

PupiTRES

DOCUMENTO DE PRODUCCIÓN



BASES DEL CONCURSO EDUCATIVO DE TV “PUPITRES” JUNTA DE CASTILLA Y LEON

1. PRESENTACIÓN

Pupitres es un concurso educativo de la Junta de Castilla y León, que tiene el propósito de valorar los aprendizajes de los alumnos y fomentar los conocimientos de nuestra comunidad, destinado a alumnos de 6º de primaria.

El estilo del concurso es formativo, competitivo y clasificatorio.

Se centra en contenidos de las Áreas de: Lengua Castellana, Matemáticas, Lengua Extranjera (Inglés), Conocimiento del Medio, Educación Musical y Educación Artística y un apartado especial dedicado a conocer Castilla y León. En definitiva, se pretende poner en escena por medio de preguntas, pruebas, etc., conocimientos y aprendizajes significativos de los alumnos-concursantes.

2. OBJETIVOS

- Fomentar los vínculos de **relación** entre los niños/as del mismo aula que participan.
- Desarrollar **actitudes** de igualdad, cooperación y valoración mutua entre los compañeros.
- Potenciar entre todos los alumnos/as del aula la necesidad de colaboración para conseguir objetivos comunes.
- Sentirse **importante – protagonista** cada alumno/a ante el grupo. Cada niño, en pequeños equipos, desarrolla una parte del programa, y cada uno participa en lo que destaca o le gusta.
- Valorar los aprendizajes de las materias curriculares, como importantes por lo que aportan en sí mismas y permiten competir y jugar desde su estudio. **Motivación al estudio** desde la óptica del juego y del disfrute.
- Presentar las realidades escolares de los Centros Educativos. Cada colegio que participa encuentra un tiempo y un espacio para presentarse en televisión, mostrando elementos especiales que singularizan su propio ritmo diario.
- Conocimiento e intercambio de alumnos de diferentes núcleos (ciudad, rural, etc.)

3. PARTICIPANTES

El concurso está destinado a alumnos de 6º de primaria de colegios de las 9 provincias de Castilla y León, seleccionando tres colegios por provincia entre los presentados.

4. ESTRUCTURA DEL CONCURSO

- En cada capítulo participan tres colegios.
- El tiempo por capítulo es de 50 minutos de contenido.
- Cada programa estará estructurado en cinco bloques temáticos y consecutivos entre ellos. Compuestos por preguntas o pruebas del nivel de 5º de primaria como máximo.

SINOPSIS DE LOS BLOQUES:

1^{er} BLOQUE: LA RULETA.

Los participantes responderán según el azar de una ruleta a preguntas, correspondientes a la temática de Lengua Castellana, Lengua Extranjera (Inglés), Matemáticas y Conocimiento del Medio. Dentro de la ruleta, además de las materias nombradas, habrá también casillas que multiplican el valor de la pregunta por 2 o que dan un punto extra para acumular más puntos.

2º BLOQUE: CONOCE CASTILLA Y LEON

Se trabajará sobre contenidos propios de Castilla y León a través de **2 preguntas por equipo**, mostrando el conocimiento de los concursantes en cuestiones de Geografía de Castilla y León, Patrimonio castellano-leones, Institucional, etc.

Se proyectarán vídeos de 10 segundos sobre Castilla y León, los cuales estarán acompañados por una pregunta cerrada formulada por el presentador, a las que se deberá contestar con "Verdadero o Falso".

3^{er} BLOQUE: EL PANEL DE LOS SECRETOS

En este bloque del concurso se valora la expresión y la creatividad de nuestros participantes, ya que el contenido en este instante del concurso corresponde a temas relacionados con la Educación Musical y Educación Artística.

Existe un **panel virtual** con 21 casilleros, decorados con el logotipo del programa y enumerados en la parte superior (del 1 al 7) y lateral del panel (A, B, C). Detrás de cada casillero hay una ilustración que simboliza una de las temáticas anteriormente nombradas, además de tres casillas con premio de puntuación. Cada temática tendrá sus preguntas y sus pruebas de creatividad y de expresión (Mímica, Respuesta de Conocimientos, etc.)

