

# ESTUDiaNTinA 2022

## PROGRAMA DE ACTIVIDADES VII EDICIÓN

### Día 0: viernes 16 de septiembre

**Lugar:** a definir

**Actividades:** Lanzamiento, presentación del cronograma de actividades e inscripción

**Hora:** 19:30 hs.

### Día 1: sábado 17 de septiembre

**Lugar:** Plaza Ramírez

**Actividades:** Concurso de Cocina, "Búsqueda del Tesoro", Truco y Ajedrez.

**Hora:** 15 hs.

#### AJEDREZ y TRUCO

La competencia se realizará al aire libre sobre el sector del mástil de la plaza, en el horario de las 15 hs. Cada curso recibirá 5 cupones únicamente por participar en esta actividad y en caso que sumen a un adulto mayor acompañante sumarán 5 cupones más.

Se propone que esta actividad se desarrolle en conjunto con el área de Participación Ciudadana, a cargo de Federico de Battista.

#### *Cupones*

**Puesto 1:** 20 cupones

**Puesto 2:** 15 cupones

#### BÚSQUEDA DEL TESORO

La actividad se realizará a las 17 hs. y tendrá como lugar de encuentro la pirámide de la plaza donde el curso se deberá presentar con los estudiantes que participaran de la misma en una cantidad mínima de 5 y máxima de 10

estudiantes para así recibir las instrucciones de la organización para comenzar a jugar. Cada jugador recibirá un total de 5 cupones por solo participar.

### *Cupones*

**Puesto 1:** 20 cupones

**Puesto 2:** 15 cupones

**Puesto 3:** 10 cupones

### CONCURSO DE COCINA

Esta actividad se realiza a las 16 hs. con 3 estudiantes que representarán al curso en donde deberán presentar una pizza en la modalidad o variante que ellos elijan, en el momento de comenzar la organización le brindara los ingredientes básicos para realizarla como así el tiempo estipulado para la presentación final de su receta pudiendo así ellos también agregar los que crean necesarios. Cada curso obtendrá un total de 10 cupones solo por participar.

### *Cupones*

**Puesto 1:** 20 cupones

**Puesto 2:** 15 cupones

**Puesto 3:** 10 cupones

### **Día 2: domingo 18 de septiembre**

**Lugar:** zona joven en el parque “La Salamanca”

**Actividades:** “penales mareados”, carrera de postas, presentación de los cursos, preguntas y respuestas y “¿Qué tanto se conocen?”

**Hora:** 15 hs.

### PENALES MAREADOS

En esta actividad el curso deberá presentar 3 estudiantes que participarán de los penales pero antes de patear deberán dar una cantidad de vueltas en un cono para luego hacer su tiro al arco. Quien más penales correctos haga será el curso ganador del juego.

### *Cupones*

**Puesto 1:** 20 cupones

**Puesto 2: 15 cupones**

### **PRESENTACIÓN DE LOS CURSOS**

Esta actividad se presentará a través de una coreografía con modalidad libre en escena, cada curso deberá presentar a la organización el material musical para la coreo en un dispositivo móvil o pendrive. Cada curso obtendrá un total de 10 cupones solo por participar.

*Cupones*

**Puesto 1: 20 cupones**

**Puesto 2: 15 cupones**

### **PREGUNTAS Y RESPUESTAS**

Esta actividad consiste en responder correctamente la mayor de cantidad de preguntas sobre cultura general a fin de sumar cupones de manera espontánea.

*Cupones*

**Puesto 1: 25 cupones**

**Puesto 2: 15 cupones**

**Puesto 3: 10 cupones**

### **¿QUÉ TANTO SE CONOCEN?**

Es una modalidad que tiene origen en la red social TiK ToK y que consiste en un juego donde dos estudiantes responden una serie de preguntas para ver si coinciden. La pareja de estudiantes ganadora será quien tenga más coincidencias acumuladas. Por participar recibirán 10 cupones para el grupo y la cantidad de cupones recibidos por coincidencia (3 cupones por coincidencia).

Cierre del evento con banda en vivo a confirmar.

