

CONCURSO PARA PONERLE NOMBRE A NUESTRA MASCOTA

COLEGIO ACADEMIA DE
HUMANIDADES

COORDINACIÓN DE DEPORTES, EDUCACIÓN
FÍSICA Y SALUD

2023



Hola!!! Yo soy el perrito que apareció en el sueño de la mamá de Santo Domingo de Guzmán... Sí!!! El mismo que aparece con la antorcha en la boca. Quiero quedarme en la Academia para acompañarte en los grandes eventos recreativos y deportivos y ser quien ayude a mantener viva la llama de Santo Domingo en la predicación a través de los valores deportivos y de una vida activa y saludable. Pero necesito un nombre, ya que no tengo nombre y quiero que me llames por mi nombre.

EL NOMBRE DE NUESTRA MASCOTA

1. Objetivo: Crear una instancia para que los estudiantes del colegio Academia de Humanidades se sientan partícipes de poner el nombre al perrito que quiere ser nuestra mascota.
2. Tema del concurso: **“Ponle nombre a nuestra mascota”**.
3. Destinatarios: Estudiantes de Pre-básica y 1° Ciclo Básico
4. Proceso:
 - a. Promoción del concurso en redes sociales, afiches, presidentes de curso y profesores jefes.
 - b. Período de participación hasta fecha de entrega.
 - c. Período de evaluación por jurado calificador
 - i. Presidente Jurado: Dir. Pastoral (subroga Coordinador Pastoral).
 - ii. Coordinadores de Pre-básica y 1° Ciclo Básico.
 - iii. Coordinador de Deportes.
 - d. Aprobación de Rectoría.
 - e. Premiación y difusión del estudiante y diseño ganador
5. Forma de participación:
 - a. Entrar a página web del colegio y pinchar en link de “concurso ponle nombre a nuestra mascota”
 - b. Llenar con tus datos
 - c. Indicar tu propuesta de nombre
6. Inspiración:



7. Fechas:

- | | |
|-----------------|--------------------------------|
| a. 05 de junio: | Inicio de promoción y difusión |
| b. 30 de junio: | Fecha máxima de entrega |
| c. 28 de julio: | Premiación |

8. Premiación:

- 1º lugar diploma y premio
- 2º lugar diploma y premio
- 3º lugar diploma y premio

SUGERENCIAS DE PREMIOS:

- Rompecabeza
- Gorro de animales
- Peluches
- Juegos didácticos
- Libros de mandalas para colorear

