°Medio C)	Encargada de finanzas
Joaquín González (2°Medio C)	Delegado de Comunicaciones y Encargado RR. SS
Joaquín Meza (3°Medio A)	Delegado de Cultura
Matías Quiroz (4°Medio C)	Delegado de Deportes
Sebastián Silva (4°Medio D)	Delegado de Medioambiente
Lucas Sanhueza	Profesor Asesor
Esteban Opazo	Profesor Asesor

AVISO: Si algún integrante del CEE desea participar en las actividades de aniversario representando activamente a su alianza, podrá hacerlo siempre y cuando cuente con la aprobación de los miembros de las directivas, desde séptimo básico hasta cuarto medio.

La decisión deberá ser tomada mediante una votación, y la participación será autorizada únicamente si cuenta con el respaldo de la mayoría. En caso de recibir dicha aprobación, el integrante del CEE podrá participar **exclusivamente en las actividades de pregón, hecho insólito, deporte (copas u otras actividades relacionadas), lienzo y mural.**

2) CONFORMACIÓN DE ALIANZAS

Nombre de Alianza	Cursos						
Alianza Cultura Polinesia COLOR: VERDE	7°C	8°D	1M°C	2M°C	3M°A	4M°C	4M°A
Alianza Cultura Egipcia COLOR: DORADO / AMARILLO	7°A	8°B	1M°A	2M°B	3M° D	4M°D	
Alianza Cultura Griega COLOR: AZUL	7°B	8°A	1M°D	2M°D	3M°B	4M°E	
Alianza Cultura Árabe COLOR: BLANCA	7°D	8°C	1M°B	2M°A	3M°C	4M°B	

Está contemplado que la Semana de alianzas sea una instancia de participación colegial, incorporando a toda la comunidad escolar. De acuerdo con esto, se resguardará tanto la integridad física como psicológica de las personas que componen nuestra comunidad.

Asimismo, cabe recordar que el presente documento se rige bajo el respeto total del reglamento de convivencia escolar vigente del colegio, lo cual tendrá vigor durante ambos días de actividades. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo de la Semana de Alianzas y que no se encuentre especificada en las bases, será evaluada por los encargados/as del Centro de Estudiantes y sus profesores asesores, quienes decidirán en conjunto la resolución respecto a los problemas que se presenten.

Para efectos de la Semana, y a nivel del estudiantado, el CEE es el único cuerpo que emite y trabaja con información de carácter oficial sobre el desarrollo de esta, ya se trate de pruebas, puntajes, resultados, cambios o cualquier otro material de esta índole. El no respetar los puntos previos será considerado falta gravísima.

En caso de suplantar el rol del Centro de Estudiantes, ya sea transmitiendo, adulterando o eliminando información confidencial; ejerciendo como encargado oficial de una prueba sin autorización, o entorpeciendo la labor expuesta anteriormente, se aplicará un castigo tanto a la Alianza correspondiente como al individuo. Esta regla es válida para todo estudiante, sea integrante del CEE o no. Se dispondrá de cuatro medios de comunicación virtuales oficiales, los cuales son:

A) Cuenta de Instagram Oficial del Centro de Estudiantes (@cee.cnva) y del Colegio (@colegionacional_oficial), allí se publicarán principalmente imágenes, videos y recordatorios de información oficial.

B) Grupo de WhatsApp con jefes/jefas de alianzas.

C) Correo: ccee.cnva@alumnos.colegionacional.cl

Cabe destacar que, dentro de este grupo de WhatsApp, se debe respetar y cumplir con las normas de convivencia escolar, entendiendo que estamos en un contexto colegial y educativo.

Todos los participantes deberán mostrar un comportamiento adecuado y ejemplar acorde al reglamento del colegio. Esta regla tendrá que ser respetada en todo momento durante la Semana.

Los integrantes del CEE podrán sancionar a cualquier estudiante que sea sorprendido quebrantando alguna de las reglas expuestas más adelante. Dependiendo de la gravedad del asunto, el caso podrá ser derivado a profesores, inspectoría y/o Dirección. Bajo ningún punto de vista se podrá apelar para revertir un castigo de esta naturaleza.

Las faltas gravísimas son aquellas en las que se atenta directamente contra la institucionalidad del Colegio. Los casos de este tipo serán derivados en forma inmediata al Comité de Convivencia Escolar. Las personas involucradas serán vetadas por el Centro de Alumnos y no podrán participar en ninguna de las actividades restantes a partir del momento en que son sorprendidas. Se castigará a la alianza con un descuento de puntos en contra por cada integrante de la misma que esté involucrado (en el caso de que sean muchos los involucrados la cantidad de puntos en contra será determinada por el CEE). La lista de faltas gravísimas incluye, entre otras cosas:

- **Fumar, ingerir bebidas alcohólicas, consumir drogas o presentarse para las actividades bajo la influencia de alguna.**
- **Atentar físicamente contra algún integrante de la comunidad, tanto dentro como fuera del contexto de competencia.**
- **Provocar un daño sobre los bienes inmuebles del colegio, ya sea rayando, rompiendo, quemando o utilizando estos de alguna forma incorrecta para el desarrollo de la Semana.**
- **Portar cualquier artículo u objeto que pueda atentar contra la vida de los estudiantes.**
- **Utilizar artefactos químicos o explosivos ya sea para el uso de las barras y/o competidores.**
- **Conductas sexuales inapropiadas para el contexto colegial.**

- **Suplantar al CEE o a los jueces en cualquiera de sus funciones sin autorización previa.**

3) CARGOS

Jefe de Alianza: Será quien cumplirá el rol de coordinar el trabajo a realizar dentro de su alianza, organizando a los distintos encargados de las actividades y llevando el manejo de su Alianza velando por su correcto desarrollo teniendo un Contacto Directo con el Centro de Estudiantes. (Deberá ser un Estudiante perteneciente a Cuarto Medio elegido a Votación por su Respectivo Curso en Presencia del Profesor jefe).

Subjefe de Alianza: Él o ella será quien asista al jefe de Alianza en sus Labores, ayudándolo a dividirse las tareas o asistir en caso de que el jefe de Alianza no esté disponible. (Deberá ser un Estudiante perteneciente a Tercero Medio elegido a Votación por su Respectivo Curso en Presencia del Profesor jefe).

(Recomendamos a cada alianza designar un encargado/a de lienzo y además un encargado/a audiovisual, quien se encargue de recopilar y motivar a sus compañeros con las pruebas de videos)

Ambos delegados de Alianza tienen derecho a:
- Acceder a las planillas de puntaje parciales después de cada competencia
- Presentar las dudas e inquietudes al Centro de Alumnos

ALIANZA	JEFA	SUBJEFE
Cultura Polinesia	Liz Baygorria 4° C	Colomba Cruz 3° A
Cultura Griega	Emily Araya 4°E	Ignacia Abarza 3°B
Cultura Egipcia	Constanza Ponce 4°D	Nicolas Jacob Bustos 3° D
Cultura Árabe	Antonia Espinoza 4° B	Schlomit Salmon 3° C

4) FAMILIA REAL

Cada alianza debe escoger a sus Reyes y/o Reinas, Príncipes y Princesas correspondiente a alumnos de Cuarto medio y de Séptimo básico respectivamente. La elección de la mascota debe ser acorde a la temática de la alianza, quien asuma este rol puede pertenecer a cualquier curso. (La Alianza puede tener más de una mascota sin embargo al momento de las actividades deben designar una Mascota Principal).