4º BLOQUE: EL COFRE DE LOS ENIGMAS

Este Bloque tiene un carácter puramente competitivo en Rapidez de Calculo Mental, Resolución de Problemas, Lógica, Abstracción, etc., puesto que son pruebas que requieren gran **agudeza y rapidez de resolución**.

Una lista de preguntas será realizada de forma individual, durante 40 segundos para contestar rápidamente a todas las que se pueda dentro de ese tiempo.

5. NORMAS Y REGLAS DEL CONCURSO

- En cada programa compiten tres colegios de **25 alumnos**.
- En la primera fase, los tres colegios serán de la misma provincia, clasificándose solamente uno de ellos para la fase siguiente.
- Los alumnos que compiten de cada colegio están repartidos **en grupos de tres escolares** para participar en los distintos bloques. De tal manera que tengamos:
 - Un subgrupo de 3 estudiantes para el primer bloque.
 - Un subgrupo de tres concursantes para la parte del Conoce Castilla y León.
 - Un tercer subgrupo para responder a temas relacionados con los deportes, la música, la creatividad, el dramatismo, etc. Participarán en el tercer bloque del concurso.
 - Un cuarto subgrupo competitivo en Rapidez para el 4º bloque del programa.
 - Un último grupo de 12 alumnos, denominado "Grupo Buscador", prestará ayuda cuando su equipo la requiera a través de consultas en enciclopedias, etc. o interpretando las acciones que requiera la prueba. Este grupo rota de 3 en 3, en los diferentes bloques.
 - Un último alumno será el encargado de hacer la presentación del colegio al principio del programa.
- En cada subgrupo deberá haber siempre **un capitán** que será quien responda, a no ser en los apartados en que por la estructura y dinámica del juego precisen responder alternativamente cada miembro del grupo según su turno.
- Existe un **tiempo para responder** ante cada una de las pruebas a jugar, este tiempo no es fijo para todas las pruebas puesto que será correlativo a la necesidad que disponga el juego o prueba en cuestión.
- Las respuestas tendrán que estar terminadas antes de que acabe el tiempo destinado para ellas, de no estar terminadas no se darán por válidas.

6. GRUPOS DE PARTICIPACIÓN

Cada programa está pensado para la participación de un total de 75 alumnos de 6º de primaria. 25 Por colegio.

Cada colegio aportará el listado de los alumnos participantes, repartidos en subgrupos y el nombre de cada capitán de subgrupo.

1^{er} Subgrupo de tres participantes para La Ruleta, cuyo contenido gira en el área de Lengua Castellana, Matemáticas, CC.MM y Lengua Extranjera (Inglés).

2º Subgrupo de tres participantes para Conoce Castilla y León, que concursarán en la última parte del programa donde se plantearán cuestiones y contenidos generales de Castilla y León.

3^{er} Subgrupo de tres integrantes para El Panel de los Secretos, cuyo contenido consistiría en responder a temas relacionados con la música, la creatividad, la expresión, la interpretación etc.

4º Subgrupo de tres participantes para El Cofre de los Enigmas, en el que la temática de competición se centra en Rapidez de Calculo Mental, Resolución de Problemas, Lógica, Abstracción, etc.

5º Grupo de doce concursantes para La Zona de Búsqueda que van rotando de tres en tres en cada uno de los bloques, a este grupo se le denomina "Grupo Buscador", cuya responsabilidad es prestar ayuda a su equipo, cuando este la requiera.

Estos alumnos tienen que estar repartidos en subgrupos de 3, para los 4 bloques. Es obligatorio que todos ellos pasen al menos una vez por el concurso.

La elección de cómo se reparten es hecha por el colegio, pasando la relación de alumnos a la organización, de antemano, con los nombres de los alumnos por bloque y quien es en cada subgrupo de 3 el capitán.

Los miembros del Grupo Buscador se encargan de buscar la respuesta a la pregunta requerida a través de: Enciclopedias, Calculadora, libros de texto, etc. pero no pueden consultar Internet ni utilizar teléfonos móviles o **apuntes**.

Pueden empezar a realizar consultas según se haga la pregunta a sus compañeros, por si fuese necesaria su ayuda, pero no pueden hablar a no ser que sea requerido su servicio por el capitán de los concursantes diciendo la palabra "Buscador" o cuando haya "Rebote".