**Día 3: lunes 19 de septiembre**

**Lugar:** auditorio "Carlos María Scelzi"

**Actividades:** Estudiantina del Saber

**Hora:** turno matutino de 9 hs. a 12 hs. y turno vespertino de 15 hs. a 18 hs.

## CONCURSO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

El concurso tendrá como base el desarrollo de preguntas y respuestas de interés general, historia, patrimonio, bellezas naturales, deporte y cultura de nuestra ciudad. Las mismas han sido confeccionadas por un equipo de especialistas conformado al efecto. Su contenido formará parte de un dossier a entregar a los participantes que estará disponible también para su descarga de forma virtual.

Cada curso de los establecimientos participantes, deberá presentar un equipo con un número de entre 4 y 10 integrantes, designando, en cada caso, un delegado en carácter de titular del equipo.

Cada curso participante deberá responder un mínimo de cinco (5) preguntas sobre el escenario que estarán a disposición de los estudiantes en sobres cerrados que serán elegidos por el alumno titular señalado en la inscripción. Si las 5 (cinco) preguntas fueran respondidas correctamente, el equipo podrá optar por contestar la pregunta extra o “bonus”.

El resultado de la Primera Instancia se obtendrá sumando los puntos obtenidos mediante la respuesta de las preguntas, determinándose de esta forma el ordenamiento a los fines de establecer los 3 (tres) cursos que pasen a la Etapa Final, siendo estos quienes tengan el más alto puntaje en la sumatoria de la respuestas.

La etapa definitiva se desarrollará con idéntico formato que la Primera Instancia entre los tres (tres) cursos que hayan logrado mayor puntaje el día de la Gran Final. Para definir el ganador se sumarán los puntajes de 5 (cinco) nuevas preguntas

Cada curso obtendrá un total de 20 cupones solo por participar

*Cupones*

**Puesto 1:** 100 cupones

**Puesto 2:** 60 cupones

**Puesto 3:** 45 cupones

**Día 4: martes 20 de septiembre**

**Lugar:** auditorio “Carlos María Scelzi”

**Actividades:** Concurso de Talentos

**Hora:** 17 hs.

## CONCURSO DE TALENTOS

Cada uno de los participantes recibirá un turno para asistir a la audición que tendrá un tiempo máximo de 3 minutos de puesta en escena. Los talentos a desarrollar pueden ser diversos: canto, baile, instrumentos, trucos de magia, entre otros. Cada participante recibirá 20 cupones por la sola presentación.

Podrán acompañar a manera de hinchada el resto de los compañeros de curso del concursante y también serán premiados por la organización.

### *Cupones*

**Puesto 1:** 30 cupones

**Puesto 2:** 15 cupones

### **Día 4: 21 de septiembre**

**Lugar:** zona joven en el parque “La Salamanca” de “Las Manos”

**Actividades:** “La Gran Final”

**Hora:** 16:00 hs. a 18: 30 hs.

**Actividades:** Final del concurso de conocimiento, música en vivo, juego final y premiación

## SISTEMA DE PUNTUACIÓN O CUPONES PARA LA FINAL

De la Gran Final participarán 5 cursos como finalistas que en esta jornada se disputarán los premios con el tradicional juego de corchos.

Estos 5 cursos llegarán a la final siendo seleccionados a través de una cuponera que tendrá en su interior los cupones que los participantes fueron ganando en el transcurso de la Estudiantina en cada una de las actividades realizadas. Aquellos que más cupones hayan ido obteniendo tendrán más posibilidades de disputar el juego final. Los mismos pasarán a la instancia de definir al gran ganador donde los 5 cursos participantes tendrán la misma cantidad de corchos (30) y deberán tirar a su copa. El participante que tenga la mayor cantidad de corchos dentro de la copa será quien le dé a su curso el premio mayor.

En esta oportunidad creemos importante volver a apostar por los premios del tipo grupal o colectivo, que a diferencia de los años anteriores y sus premios individuales por la pandemia, promueven la participación en

conjunto y permite la organización colectiva de los estudiantes que participan a fin de obtener el premio.

## **PREMIOS**

**1° PREMIO: \$ 600.000**

**2° PREMIO: \$ 200.000**