ALIANZA	REYES	PRÍNCIPES
Cultura Polinesia	Mauro Olivares 4° A Consuelo Diaz 4° C	Jaime Mora 7°C Paz Basualto 7°C
Cultura Griega	Sofia Alba 4° E Aleuric Videla 4° A (Permiso otorgado)	Rodrigo Soto 7° B Martina Gallardo 7° B
Cultura Egipcia	Nicolas Godoy 4° D Amy Morales 4° D	Cristóbal Salazar 7° A Amanda Gorit 7° A
Cultura Árabe	Antonia Cabrera 4° B Martin Aceituno 4° B	Joaquin Paredes 7° D Amparo Carroll 7°D

5) ASIGNACION DE FONDOS

A cada alianza se le asignará un monto de **$35.000**, destinado a cubrir los gastos relacionados con su gestión durante la Semana.

El dinero será entregado a cada **jefe de alianza el día 23 de septiembre**.

Todos los gastos realizados deberán estar debidamente respaldados mediante **comprobantes legales, como boletas o facturas**, que acrediten que corresponden a gastos de la respectiva alianza. Estos comprobantes deberán ser entregados el día **3 de noviembre, antes de las 13:00 horas.**

En caso de no presentar los comprobantes dentro del plazo establecido, a la alianza correspondiente se le aplicará un **descuento de 90.000 puntos**.

Asimismo, si al momento de rendir los gastos existiera un **saldo de dinero no utilizado**, este deberá ser devuelto al Centro de Estudiantes junto con la entrega de los comprobantes.

6)¨COLORES QUE NOS UNEN¨

El presente proyecto tiene como finalidad **renovar los murales ubicados en la sala de profesores**, transformando estos espacios en una instancia de **expresión, creatividad y participación estudiantil**.

Cada alianza tendrá asignada una temática, la cual deberá ser representada en el mural correspondiente. Las temáticas serán las siguientes:

- **Griega**
- **Polinesia**
- **Egipcia**
- **Árabe**

ENVÍO DEL DISEÑO

Las alianzas tendrán plazo hasta el día **31 de agosto de 2026** para entregar el diseño o boceto de su mural. El diseño deberá cumplir con los siguientes criterios:

- Representación clara de la temática asignada.

- Congruencia y armonía entre los distintos elementos.
- El diseño deberá presentarse **a color**.

PINTURA DEL MURAL

Una vez entregado el diseño, este deberá ser **revisado y aprobado por el Centro de Estudiantes**. Posteriormente, se procederá a traspasar el boceto a la muralla para dar inicio al proceso de pintura.

El período de realización del mural será desde el **1 de septiembre de 2026** hasta el **2 de noviembre de 2026**, fecha límite para su finalización y entrega.

HORARIOS PARA PINTAR MURALES:

LUNES: 16:10 - 17:30

JUEVES: 16:10 - 17:30

1. Alianza Árabe 2. Alianza Egipcia

MARTES: 16:10 - 17:30

VIERNES: 14:40 - 16:00

1. Alianza Polinesia 2. Alianza Griega

PARTICIPACIÓN DE ESTUDIANTES

Antes de comenzar a trabajar en el mural, cada alianza deberá enviar al **Centro de Estudiantes** una lista numerada que indique el **nombre y curso de los estudiantes** que participarán en la actividad.

En caso de que un estudiante se incorpore posteriormente al proceso de elaboración, su participación deberá ser **informada previamente al Centro de Estudiantes**.

PUNTAJES

Cada mural será evaluado de acuerdo con el siguiente sistema de puntuación:

- **60.000 puntos** por la realización del mural.
- **10.000 puntos** por cada estudiante que participe activamente en el proceso, con un máximo de 8 estudiantes considerados para puntaje.
- **20.000 puntos adicionales** para la alianza que realice el mejor mural.

(Se determinará cual es el mejor mural mediante una publicación de Instagram, el mural con más "me gusta" ganara los puntos adicionales.)

FINANCIAMIENTO

El Centro de Estudiantes entregará a cada alianza un monto de **$20.000**, destinado a cubrir gastos relacionados con la pintura y los materiales necesarios para la realización del mural.

Además, cada alianza podrá buscar sus propios medios para generar ingresos destinados a la actividad, tales como **cuotas, ventas, rifas u otras iniciativas**, siempre que estas se ajusten a las normas establecidas por el colegio.

DESCUENTOS

Se aplicarán los siguientes descuentos de puntaje ante el incumplimiento de las normas de la actividad:

> **Atentar o dañar intencionalmente el mural de otra alianza:** –50.000 puntos.
> **Dejar el espacio de trabajo sucio:** –20.000 puntos.
> **Ensuciar deliberadamente espacios que no correspondan al mural:** –5.000 puntos.
> **Modificar parte del diseño previamente aprobado sin autorización:** –5.000 puntos.
> **Alterar o intervenir el mural de otra alianza una vez finalizada la actividad:** –15.000 puntos.

Los descuentos serán aplicados **únicamente cuando exista evidencia suficiente o un responsable identificado**, con el objetivo de evitar la pérdida injusta de puntos para una alianza.

La determinación y aplicación de los descuentos corresponderá al **Centro de Estudiantes (CEE) y/o a los profesores encargados de la actividad**.

7) ACTIVIDADES PREVIAS

ASISTENCIA Y PUNTUALIDAD: Los estudiantes deberán presentarse en el establecimiento dentro del horario regular establecido por el reglamento interno, debiendo encontrarse presentes **a más tardar a las 8:10 horas**.

Los estudiantes que lleguen después de las **8:10 horas** no serán considerados para el conteo de asistencia ni para la asignación de puntaje, **salvo que cuenten con un justificativo válido**.

Se pasará lista en todos los cursos participantes y, en base a los registros de asistencia, se asignará el puntaje correspondiente según la **cantidad de estudiantes presentes de cada alianza**.

Se evaluarán los cursos que obtengan el mayor porcentaje de asistencia y se le otorgará el puntaje a su alianza.

	Puntos
Primer Lugar	30.000
Segundo Lugar	25.000
Tercero Lugar	20.000
Cuarto Lugar	15.000

POST ALIANZA EN INSTAGRAM:

Cada alianza deberá elaborar un post en donde se encuentre expresada la temática de la alianza, sus reyes, príncipes y mascota deben estar presentes en la fotografía. Este post deberá ser enviado al WhatsApp del centro de estudiantes (@cee.cnsa), el cual, la publicará en su perfil de Instagram. Las fotos serán sometidas a un jurado el cual elegirá la mejor foto basándose en cuanto representa a la Alianza y su Originalidad. DESCALIFICACIÓN POR USAR IA. (Plazo para enviar la foto, hasta el 1 de noviembre)

PLUS: El post con más likes hasta el 5 de noviembre tendrá un bonus de 20.000 puntos para su alianza.

1° LUGAR	**40.000 puntos**
2 ° LUGAR	**30.000 puntos**
3 ° LUGAR	**20.000 puntos**
4 ° LUGAR	**10.000 puntos**

RECREA LA INTRO:

Consistirá en recrear una introducción de una novela chilena. El día lunes 21 de septiembre, los cuatro jefes de alianza deberán participar en la tómbola, donde cada uno sacará un papel que contendrá el nombre de una de las cuatro novelas participantes.