Por último, contaremos con un alumno de cada colegio que será el encargado de presentar, hablarnos de su colegio y hacer girar la ruleta en el primer bloque.

7. FASES CLASIFICATORIAS

1ª FASE: CLASIFICATORIA

Consta de nueve programas que se celebran en el Auditorio Municipal de Medina del Campo, Valladolid.

Tiene carácter clasificatorio

En cada programa participan tres centros escolares de la misma provincia, siendo clasificado para las semifinales un único Centro, el que obtenga mayor puntuación de su provincia.

2ª FASE: SEMIFINALES

Las semifinales se desarrollan en 3 programas.

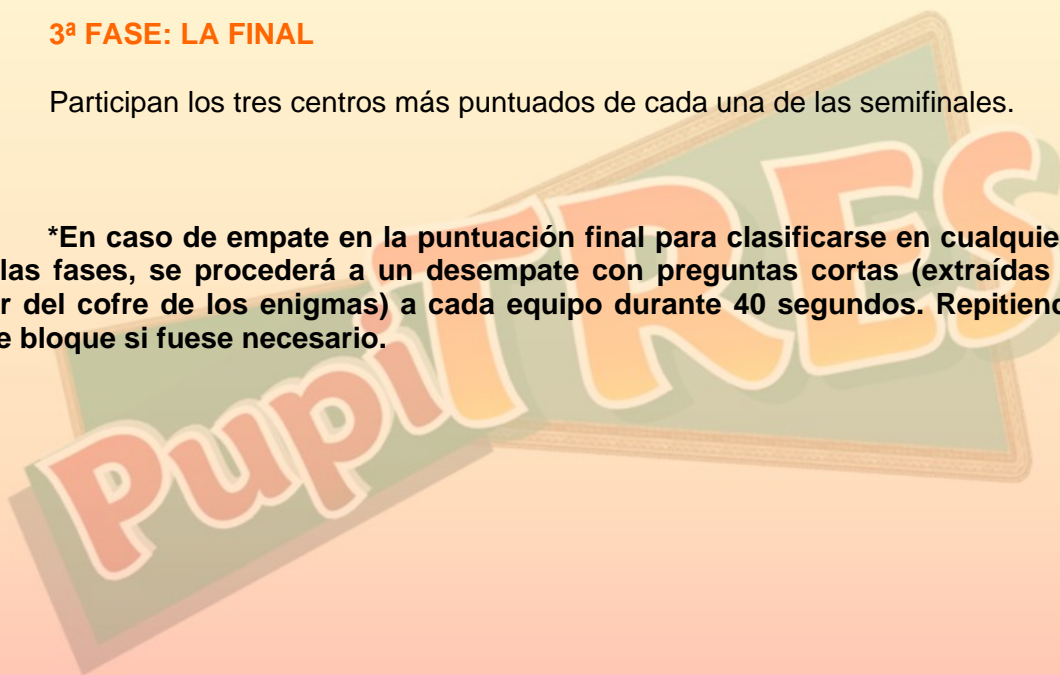
Participan los centros escolares clasificados de la anterior fase agrupadas en tríos por sorteo.

De ellas saldrá un único clasificado por programa que pasa directamente a la final.

3ª FASE: LA FINAL

Participan los tres centros más puntuados de cada una de las semifinales.

***En caso de empate en la puntuación final para clasificarse en cualquiera de las fases, se procederá a un desempate con preguntas cortas (extraídas al azar del cofre de los enigmas) a cada equipo durante 40 segundos. Repitiendo este bloque si fuese necesario.**



8. DESARROLLO DEL PROGRAMA

Describiremos cada uno de los cinco bloques en que consta el Concurso detalladamente. De esta manera el Concurso se desarrollará:

1^{er} BLOQUE: LA RULETA

Los participantes responderán según el azar de una ruleta a preguntas de contenido didáctico, correspondientes a las Áreas de Lengua Castellana, Lengua Extranjera (Inglés), Matemáticas y Conocimiento del Medio.