1. Papa a la Deriva
2. Ámbar
3. Si yo fuera Rico
4. Pitucas sin lucas

La novela que cada jefe de alianza saque será la que deberá recrear su respectiva alianza.

Cada intro debe durar 1 minuto .

REALIZACIÓN DEL VIDEO: La recreación deberá buscar mantener elementos característicos de la introducción original, tales como: escenas y situaciones, personajes, vestuario, actuaciones, música o sonidos característicos, edición y elementos visuales.

Se permitirá adaptar algunos elementos de la introducción para incorporar la identidad y creatividad propia de cada alianza.

PLAZO DE ENTREGA: Los videos deberán ser enviados al Centro de Estudiantes vía WhatsApp HD hasta el día: 30 de octubre

Los videos que sean enviados después de la fecha establecida tendrán un descuento de 10.000 puntos.

EVALUACIÓN: La evaluación de esta actividad se realizará mediante una **rúbrica previamente establecida**, en la cual se detallarán los distintos criterios de evaluación y el puntaje correspondiente a cada uno de ellos.

Una vez que las alianzas hayan entregado sus videos, el **Centro de Estudiantes** procederá a revisarlos utilizando dicha rúbrica, considerando de manera objetiva cada uno de los criterios establecidos.

Posteriormente, la rúbrica utilizada y los puntajes obtenidos serán entregados a cada **jefe o jefa de alianza**, con el objetivo de garantizar un proceso de evaluación **transparente, claro y confiable**, y entregar los antecedentes necesarios para la determinación del ganador.

La decisión final se tomará considerando los puntajes obtenidos de acuerdo con los criterios previamente establecidos en la rúbrica.

PLUS: La intro con más likes hasta el 5 de noviembre tendrá un bonus de 15.000 puntos para su alianza.

PUBLICACIÓN: Una vez recibidos los cuatro videos, estos podrán ser publicados en el Instagram oficial del Centro de Estudiantes, con el objetivo de compartir la actividad con la comunidad educativa.

CONSIDERACIONES GENERALES:

1. Cada alianza será responsable de organizar la realización y grabación de su video.
2. La participación deberá realizarse respetando las normas de convivencia del establecimiento.
3. El contenido del video deberá ser apropiado para su difusión dentro de la comunidad escolar.
4. La participación en esta actividad implica la aceptación de las presentes bases

1° LUGAR	**40.000 puntos**
2° LUGAR	**37.000 puntos**
3° LUGAR	**34.000 puntos**
4° LUGAR	**31.000 puntos**

HECHO INSOLITO:

La alianza deberá preparar una intervención escolar de cualquier tipo la cual debe realizarse los días previos a la alianza en algún recreo. NO se permitirán:

- humillaciones a cualquier individuo de la comunidad escolar
- incitaciones sexuales y desnudos parciales o totales
- agresividad y violencia de cualquier tipo o incitación a la misma.
- Uso de objetos que atenten contra la seguridad del estudiantado.
- Uso de Animales

Además, cada alianza debe:

- Informar al centro de estudiantes el momento en que se realizará el hecho insólito con al menos 3 días de anticipación
- En caso de que quieran realizar una intervención ocupando espacios de recreo tendrán como plazo máximo el martes 3 de noviembre hasta las 13:00 hrs para solicitarlo.
- El jefe de alianza deberá entregar el guion o la descripción del hecho insólito al realizar la petición de este, donde el CEE se encargará de aprobar o rechazar lo entregado.
- De la misma forma, debe preocuparse de los elementos a utilizar: música, mobiliario, materiales etc.
- Cada alianza será responsable de ordenar y limpiar él o los lugares utilizados para realizar el hecho insólito

El mejor hecho insólito ganará la prueba. Se evaluará:

1. **Creatividad:** Originalidad en la concepción de la idea y la puesta en escena.
2. **Vestuario:** Calidad, coherencia y detalle del vestuario y maquillaje.
3. **Originalidad:** Novedad del hecho insólito y su capacidad de generar sorpresa.
4. **Relación con la Temática:** Integración efectiva del hecho con el tema central de la alianza.

CREATIVIDAD	10.000 puntos
VESTUARIO	5.000 puntos
ORIGINALIDAD	5.000 puntos
RELACION CON LA TEMATICA	5.000 puntos

RECOPILACION SOLIDARIA:

Cada Alianza deberá recolectar los siguientes objetos. Y ENTREGARLOS EN LOS PUNTOS DESIGNADOS DEL CASINO EL DIA VIERNES 30 DE OCTUBRE. (desde las 13:00hrs hasta las 14:40hrs)

- Toallitas higiénicas (Se evaluará cantidad)
- Toallitas húmedas (Se evaluará cantidad)
- Comida de perro o gato (Se evaluará peso)
- Parche curitas (Se evaluará cantidad)
- Alimentos no perecibles (Se evaluará cantidad)

1° LUGAR	40.000 puntos
2° LUGAR	35.000 puntos
3° LUGAR	30.000 puntos
4° LUGAR	25.000 puntos

8) ACTIVIDADES DE DESARROLLO PREVIAS Y/O RECREATIVAS

Aquí especificaremos las actividades que requieren una preparación previa a la semana de alianzas, pero cuyo desarrollo se realiza en la misma, para todas esas actividades que requieren tiempos de ensayo o tiempo después de clases el Establecimiento dispondrá de espacios y tiempos para ensayar las barras o el Pregón, así mismo para realizar el Lienzo o reuniones entre integrantes.

PREGÓN:

Consiste en la presentación oficial de cada alianza y se llevará a cabo en el siguiente orden:

Orden Pregón	
1	Cultura Griega
2	Cultura Egipcia
3	Cultura Polinesia
4	Cultura Arabe

Se evaluará para esta actividad los siguientes criterios:

- Número de Participantes (min. 30).
- Dentro de esas 30 personas, deben participar por lo menos 2 profesores o asistentes de la educación por cada alianza.
- Incluir a alumnos de todos los niveles que conforman cada grupo.
- Vestuario coherente al tema asignado.
- Presencia de personajes icónicos **(de la temática perteneciente)**
- Sentido estético.
- Performance (incluye baile)
- Creatividad
- El baile debe durar 7minutos lo mínimo, 15minutos lo maximo.

Puntajes: **Profesor extra al mínimo = 6.000 puntos adicionales.**

NOTA: Habrá descuento de 20000 puntos si la cancha queda sucia después del pregón.

Puntajes:

1° LUGAR	30.000 puntos
2° LUGAR	25.000 puntos
3° LUGAR	20.000 puntos
4° LUGAR	15.000 puntos

PRESENTACION REAL:

Se realizará al Comienzo de las Alianzas donde se presentarán reyes, príncipes y mascota de las alianzas correspondientes, haciendo un show, el cual será evaluado por los profesores. (Su duración será de máximo 5 minutos y cada Alianza se presentará en un orden Intercalado donde la Primera Alianza deberá presentarse a las 8:40 Am).

NOTA: Habrá descuento de 20000 puntos si la cancha queda sucia después de la Presentación.

Criterios de evaluación:

Diseño y Originalidad del Vestuario: Creatividad en el concepto y materialidad.

Calidad en las Terminaciones: Estructura y firmeza del traje (que no se desintegre).

Maquillaje: Adecuación y prolijidad del maquillaje al traje y la temática.

Presentación y Despliegue: Actitud, carisma y manejo escénico del/la modelo.