MECÁNICA

- Cada Grupo dispondrá de **3 turnos** de preguntas **no** consecutivas, aunque tienen la posibilidad de ganar uno más si les saliese en la ruleta.
- Cada respuesta acertada suma dos o un punto para su colegio, dependiendo si la respuesta la da el grupo participante o al no saberla la contesta el grupo buscador.
- El niño del equipo que nos ha presentado su colegio, será el encargado de girar la ruleta. Cuando esta deje de girar y dependiendo del apartado que señale la flecha de la ruleta, él mismo extraerá un sobre de la casilla correspondiente al apartado que el azar haya seleccionado. Se lo entrega al presentador quien formulará la pregunta.
- Siempre existe un capitán de equipo tanto en el grupo concursante, como el grupo buscador, quién contestará definitivamente. Tras deliberar con su equipo. La respuesta correcta suma dos puntos para el equipo.
- En el caso que falle la pregunta o no sepa responder el grupo en menos de 30 segundos, habrá un rebote para su equipo buscador que tendrá 15 segundos más para responder. Si este acierta sumará un punto en vez de dos.
- En el caso de que gire la ruleta y salga la casilla "PUNTO EXTRA" ese grupo tendrá un punto extra a mayores y responderá a una pregunta del casillero con opción a rebote al equipo buscador.
- Así, en la ruleta hay: 1 Apartado con la palabra **Punto Extra**, 3 con la palabra Matemáticas, 3 con las palabras Lengua Castellana, otras 3 con las palabras Conocimiento del Medio, otro apartado con la palabra Inglés y otro apartado con las palabras **X2**.

- El apartado **X2**, se escogerá un sobre al azar con una pregunta para el equipo. Esta pregunta valdrá 4 puntos. Sin embargo, **sólo puede ser respondida por el equipo concursante**, sin rebote para el equipo buscador.

TEMPORALIZACIÓN

- Cada grupo dispone de 30 segundos para responder correctamente a cada pregunta. La respuesta tiene que estar finalizada antes de que culmine el tiempo permitido.
- El grupo buscador dispone de 15 segundos más para responder dentro de ellos correctamente, en el caso que el equipo concursante no la supiera. Por tal motivo, siempre deberá estar preparado e incluso buscar la respuesta en libros de textos en los primeros 30 segundos correspondientes al equipo concursante.

PREGUNTAS:

- Se realizarán preguntas del nivel de 5º de primaria sobre las áreas de Matemáticas, Lengua Castellana y Conocimiento del Medio. También se pueden realizar preguntas de 6º de primaria dadas en el primer trimestre.
- En cada programa habrá preparadas y colocadas temáticamente en el armazón de la ruleta siempre las preguntas, un total 12 tarjetas que contienen una pregunta. Es decir, habrá 12 de Matemáticas con color Naranja, 12 sobres de Lengua Castellana de color Rojo y 12 sobres de Conocimiento del Medio de color Amarillo y 12 de Lengua Extranjera (Inglés) de color verde.

Las respuestas deben ser cortas o de una palabra si fuese posible.



2º BLOQUE: CONOCE CASTILLA Y LEÓN

Se trabajará sobre contenidos propios de Castilla y León a través de 6 preguntas, mostrando el conocimiento de los concursantes en cuestiones de Geografía de Castilla y León, Patrimonio castellano-leones, Institucional, etc.

Se proyectarán vídeos de 10 segundos sobre Castilla y León, los cuales estarán acompañados por una pregunta cerrada formulada por el presentador, y que se deberá de contestar con “Verdadero o Falso”.

MECÁNICA

- En este bloque, el nuevo grupo de cada equipo participa como grupo y de forma alternativa. El capitán del equipo dará las respuestas, los otros dos compañeros asesorarán y opinarán en voz baja al capitán.
- Cada equipo tendrá **2 rondas de una pregunta** con 20 segundos de tiempo para responder. Las rondas no son consecutivas.
- Comienza el primer equipo, ve el vídeo durante 10 segundos, el presentador formula la pregunta y el equipo responderá VERDADERO O FALSO. A continuación, se pasa al siguiente equipo y por último al tercer equipo, volviendo al primer equipo para comenzar la segunda ronda.
- En el caso que el Equipo Concurante no sepa responder puede proceder consultando y consensuando la respuesta con el grupo buscador.

PUNTUACIÓN

- Cada pregunta acertada suma 2 puntos para su equipo.



3^{er} BLOQUE: EL PANEL DE LOS SECRETOS

En este bloque se trabajará entorno a la expresión, representación y creatividad, ya que el contenido en este momento del programa corresponde a las áreas relacionadas con la Educación Musical y la Educación Artística.