Puntajes:

Orden Presentacion Real
Cultura Arabe
Cultura Polinesia
Cultura Egipcia
Cultura Griega

1° LUGAR	15.000 puntos
2° LUGAR	12.000 puntos
3° LUGAR	9.000 puntos
4° LUGAR	6.000 puntos

LIENZOS

Cada alianza presenta su lienzo, el cual tendrá un puntaje de **30.000 puntos**. (el equipo que no presente su lienzo no obtendrá puntaje).

Este lienzo debe ser acorde a la temática de cada alianza, sin embargo, se prohíbe que lleven insultos, burlas hacia alguien ni imágenes ofensivas hacia cualquier miembro dentro o fuera de la comunidad.

Su instalación debe ser previamente autorizada, por lo menos, por uno de los profesores asesores en el espacio que se les asignará.

Bonus: El Mejor Lienzo Recibirá 15 000 Puntos Extra. (RUBRICA)

Bonus: Si la Mascota de la Alianza aparece en el Lienzo recibirán 4000 Puntos Extra

MERCADO NEGRO

El siguiente listado de objetos deben ser llevados al colegio el día 15 de octubre y dejadas en el espacio asignado en el casino, desde las 10:00 hasta las 11:00, lugar, el cual, estará vigilado por miembros del CEE.

Listado: (1.000 puntos por cada objeto)
SI SE LLEGA A REPETIR EL MISMO OBJETO EN LA MISMA ALIANZA NO SE DARAN PUNTOS EXTRAS

1. Álbum De Láminas Monster High Completo.
2. Chocolate Milka De Oreo Con Envoltorio De La Alianza. (SIN DEVOLUCION)
3. Libro De Recetas Escrito A Mano.
4. Billete De 1 centésimo De Chile.
5. 1 Globo Terráqueo De +40cm De Altura.
6. Un Yo-Yo Antiguo.
7. Una Boleta De La Tienda Corona.
8. Un Reloj De Bolsillo
9. Un Catalejo
10. Indio Pícaro De 1 Metro De Estatura.
11. Play Station Con El God Of War 2
12. Un Polerón De La Temporada 7 De Fortnite.
13. 3 notas 7.0 Del Profesor Jaime Quintanilla De La Misma Persona Y Asignatura O Diferenciado
14. 2 láminas De CR7 (Intactas Sin Pegar)
15. Un Mazo Completo De Cartas Clow Cardcaptor Sakura.
16. Terrenito 4x4 BONUS: (Que Funcione)
17. Juguete Caballo De Balancín (De Cualquier Tamaño)
18. Una Chaqueta De Cada Cuarto Medio Del Año 2025
19. Un Casete De Elvis Presley
20. Un CD De Michael Jackson
21. Un Lienzo De Las Alianzas 2025
22. Bolsa Corona Intacta (Tela, Plástico O Papel)

23. Una Cuenta De Free Fire Que Este En Rango Heroico
24. Una Katana De Madera
25. Una Copia Física Del Juego Need For Speed Most Wanted De La Xbox 360
26. Un Encendedor De Kuromi Del Profesor Jaime Quintanilla
27. Una Bandeja De Huevitos Flipy (Sin Devolución)
28. Un Hot Wheel De Hello Kitty
29. Adorno De Don Quijote De La Mancha
30. Una Racha De Duolingo Con Más De 667 Días
31. Un Viejito O Reno Que Baile. (BONUS Que Reproduzca Música)
32. Un Duende Mágico De Colorito De 2013
33. Una Goma De Borrar De Un Jugador De Futbol
34. Una Bolsita De Orbies
35. Un Peluche De Tungh Tungh Sahur
36. Una Bola Original 8 (Bola Que Pueda Ser Usada Para Jugar Pool)
37. Unos Lentes De Pato
38. Un Gorro De Año Nuevo De 2020
39. Play Doh El Dentista Bromista
40. Un Cubierto Con Forma De Mariposa
41. Un Tatuaje De León
42. Una Aspiradora De Mano
43. Un Cuadro De Fórmula 1
44. Un Cuadro Donde El Miembro De La Alianza Salga Con Su Abuela
45. Billetera De Rana De La Serie Naruto
46. Un Peluche De Morty (Serie Rick And Morty)
47. Una Botella De Vidrio Antigua De Sprite, Bilz O Pap.
48. Un Mantel De Mesa De Colo Colo O La U
49. Un Flotador De Unicornio Inflado Para Humano
50. Un Peluche Elmo
51. Un Furby (BONUS: Si Funciona.)
52. Un Peluche Ronald Mcdonald
53. Foto De La Familia Real + jefas De Alianza Con Cada Miembro Del CEE
54. Plancha A Carbón
55. Teléfono Nokia Antiguo
56. Mazo De Juez
57. Una Agenda Del Colegio Año 2019
58. Polera Con El Rostro Del Alumno
59. Una Figura De Cartón Tamaño Real De Cr7
60. Un Bucket Del Kfc (Bonus De 16.000 Si Viene Con Pollo) (Sin Devolución)
61. Fanta De 2L Que Este Decorado Acorde A La Alianza (BONUS: SI LA BEBIDA VIENE CERRADA Y LLENA) (SIN DEVOLUCION)
62. Un Slime
63. Un Squishy
64. Un Peluche Medianamente Grande De Foca
65. Peluche De Bluey
66. Cubo De Serpiente Mágico
67. Teléfono De Barbie

BARRAS

La Barra de cada Alianza deberá estar constantemente alentando a sus representantes en los distintos juegos y pruebas que se realizarán durante la semana, escogiéndose a la mejor barra bajo los siguientes cinco parámetros:

NORMATIVAS DE LA BARRA

1. **Instrumentos y Materiales Permitidos:**
   - Se permite el uso de banderas, lienzos, bombos, plumeros, silbatos, trompetas, etc.
   - **Límite:** Máximo **7 instrumentos** por alianza.
   - **Penalización***:* Por cada instrumento extra se aplicará un descuento de **3.000 puntos**. Los instrumentos extra deberán ser retirados.
   -
2. **Prohibiciones y Seguridad**:
   - Está **estrictamente prohibido** el uso de artefactos que puedan provocar riesgo (bengalas, bombas de humo, extintores, etc.).
   - Los gritos, cantos u otros no pueden tener **contenido ofensivo, obsceno o de odio**.
   - El incumplimiento de la normativa sobre el contenido ofensivo se considera una agravante y es motivo de sanción (**Ver Sanciones**).

Criterios de Evaluación Final

Se evaluará a lo largo de todas las actividades:

- **Participación y Constancia:** Presencia y ánimo continuo.
- **Originalidad:** Creación de gritos, cantos y uso de implementos.
- **Sana Competencia y Respeto:** Actitud deportiva y respeto hacia los rivales.
- **Orden y Limpieza:** Mantener el orden y realizar la limpieza de su área al finalizar cada actividad.

PUNTAJE:

1° LUGAR	25.000
2° LUGAR	20.000
3° LUGAR	15.000
4° LUGAR	10.000

PASARELA REAL:

La actividad comprenderá un desfile en el cual los reyes y los príncipes de la alianza exhibirán su creatividad, presentando un traje referente a la temática que se les otorgo.

<u>BONUS:</u> Si la alianza presenta un carro alegórico decorado y personalizado con la temática de su alianza en el momento de la presentación, tendrá un bonus de 28.000 puntos.

Se evaluará:

- Diseño y originalidad del vestuario.
- Calidad en las terminaciones (que no se desintegre)
- Maquillaje adecuado del modelo
- Presentación/desplante del/la modelo

1° LUGAR	15.000
2° LUGAR	12.000
3° LUGAR	9.000
4° LUGAR	6.000

TORNEO GAMER

CLASH ROYALE

1. PARTICIPANTES

Cada alianza deberá presentar 6 representantes, correspondientes a los siguientes niveles:

- 7° básico
- 8° básico
- 1° medio
- 2° medio
- 3° medio
- 4° medio

Caso especial – Alianza Polinesia:

Debido a que la Alianza Polinesia cuenta con dos cursos de 4° medio, ambos cursos deberán realizar una votación interna para determinar cuál de ellos será el representante oficial de 4° medio en el torneo. Solo uno de los dos 4° medios podrá representar a la alianza.

En total, participarán 24 jugadores: 6 representantes por cada una de las 4 alianzas.

2. SISTEMA DE COMPETENCIA

El torneo se desarrollará por categorías de curso, comenzando por 7° básico y avanzando progresivamente hasta 4° medio.

En cada categoría se enfrentarán los representantes de las cuatro alianzas.

Ejemplo: categoría 7° básico

Los cuatro representantes se distribuirán en dos enfrentamientos iniciales:

- 7° A vs. 7° B
- 7° C vs. 7° D

Los ganadores de ambos enfrentamientos avanzarán a la siguiente etapa.

Por ejemplo:

- Si gana 7° A → avanza.
- Si gana 7° C → avanza.

Luego, 7° A y 7° C se enfrentarán en una nueva partida, cuyo ganador será el representante campeón de la categoría 7° básico.

3. SISTEMA DE CONTINUIDAD DEL TORNEO

El representante que resulte ganador de una categoría deberá quedar en espera, mientras se desarrolla la competencia de la siguiente categoría.

Por ejemplo:

1. Se disputa la categoría de 7° básico.
2. Se determina el ganador de 7° básico.
3. El ganador queda en stand by.
4. Se disputa la categoría de 8° básico.
5. El ganador de 8° básico se enfrenta al ganador de 7° básico.
6. El ganador continúa en competencia y queda nuevamente en stand by.
7. Se continúa de la misma manera con 1° medio, 2° medio, 3° medio y 4° medio.

De esta manera, el ganador de cada categoría se enfrentará posteriormente al ganador de la categoría siguiente, hasta llegar al enfrentamiento final.

4. CAMPEÓN DEL TORNEO

El jugador que logre superar todas las etapas y derrotar a los representantes de las distintas categorías será declarado CAMPEÓN DEL TORNEO GAMER – CLASH ROYALE.

La alianza a la que pertenezca el jugador campeón supremo recibirá:

20.000 PUNTOS PARA LA ALIANZA

Estos puntos serán otorgados exclusivamente a la alianza cuyo representante se corone campeón del torneo.

5. PUNTOS POR VICTORIA

Además del premio de 20.000 puntos para la alianza campeona, cada representante podrá aportar puntos a su alianza de acuerdo con la cantidad de partidas que logre ganar durante el torneo.

Todas las victorias obtenidas serán registradas por el Centro de Estudiante en el mismo momento en una tabla.

La cantidad de puntos obtenidos dependerá del número total de victorias individuales conseguidas por cada jugador.

Los puntos obtenidos mediante este sistema se sumarán a los puntos de la alianza, independientemente de que el jugador haya sido eliminado antes de la final.

6. REGISTRO DE RESULTADOS

El Centro de Estudiantes será responsable de registrar:

- Representante de cada alianza.
- Curso al que representa.
- Cada enfrentamiento realizado.
- Ganador de cada partida.
- Cantidad total de victorias de cada jugador.
- Clasificación final.
- Puntos obtenidos por cada alianza.

7. CONSIDERACIONES GENERALES

- Cada jugador deberá utilizar su propia cuenta de Clash Royale.
- El representante inscrito deberá ser quien participe durante todo el torneo.
- No se permitirá reemplazar a un jugador una vez iniciado el torneo, salvo situaciones excepcionales determinadas por el Centro de Estudiantes.
- Los participantes deberán mantener una conducta respetuosa durante toda la actividad.
- Cualquier conducta antideportiva podrá ser sancionada con la eliminación del participante.
- Las decisiones relacionadas con situaciones no contempladas en estas bases serán resueltas por el Centro de Estudiantes.

- El objetivo principal de la actividad es promover la participación y la sana competencia entre las alianzas.

1-2 victorias	3.000
3-4 victorias	5.000
5-7 victorias	8.000

BRAWL STARS

Cada curso deberá contar con 3 representantes, quienes conformarán el equipo de su curso. Los equipos se enfrentarán entre sí en Balón Brawl, siguiendo la misma metodología utilizada en el torneo de Clash Royale.

Por ejemplo:

* 7°A vs. 7°B
* 7°C vs. 8°A
* 8°B vs. 8°C
Y así sucesivamente, dependiendo de los cursos participantes.

En cada enfrentamiento, ambos equipos jugarán una partida de Balón Brawl. El equipo ganador avanzará a la siguiente etapa del torneo, mientras que el equipo perdedor quedará eliminado.

Los enfrentamientos continuarán hasta llegar a la final, donde se definirá el curso ganador del torneo el cual ganará 17.000 puntos de alianza

8 BALL POOL

Cada curso deberá contar con 1 representante, quien representará a su curso en el torneo. Los participantes se enfrentarán mediante eliminación directa. Por ejemplo:

* 7°A vs. 7°B
* 7°C vs. 8°A
* 8°B vs. 8°C
* Y así sucesivamente.

En cada enfrentamiento se jugará una partida de 8 Ball Pool. El ganador avanzará a la siguiente ronda y el perdedor quedará eliminado. El torneo continuará hasta llegar a la final, donde se definirá el ganador el cual ganará 20.000

1-2 victorias	2.000
3-4 victorias	4.000
5-7 victorias	6.000

- **No se permitirá ladear el celular o usar objetos para mejorar la punteria**

(SE DESCONTARÁN 2000 PUNTOS SI SE COMETE ALGUNA RESTRICCIO)

MARIO KART

Un representante por alianza, competirán en una carrera de 4 pistas. Ganará aquel que consiga más puntaje.

1° LUGAR	6.000
2° LUGAR	5.000
3° LUGAR	4.000
4° LUGAR	3.000

10) ACTIVIDADES DÍA DE ALIANZA

BAILE DE REY!

Se dispondrán 4 cuadrados en la cancha, uno para cada rey de alianza. Los cuatro reyes deberán ubicarse en su respectivo espacio e interpretar la canción, siguiendo la siguiente coreografía:

https://vt.tiktok.com/ZSgjWwgAC/

La presentación será evaluada considerando la semejanza con la coreografía, coordinación, actitud y puesta en escena. (BONUS DE 20.000 puntos si se anima a unirse a la coreografía la reina de alianza.)

CRITERIO	PUNTAJE
PRIMER LUGAR	28.000 puntos
SEGUNDO LUGAR	25.000 puntos
TERCER LUGAR	22.000 puntos
CUARTO LUGAR	19.000 puntos

TORRE DE ALIANZA

Cada alianza deberá elegir 2 representantes para comenzar la actividad. A cada alianza se le entregarán inicialmente 5 bloques de espuma, con los cuales deberán construir una torre.