Se concursará con pruebas y cuestiones relacionadas con las artes.

MECÁNICA

- En el bloque 3º concursará un grupo de tres alumnos y siempre contestará el capitán, además de los 3 buscadores correspondientes.
- Existe un panel **virtual** con 21 casilleros reversibles, decorados con el logotipo del programa en las caras visibles.
- Los casilleros están enumerados en la parte superior (del 1 al 7) y la lateral del panel (de la A a la C).
- Una vez elegido uno de los casilleros por el capitán del grupo participante, se girará mostrando su cara posterior, y aparecerá uno de los siguientes símbolos: MASCARÁ DE TEATRO o SIMBOLO MUSICAL o SIMBOLO PINCEL o SIMBOLO BOMBILLA o PUPITRES.
- Cada ilustración simboliza la temática sobre la que se va a efectuar la pregunta.
- Se pueden realizar pruebas cuando salga una bombilla o una máscara, o preguntas, cuando salga un símbolo musical o un pincel. Las preguntas valen 2 puntos contestadas por los concursantes y 1 punto contestadas por los buscadores. Las pruebas pueden valer hasta tres puntos.
- Comienza el primer equipo escogiendo un casillero, el cual mostrará un símbolo. Dependiendo del símbolo que aparezca se realizará la prueba o la pregunta.
- Si se trata de una pregunta, el equipo dispondrá de 30 segundos para ser respondida por el capitán tras la deliberación del equipo y sumará dos puntos. En caso de fallar o no saberla, el equipo buscador dispondrá de 15 segundos más para responderla y su puntuación será de un punto.
- Cuando se trate de una prueba, será requerida la colaboración de uno de los buscadores, que dispondrá de 05 segundos para prepararse y los 30 segundos de ejecución.
- Las respuestas siempre las da el equipo concursante, pero las pruebas las tiene que ejecutar uno de los del Grupo Buscador. Veamos un ejemplo:

Un equipo elige casillero, en su turno, y le aparece el símbolo “BOMBILLA” (en esta ocasión la prueba irá relacionada con el ingenio) baja al centro del plató un miembro del grupo Buscador. El presentador le entrega una tarjeta en la que pone “TU GRUPO TIENE QUE ADIVINAR LAS SIGUIENTES PALABRAS: boca, lechuza y hogar”.

El buscador participante tras sus 05 segundos de preparación, dispone de 30 segundos para que el equipo concursante las adivine, a través de palabras gestos o lo que quiera utilizar cada una de ellas. No podrá ni escribir ni decir ninguna de las palabras en cuestión.

Cada palabra vale un punto, pudiendo conseguir los 3 si su grupo nombra las 3 palabras.

- Durante los 05 segundos de preparación, el buscador no podrá ni hablar ni hacer gestos que pongan en preaviso a su equipo, solamente puede pensar o prepararse mentalmente.
- **Cada equipo dispone de 2 turnos no consecutivos. Un turno por cada ronda.**
- Si aparece en el casillero una Máscara de Teatro, significará que la prueba estará relacionada con Educación Artística, por ejemplo: definir una palabra o un hecho mediante mímica.
- Si al elegir un casillero aparezca la Palabra PUPITRES, obtendrán un punto extra y elegirán otro casillero para concursar y sumar más puntos.

EI CONTENIDO DE LOS CASILLEROS DEL PANEL quedaría:

3 CASILLEROS CON LA BOMBILLA. (Puntuación de 1 a 3 puntos)

5 CASILLEROS CON LAS MÁSCARAS. (Puntuación 2 puntos)

5 CASILLEROS CON EL PINCEL Y PALETA PINTOR. (Puntuación 2 puntos)

5 CASILLEROS CON UN SÍMBOLO DE MUSICA. (Puntuación 2 puntos)

3 CASILLEROS CON LA PALABRA PUPITRES. (Puntuación de 1 punto y nueva elección)

PREGUNTAS

- Se realizarán preguntas del nivel de 5º de primaria sobre las áreas de Educación Musical y Artística. Estarán orientadas y relacionadas con la Mímica, la Interpretación, el conocimiento de Obras de Arte, de Música, etc.
- Tipos de pregunta según temáticas:

SÍMBOLO BOMBILLA: se realizará siempre la siguiente prueba: adivinar a través de sinónimos o familia de palabras, gestos,... tres palabras sin pronunciar su nombre en un tiempo de 30 segundos.