Durante el desarrollo, los representantes podrán dirigirse al integrante del CEE ubicado en el centro del espacio para conseguir 4 bloques adicionales. Para obtenerlos, deberán responder correctamente preguntas relacionadas con la temática de su alianza. Cada respuesta correcta les permitirá canjear bloques y continuar construyendo.

La actividad tendrá una duración máxima de 10 minutos.

Durante la actividad, el CEE irá indicando cuándo deberán realizarse los cambios de representantes, por lo que los integrantes deberán ir rotando. Además, podrán aparecer roles sorpresa en cualquier momento, donde se podrá involucrar a los príncipes, reyes u otros integrantes de la alianza, quienes deberán cumplir las instrucciones que entregue el CEE. Estas situaciones serán anunciadas en el momento, sin previo aviso, para mantener el factor sorpresa.

Al finalizar los 10 minutos, se detendrá la construcción y se evaluará la altura de cada torre. La alianza que logre construir la torre más alta será la ganadora y obtendrá los puntos correspondientes.

CRITERIO	PUNTAJE
PRIMER LUGAR	25.000 puntos
SEGUNDO LUGAR	20.000 puntos
TERCER LUGAR	15.000 puntos
CUARTO LUGAR	10.000 puntos

GUERRA DE PELOTAS

En cada esquina de la cancha habrá un tarro personalizado correspondiente a cada alianza, donde se encontrarán las pelotas de las distintas alianzas.

A la señal del CEE, los reyes y reinas deberán dirigirse a los tarros de las otras alianzas para robar pelotas, utilizando solamente la mano izquierda, y llevarlas una por una hasta el tarro de su propia alianza.

Durante toda la actividad, los reyes y reinas podrán robar pelotas entre las cuatro alianzas, desplazándose por la cancha y llevando las pelotas a su respectivo tarro.

El CEE irá entregando instrucciones y desafíos sorpresa, como cambiar de mano, que juegue solamente la reina, que el rey se quede en un pie, entre otras.

Al finalizar el tiempo indicado por el CEE, se detendrá la actividad y se contará la cantidad de pelotas que tenga cada tarro. La alianza que reúna la mayor cantidad será la ganadora.

1°LUGAR	20.000
2°LUGAR	15.000
3°LUGAR	10.000
4°LUGAR	5.000

CARRERA DE TRICICLOS:

Cada alianza tendrá que disponer de un triciclo, donde la subjefa, mascota o por última opción un integrante de cada alianza tendrá que recorrer un circuito. Aquella que lo haga en menor tiempo ganará. Durante el recorrido habrá pelotas de plástico para piscina en el piso los cuales se podrán utilizar para lanzar a otros participantes durante la carrera para obstaculizar su camino

BONUS: SI EL TRICICLO TIENE ADORNOS REPRESENTATIVOS DE SU ALIANZA SE LE OTORGARAN 7.000 PUNTOS

1°LUGAR	20.000
2°LUGAR	15.000
3°LUGAR	10.000
4°LUGAR	5.000

TIRAR LA CUERDA:

Se necesitan, 6 hombres y 6mujeres, 1 de cada nivel, **(en el caso de la alianza polinesia se deberá elegir solamente un representante de 4to medio)** para tirar la cuerda. Se separarán en dos categorías. Ganarán aquellos que logren hacer pasar el cordel por los conos.

1°LUGAR	15.000
2°LUGAR	12.000
3°LUGAR	9.000
4°LUGAR	6.000

IMITA AL CANTANTE:

el profesor jefe de cada 4to medio **(la alianza polinesia debera escoger solamente un profesor)** donde tendrán que imitar a un cantante famoso a su elección (en caso excepcional donde un profesor jefe no quiera participar se tendra que informar al CEE y otro profesor podrá participar)

1°LUGAR	15.000
2°LUGAR	12.000
3°LUGAR	9.000
4°LUGAR	6.000

Se evaluará, mediante rubrica además de los siguientes criterios creatividad, personalidad, vestuario, originalidad e imitación

SILLITA MUSICAL

1. Descripción de la actividad

Cada alianza deberá seleccionar a **6 participantes** para competir en una versión de la clásica **sillita musical**. (Dentro de los 6 participantes debe estar la mascota)

Los participantes deberán desplazarse alrededor de las sillas mientras suena la música. Cuando la música se detenga, deberán intentar ocupar rápidamente una de las sillas disponibles.

En cada ronda se retirará una silla, dejando a un participante fuera de la competencia.

El último participante que logre permanecer en el juego será el ganador, y entregará los puntos correspondientes a su alianza. (20.000)

"LA MESA PIDE"

1. Descripción de la actividad

En este desafío, la **Mesa del Centro de Estudiantes (CEE)** será la encargada de solicitar diferentes objetos a las alianzas.

Un integrante del CEE se ubicará en un punto determinado de la cancha y sostendrá un **pañuelo rojo** en su mano.

Cuando la Mesa del CEE anuncie el objeto que deben buscar, los participantes de cada alianza deberán conseguirlo y dirigirse rápidamente hacia la cancha.

El primer estudiante que llegue con el objeto solicitado y tome el pañuelo rojo será quien gane los puntos para su alianza (2.000 puntos por objeto)

2. Participantes

- Podrán participar estudiantes de todas las alianzas.
- Cada alianza podrá designar a los participantes que estime conveniente para cada ronda.
- Se recomienda que exista un máximo de **1 participante por alianza en la cancha por ronda**, para mantener el desafío ordenado y seguro.

3. Desarrollo de la actividad

1. Los participantes deberán ubicarse en el lugar indicado por la organización.
2. El integrante del CEE se posicionará en el centro de la cancha sosteniendo el pañuelo rojo.
3. La Mesa del CEE anunciará en voz alta el objeto que deberán conseguir.
4. Los participantes deberán buscar rápidamente el objeto solicitado.
5. Una vez que tengan el objeto, deberán dirigirse hacia la cancha.
6. El estudiante que llegue primero y **tome el pañuelo rojo mientras presenta el objeto solicitado** será el ganador de la ronda.

7. La organización verificará que el objeto corresponda exactamente a lo solicitado.
8. Se entregarán los puntos correspondientes a la alianza ganadora.
9. El pañuelo volverá a su posición y comenzará una nueva ronda.

CUBO RUBIK:

Un participante por alianza tendrá que resolver un cubo Rubik en el menor tiempo posible, el competidor que lo haga más rápido, ganará.

1°LUGAR	10.000
2°LUGAR	8.000
3°LUGAR	6.000
4°LUGAR	4.000

CIRCUITO A CIEGAS

Cada alianza deberá escoger un representante, quien realizará un circuito con los ojos vendados.

Durante el recorrido, toda la alianza podrá darle instrucciones verbalmente, por ejemplo: “gira a la derecha”, “detente”, “retrocede”, etc.

Sin embargo, para que el representante pueda avanzar hacia adelante, será obligatorio escuchar el silbido de su propia alianza.

El desafío estará en que toda la alianza deberá coordinarse para entregar correctamente las instrucciones y utilizar el silbido en los momentos adecuados.

Penalización

Cada sector contará con integrantes del CEE encargados de supervisar el desarrollo de la actividad.

Si el representante avanza utilizando como señal el silbido de otra alianza, se considerará una infracción y se descontarán 10.000 puntos de alianza.

La alianza será responsable de reconocer y utilizar únicamente su propio silbido.

Ganará la alianza cuyo representante complete correctamente el circuito en el menor tiempo.

1°LUGAR	25.000
2°LUGAR	23.000
3°LUGAR	21.000
4°LUGAR	19.000

SI SE LA SABE, CANTE

En la cancha habrá un miembro del CEE con un pañuelo rojo y detrás otro con un pañuelo azul.

Al comenzar la música, un representante por alianza correrá a buscar el pañuelo rojo. El primero en tomarlo tendrá la oportunidad de cantar la canción.

El segundo en llegar podrá tomar el pañuelo azul, que representa la segunda oportunidad.

Si quien tomó el rojo se equivoca, no se sabe la canción o finge sabérsela, podrá responder quien tomó el azul.

La respuesta será validada por el CEE.

Por cada canción acertada, son 2.000 puntos para su alianza

CIRCUITO VELOZ

Participantes: 2 integrantes por alianza.

Cada pareja deberá completar un circuito de obstáculos realizando una “carretilla humana”, en el menor tiempo posible.

Ganará la alianza que complete correctamente el circuito en el menor tiempo.

1°LUGAR	20.000
2°LUGAR	15.000
3°LUGAR	10.000
4°LUGAR	5.000

PASARELA DE REYES RECICLADOS

Cada alianza deberá presentar a sus reyes, quien realizará una pasarela utilizando un **traje confeccionado 100% con materiales reciclados o reutilizados**.

El traje deberá representar la **temática y los colores de su alianza**.

Cada rey tendrá un máximo de **5 minutos** para realizar su presentación y pasarela.

Evaluación

Se evaluará:

- Uso de materiales reciclados
- Creatividad y originalidad
- Diseño del traje
- Representación de la alianza
- Actitud y puesta en escena

La alianza que obtenga el mayor puntaje será la ganadora de la actividad.

1°LUGAR	25.000
2°LUGAR	23.000
3°LUGAR	21.000
4°LUGAR	19.000

CARRERA DE PIERNAS ATADAS

Cada alianza deberá presentar a 1 príncipe y 1 princesa, quienes participarán en una carrera con una de sus piernas atada a la del otro, cualquiera de los dos llevara una cuchara con un huevo, ¡CUIDADO QUE NO SE TE ROMPA O SI NO QUEDAS DESCALIFICADO!

La pareja deberá recorrer el circuito **de ida y vuelta**, trabajando en coordinación para completar el recorrido en el menor tiempo posible.

La pareja que complete primero el recorrido será la ganadora y entregará los puntos correspondientes a su alianza.

Reglas

- La pareja deberá mantener las piernas atadas durante todo el recorrido.
- No se permitirá soltarse o quitar la cinta durante la carrera.
- No se permitirá empujar ni interferir con las demás parejas.
- En caso de que la pareja se caiga, deberá levantarse y continuar desde el lugar donde cayó.
- Ganará la pareja que complete correctamente el recorrido en el menor tiempo.

1°LUGAR	25.000

2°LUGAR	23.000
3°LUGAR	21.000
4°LUGAR	19.000

TELÉFONO

Participantes: 20 personas por alianza.

Modalidad: Se enfrentarán primero 2 alianzas y luego las otras 2.

Desarrollo:

Cada alianza formará una fila con 20 participantes. La primera persona recibirá un mensaje y deberá escribirlo. Luego, el mensaje será transmitido de persona en persona hasta llegar al último participante, quien deberá enviar el mensaje final.

La actividad tendrá 3 rondas, con un mensaje diferente en cada una. Ganará la alianza que logre transmitir correctamente la mayor cantidad de mensajes.

Importante: Los participantes deberán respetar el orden y no podrán modificar intencionalmente el mensaje.

TRIVIAS CULTURALES:

Participantes: 3 representantes por alianza.

Desarrollo:

Cada alianza elegirá a 3 integrantes, quienes estarán sentados para participar en una serie de preguntas de conocimiento general y cultura.

Cada pregunta respondida correctamente entregará $2.000 puntos a la alianza.

Para responder, dos miembros del CEE tendrán un pañuelo, uno rojo y otro azul. Los participantes deberán intentar tomar uno de los pañuelos:

Pañuelo rojo: tendrá la primera oportunidad de responder.

Pañuelo azul: podrá responder únicamente si el participante que tomó el pañuelo rojo se equivoca.

Si ambos se equivocan, la pregunta no entregará puntos y se continuará con la siguiente Ganará la alianza que acumule la mayor cantidad de puntos al finalizar la actividad.

DESAYUNO:

Cada alianza tendrá que realizar un desayuno al personal de aseo y asistentes de educación. Se ralizara el dia 4 de noviembre, se evaluará la higiene, puntualidad y creatividad basándose en una rúbrica.

CALISTENIA:

Cada alianza deberá presentar una alumna y un alumno para cada categoría.

Flexiones: Para ejecutar la mayor cantidad de repeticiones de flexión y extensión de codo, el alumno debe mostrarse de lado para hacer la cuenta efectiva del juez. Se dará en un tiempo máximo de 2 minutos. Obtendrá el primer lugar la alianza que ejecute la mayor cantidad de flexión y extensión de codo, que realice de manera efectiva.

Plancha: Cada integrante de alianza tendrá que realizar plancha baja, ganará el que más resista. Sin máximo de tiempo.

11) SECCIÓN VIDEOS

Todos los videos tendrán que ser enviados al WhatsApp, HD.

AYUDEMOS EL MEDIO AMBIENTE:

Tendrán que enviar un video limpiando una playa, mostrando el antes, el proceso, el después y las bolsas recolectadas, mínimo 5 bolsas.

El puntaje será de 30.000 puntos

BAILAN LAS ROCHAS Y LAS CHETAS:

Tendrán que enviar un video bailando en un semforo (minimo 30 segundos) recreando el video a continuacion, deben llevar un parlante y deberan ser 5 alumnos bailando, maximo 10.

Se evaluará la coordinación, personalidad, y vestuario.

https://youtu.be/WZ3Kl10BJZc?si=Ip2BBuZZmdqu0vwq

1°LUGAR	25.000
2°LUGAR	21.000
3°LUGAR	18.000
4°LUGAR	15.000

Escanea el Código QR para ver el video

VIRALES CHILENOS:

La Alianza que recree más virales chilenos, ganará. (Censurando las groserías).

Primer lugar: 30.000

Segundo lugar: 25.000

Tercer lugar: 20.000

Cuarto lugar: 15.000

RECREA EL ROAST YOURSELF:

Tendrán que recrear el video “Roast Yourself, de la DIVAZA” https://youtu.be/qj0vVn9v0g?si=uj1-J0gCDS9psLbC

SE EVALUARÁ: Vestuario, originalidad y actuación.(1 minuto mínimo)

1°LUGAR	25.000	Escanea el Código QR para ver el video
2°LUGAR	21.000	
3°LUGAR	18.000	
4°LUGAR	15.000	

CANTO DEL HIMNO DEL COLEGIO:

Un estudiante deberá cantar el himno completo de colegio nacional con un micrófono y el uniforme puesto. 15.000 puntos.

ROMPIMIENTO AMOROSO EN SUPERMERCADO:

Deberán fingir un rompimiento amoroso al frente de todas las personas en el supermercado, se evaluará que sea bastante llamativo y original.10.000 BONUS DE 5.000 SI ESTA CON TRAJE DE NOVIA)

REMO NORUEGO:

50 miembros de la alianza debera recrear el remo noruego, acompañado de un tambor 10.000 puntos .