SÍMBOLO MÁSCARA: se realizarán siempre pruebas de Mímica e Imitación que durante 30 segundos el equipo concursante tendrá que adivinar. (Ejemplo: adivinar el Título de una Película a través de gestos)

SÍMBOLO PINCEL Y PALETA PINTOR: Se realizarán preguntas de conocimiento de Artes Plásticas (P. ¿Qué color se obtiene combinando el rojo con el azul? – R. Verde)

SÍMBOLO DE MUSICA: Pueden ser de varios tipos siempre relacionados con la música, así tenemos:

1º.- Se realizarán pruebas de reconocimiento de una canción o melodía conocida y popular. Es decir se les pone una melodía durante 05 segundos y tendrán que decir el nombre de dicha melodía.

2º.- Se realizará preguntas sencillas sobre temática musical:
Ejemplo ¿Enúnciame el nombre de los integrantes del Canto del Loco y el nombre de su último disco?) o ¿Cuántas corcheas hay en una negra?

4º BLOQUE: EL COFRE DE LOS ENIGMAS

Este Bloque tiene un carácter puramente competitivo en Rapidez de Calculo Mental, Resolución de Problemas, Lógica, Abstracción, etc., puesto que son pruebas que requieren gran **agudeza y rapidez de respuesta.**

MECÁNICA

- En este bloque, cada miembro del nuevo grupo participa de forma individual y colabora con él un único buscador.
- Aprovechando la colocación de los alumnos en el plató, tendrá ubicado a su buscador en su misma posición pero de la mesa de detrás.
- Habrá colocado en el plató un cofre con listas de 10 preguntas cada una.
- El niño que participa elige un sobre y se lo entrega al presentador.
- El presentador procede a hacer las preguntas según el orden de lista. Y pasando a la siguiente en cuanto se contesta la anterior.
- El tiempo para resolver y contestar al mayor número de preguntas posibles es de 40 segundos.
- Comienza el primer concursante del primer grupo, y se somete a los 40 segundos de preguntas.

- Una vez que este termina su tiempo de preguntas comienza, el 1º del segundo grupo que realizará el mismo mecanismo que el anterior concursante. Después hará lo mismo el 1º del tercer grupo. A continuación le tocará al 2º concursante del primer grupo y así sucesivamente. Hasta terminar con el tercero del tercer grupo.
- Si el concursante no conoce la respuesta de una pregunta puede decir “**Buscador**”, y en ese momento responderá por él, su buscador. Sigue corriendo su tiempo y el propio concursante sigue con su turno de preguntas. La respuesta valdrá lo mismo, 1 punto, en caso de ser respondida correctamente por cualquiera de los dos.
- Si el presentador escucha la palabra “**paso**”, dicha bien por el concursante o bien por su buscador, pasará a formular la pregunta siguiente de la lista.
- En el caso que el concursante falle al contestar el Mago Ferlín dirá **no es correcto**, el concursante tiene tres opciones: puede volver a contestar, decir “**Buscador**” o decir “**paso**”.
- En caso de que la lista de 10 preguntas se terminase, el presentador continuará haciendo las preguntas no contestadas o falladas y por su orden.

PUNTUACIÓN

- Cada respuesta ganada suma un punto para su equipo, sea contestada por el concursante o por el Buscador.

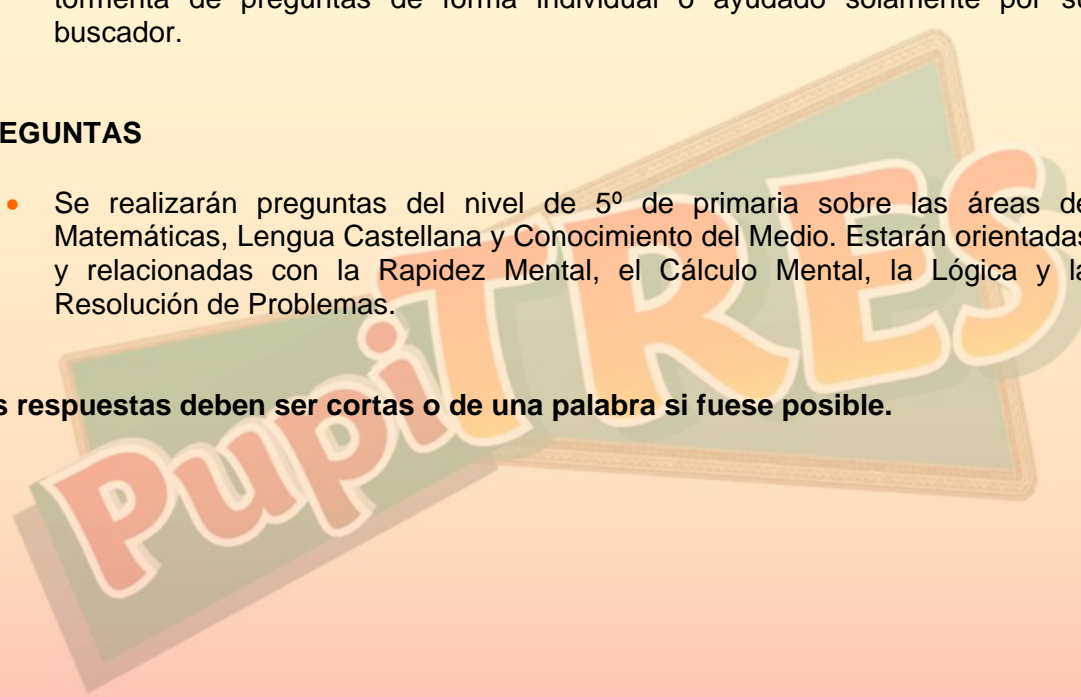
TEMPORALIZACIÓN

- Cada concursante dispone de 40 segundos para responder correctamente a la tormenta de preguntas de forma individual o ayudado solamente por su buscador.

PREGUNTAS

- Se realizarán preguntas del nivel de 5º de primaria sobre las áreas de Matemáticas, Lengua Castellana y Conocimiento del Medio. Estarán orientadas y relacionadas con la Rapidez Mental, el Cálculo Mental, la Lógica y la Resolución de Problemas.

Las respuestas deben ser cortas o de una palabra si fuese posible.



9. MATERIAL NECESARIO

- Cada colegio deberá aportar los libros de texto que crea oportunos para sus respuestas.
- El máximo de libros por bloque que pueden utilizar los equipos buscadores es de cuatro libros más una enciclopedia más la calculadora en los bloques en los que entran las matemáticas.
- Este material solo podrá ser utilizado por los grupos buscadores.
- **Cada equipo concursante irá equipado con un uniforme, chándal, camiseta distintiva o lo que el colegio estime oportuno que sirva de identificador del equipo.**
- Cada Centro Escolar podrá preparar pancartas de ánimo, cánticos, lemas y otros vítores cívicos para estimular y apoyar a sus compañeros.
- El colegio puede aportar un video presentación del colegio con un permiso firmado para poder ser emitido en la el programa. Tendrá que estar en poder de la organización antes del 10 de febrero. (Se recomienda aportarlo para no hacer la organización diferencias entre los distintos colegios)
- Cada colegio tendrá que estar acompañado de al menos un profesor responsable del grupo para colaborar con la organización durante el desarrollo del programa.

10. DERECHOS Y COMPROMISOS

La Productora Pandora se reserva el derecho de cambiar parte del concurso mediante la modificación de las presentes bases si así lo estimase oportuno, dándolo a conocer a los centros escolares inscritos.

La Productora Pandora podrá utilizar el nombre, la imagen o la voz de cualquiera de los alumnos concursantes en las diferentes emisiones sin ningún tipo de remuneración por ello.

La participación en el concurso implica obligatoriamente la aceptación de esta cláusula.

La participación de cualquier colegio en el concurso le obliga directa y expresamente a acogerse a las normas y reglas del mismo. Por lo que un incumplimiento de las mismas le impedirá la clasificación a otra fase o el premio.

De igual modo la Productora Pandora se compromete en la utilización de los datos, incluidos en el fichero de alumnos a respetar su confidencialidad y a utilizarlos de acuerdo con la finalidad del programa y solo para el mismo.