TODOS LOS VIDEOS DEBEN SER ENTREGADOS HASTA EL DÍA 4 DE NOVIEMBRE A LAS 14:00.

MISIONES IMPOSIBLES

Cada misión costará 20.000 puntos. Y cada bonus 8.000.

FLORES DEL PATRON:

Cada alianza debera entregarle un ramo de rosas a los profesores mencionados a continuación. Todo debe quedar registrado en video (cuando le entreguen el ramo) y ser enviado a WhatsApp HD, se evaluará: actuación, personalidad, interpretación de vaquero al entregar el ramo.

- **ALIANZA GRIEGA: Profesor Jaime quintanilla (BONUS: si le llevan un gorro de vikingo)**
- **ALIANZA EGIPCIA: Profesora Paulina Gonzalez (BONUS: si le llevan un peluche tierno)**
- **ALIANZA ARABE: Profesora Sanda Pando (BONUS: si le llevan un poema escrito a mano)**
- **ALIANZA POLINESIA: Profesor Alfonso (BONUS: si le lleva un llavero)**

ESTACIÓN DEL AÑO

Un integrante de la alianza se tendrá que tomar una foto en todas las estaciones del metro de la región mientras está vestido con las siguientes prendas:

- Yokei
- Bufanda
- Chaqueta De Plumas
- Polerón
- Guantes De Lana
- Short De Playa
- Calcetines Largos
- Chalas Hawaianas

(Si en todas las fotos se aprecia que el integrante de la alianza está con la mochila abierta tienen un bonus).

ELEGANCIA LA DE FRANCIA

Dos integrantes de cada alianza tendrán q estar vestidos de terno con boina y tomarse una foto con cada integrante del CEE incluyendo profesores asesores.

THE BIG FAMILY

Cada alianza tendrá que traer cartones de tamaño real de todos los integrantes del CEE de este año incluyendo profesores asesores

AL AGUA PATO

5 integrantes de la alianza al momento de la entrega de objetos del mercado negro tendrán q presentarse vestidos se la siguiente forma:

- Snorkel De Buceo
- Camisa Con Corbata Y Saco De Traje
- Shorts De Playa Coloridos
- Aletas De Buceo (Waletas)

FOTO CON PROFESOR JAIME ANDRES QUINTANILLA VENEGAS

Algún miembro de la alianza tenga q tomarse una foto junto al profesor Jaime Quintanilla con el pelo suelto y abrazándose

SELFIE CON EXDIRECTOR

Se presentar una foto o selfie de un miembro de la alianza junto al antiguo directo jean Pier chamblas)

SE CREE CANTANTE

Se presenta un video de un individuo de la alianza afuera del mall marina viña del mar interpretando una canción de pablo chile durante 1 minuto (BONUS si el individuo esta caracterizado como el cantante)

RAPEROS 2.0

Se presenta un video de un integrante de la alianza cantando un rap en el metro de una duración de 1 minuto, se evaluará originalidad, rimas y personalidad (BONUS: Se tiran emotes al rapear y están vestidos como raperos

SELFIE CON MICRERA

Se presenta una selfie con una micrera de algún recorrido de la V región

TODAS LAS MISIONES IMPOSIBLES TIENEN PLAZO DE ENVÍO: 4 de noviembre.

SANCIONES

LAS SANCIONES SE APLICARÁN DESDE QUE SEAN ENTREGADAS LAS BASES. SI HAY UN MIEMBRO DE ALIANZA QUE PROVOQUE O ESTE INVOLUCRADO EN UNA PELEA, SE REALIZARÁ EL DESCUENTO CORRESPONDIENTE.

Suciedad Y desorden luego de una jornada	**20.000**
Agresiones físicas	**60.000**
Insultos o agresiones hacia un miembro del Centro de Estudiantes	**60.000**
Usos inadecuados a inmobiliario del colegio	**30.000**
Daño al mobiliario o infraestructura colegial	**60.000**
Realizar cualquier acción que atente contra los derechos y/o la integridad de algún animal al igual que se haga uso de ellos ya sea a modo de entretenimiento o burla.	**40.000**
Desnudos o uso de ropa inapropiada (Ropa interior y/o lencería)	**25.000 por persona**
Gritos ofensivos u obscenos hacia cualquier persona o alianza	**15000**
Incitaciones a pelas físicas o verbales	**35.000**
Agresiones verbales	**15000**
Uso de objetos para fines agresivos	**55.000**
Comentarios ofensivos o de odio hacia las minorías (racismo, xenofobia, homofobia, clasismo, etc.…)	**20000**
Reclamos inadecuados o injustificados	**5000 por reclamo**
Incumplimientos de tiempos acordados	**20.000**
Aliarse con otra Alianza o confabularse en contra de una o dos en específico.	**35.000 por cada Alianza involucrada**

Ciberacoso	**40.000**
Descalificaciones hacia creencias religiosas o políticas	**8000**
Profanación de elementos o lugares de importancia	**50.000**
Cambio de algún integrante de la familia real tras la presentación de los mismos	**25000**
Realizar trampa, engaño o fraude	**70.000**
Cambio de planificaciones ya enviadas	**15.000**
Eventos no planificados o sin autorización previa	**20.000**
Amenazas	**80.000**

CIERRE DE PROPUESTAS DE ACTIVIDADES PARA ALIANZAS ESCOLARES

Con esto, concluimos la presentación detallada de todas las **actividades, desafíos, criterios de evaluación y el régimen de sanciones** para la competencia de alianzas de este año.

El objetivo de estas bases no es únicamente establecer un sistema de puntuación, sino también promover la **creatividad, la participación e integración de toda la comunidad escolar** —estudiantes, profesores y asistentes de la educación—, fortaleciendo el **trabajo en equipo, la sana convivencia, el respeto y el juego limpio**.

CONSIDERACIÓN IMPORTANTE: REVISIÓN Y APROBACIÓN

Cabe señalar que todas las actividades, desafíos y puntajes contemplados en esta propuesta **deberán ser revisados y aprobados previamente** por la Dirección del Establecimiento y/o la Comisión Organizadora. En caso de que sea necesario modificar, adaptar o eliminar alguna actividad, estos cambios serán informados oportunamente a los representantes de cada alianza antes de comenzar las celebraciones.

La programación ha sido pensada para combinar instancias que requieren preparación previa, como **videos, lienzos y pregones**, con actividades que buscan generar mayor emoción y participación durante la jornada, como **torneos, desafíos deportivos y competencias de barras**.

Asimismo, es importante recordar que el **cumplimiento de las normas de seguridad, orden y convivencia** tendrá un papel fundamental. Mantener los espacios limpios, respetar a los demás y seguir las reglas será tan importante como conseguir una buena cantidad de puntos.

¡ES MOMENTO DE DEMOSTRAR DE QUÉ ESTÁN HECHOS!

Ahora es responsabilidad de cada líder motivar a su alianza, organizar a sus integrantes y poner en práctica toda su **creatividad, energía e ingenio** para convertir este aniversario en una experiencia entretenida, memorable y positiva para toda la comunidad escolar.

Les deseamos mucho éxito a todas las alianzas y esperamos que esta competencia esté marcada por el entusiasmo, la unión y, sobre todo, el respeto.

¡Que gane la alianza más creativa, organizada y unida, los esperamos!