El Centro Escolar cederá a la Productora Pandora los derechos de emisión del vídeo aportado por los mismos, dentro del Programa Pupitres, sin perjuicio.

11. PLAZO DE PRESENTACIÓN DE SOLICITUDES

El plazo para la presentación de solicitudes (en anexos) será antes del 01 de febrero del 2011.

1-Correo certificado a la siguiente dirección:

PRODUCCIONES PANDORA
C/ FRANCISCO VITORIA, 18 – 1º C
47195 ARROYO DE LA ENCOMIENDA
VALLADOLID

2-Correo electrónico: producción@pandoraproducciones.com con acuse de recibo.

(Para aclaraciones el teléfono de la productora es: 983 40 92 71 ó 664 40 40 76)

12. VIDEO PRESENTACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR

Al comienzo de cada programa cada centro dispondrá de 30 segundos para presentar su Centro Escolar con un vídeo. Para ello el centro deberá enviar a la dirección enunciada en el punto 11 un DVD antes del 10 de febrero de 2011.

13. FECHAS DE REALIZACIÓN DEL CONCURSO

La primera fase se realizará entre el 14 y el 18 de febrero.

La segunda fase, semifinales y final se realizará entre el 21 y el 25 de febrero.

14. REALIZACIÓN DE PREGUNTAS Y PRUEBAS

El conjunto de preguntas y pruebas que se le realizarán a los concursantes, estarán redactadas por Maestros Diplomados en Primaria y que ejercen en el curso de 6º de la Educación Primaria.

15. COMISIÓN DE SELECCIÓN DE PREGUNTAS Y PRUEBAS

La valoración de las preguntas y pruebas, para cada uno de los bloques del concurso, se llevará a cabo por una Comisión de Selección.

16. LUGAR DEL CONCURSO

El lugar en el que se realizará la primera fase del concurso es en el Auditorio Municipal Medina del Campo:

AUDITORIO MUNICIPAL MEDINA DEL CAMPO
Plaza Segovia S/N
47400 Medina del Campo (Valladolid)
Teléfono del Auditorio: 983 81 23 65

17. ANEXOS

Todos los interesados en participar en el Concurso “Pupitres” deberán rellenar y enviar la siguiente solicitud a la dirección señalada en el punto 11. Y deberán adjuntar el vídeo de presentación del Centro Escolar.

CONCURSO PUPITRES - SOLICITUD DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE DEL COLEGIO:	<input type="text"/>		
DIRECCIÓN:	<input type="text"/>		
C. P.	<input type="text"/>	MUNICIPIO:	<input type="text"/>
PROVINCIA:	<input type="text"/>		
TELEFONOS:	<input type="text"/>		
CORREO:	<input type="text"/>		
NOMBRE DEL DIRECTOR:	<input type="text"/>		
CURSO QUE SE PRESENTA:	<input type="text"/>		
NOMBRE DEL TUTOR DEL CURSO:	<input type="text"/>		
PERMISO DE PROYECCIÓN DE VIDEO DEL COLEGIO	SI <input type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>	
FIRMA DEL DIRECTOR	FECHA.		



C/ FRANCISCO VITORIA, 18 1º C - 47195 - ARROYO DE LA ENCOMIENDA (VALLADOLID)

EN CASO DE SER SELECCIONADO EL COLEGIO,
CUMPLIMENTAR LA SIGUIENTE LISTA:

NOMBRE DEL COLEGIO:

LOCALIDAD:

CONCURSANTE 1:

CONCURSANTE 2:

CONCURSANTE 3:

CONCURSANTE 4:

CONCURSANTE 5:

CONCURSANTE 6:

CONCURSANTE 7:

CONCURSANTE 8:

CONCURSANTE 9:

CONCURSANTE 10:

CONCURSANTE 11:

CONCURSANTE 12:

BUSCADOR 1:

BUSCADOR 2:

BUSCADOR 3:

BUSCADOR 4:

BUSCADOR 5:

BUSCADOR 6:

BUSCADOR 7:

BUSCADOR 8:

BUSCADOR 9:

BUSCADOR 10:

BUSCADOR 11:

BUSCADOR 12:

INICIADOR:

TUTOR: