



ADOLESCENCIA
ACTIVA

Guía para docentes

**Municipalidad
de Campana**

Índice

Introducción

Fases de la competencia

El encuentro de lanzamiento

Los ciclos

La inscripción

Los encuentros intercolegiales

Las producciones de contenido audiovisual

No es necesario que te transformes en Juan José

Campanella

Encuentro de devolución

El jurado y los premios

El Cierre Anual

Pasar en limpio lo vivido, subrayar lo positivo

Apuntes finales

Anexo 1. Calendario 2026

Anexo 2. Abordaje de temáticas de salud. Sugerencias

Anexo 3. Bases y condiciones 2026

Anexo 4. Tramitación de traslados a intercolegiales y cierre

Anexo 5. Planilla de inscripción. Autorización de uso de imagen

Introducción

“Adolescencia activa emergió como un proyecto divertido para abordar una de las problemáticas más trágicas de la salud pública: el suicidio adolescente.”

Este documento está destinado a usted, que forma parte del equipo docente y que tiene a cargo la transformadora tarea de acompañar a sus estudiantes en Adolescencia Activa. Recuerde que no está sola/o y que la experiencia transformadora nos atraviesa a todos, inclusive a usted.

Hablemos del suicidio adolescente.

Esta convocatoria no debe presentarse ante los adolescentes como una iniciativa para prevenir el suicidio. Por el contrario, debe ser una competencia convocante por su carácter participativo, activo y por su espíritu festivo.

Adolescencia Activa pretende prevenir el suicidio adolescente y para ello **no es necesario hablar directamente con los adolescentes sobre suicidio.** Es suficiente con que hablemos y capacitemos sobre los factores asociados al suicidio y las temáticas que atraviesan la salud adolescente que se detallarán más adelante, así como los factores que protegen del suicidio adolescente.

El Ministerio de Salud de la Nación junto a la Sociedad Argentina de Pediatría, Unicef y la Dirección de Adolescencias y Juventudes (2021) detallan en el documento “ABORDAJE INTEGRAL DEL SUICIDIO EN LAS ADOLESCENCIAS” que existen **factores asociados al suicidio que se presentan en un individuo sumándose y aumentando las posibilidades del hecho:** discriminación, abuso sexual, maltrato, falta de visibilidad, violencia, ausencia de intervenciones de postvención, roles de género, aislamiento social, contextos de vulneración social, acoso escolar, consumo problemático de sustancias, restricciones en el acceso a la salud/educación, falta de detección temprana y acción oportuna y/o falta de capacitación en factores de riesgo, ausencia de oportunidades para jóvenes, espacios de pertenencia, proyectos de vida, redes de contención (familiar y social), escasa articulación intersectorial, no detección del problemas de salud mental (depresión, psicosis, etc.) y escasos espacios amigables de salud para adolescentes vinculados con red de salud mental.

Del mismo modo, el documento detalla **factores protectores del suicidio** como las **redes de contención, espacios de participación adolescente, espacios de fortalecimiento de autoestima**, grupos de pertenencia, relaciones familiares, amistades, pareja, la aceptación de la diversidad. La **resiliencia** es referida en otros estudios como un factor protector adicional, entendida como la capacidad de afrontamiento a la adversidad.

Esto no quiere decir que no se pueda hablar con los adolescentes sobre el suicidio. Al contrario, ante la demanda por parte de los adolescentes de hablar sobre ello, no deben cerrarse las puertas. En caso de que lo consideres necesario, puedes dar intervención al Equipo de Orientación Escolar o bien convocar otros docentes o autoridades de la institución para abordar el tema en conjunto. Existe una serie de creencias y mitos que deben ser trabajados.

Utilizamos la competencia en equipo como una estrategia para generar participación adolescente y fortalecer la resiliencia. La competencia es un medio para trabajar sobre la prevención del suicidio.

Invitamos a no rivalizar con otros equipos a lo largo de este proceso.

Lo esperado es que esta estrategia proteja a los adolescentes de numerosas problemáticas de salud que los atraviesan. Ganar no les proveerá de más que unos minutos de alegría. Fortalecer sus redes de contención, aprender a cuidar de su salud y fortalecer sus habilidades sociales, son atributos que contribuirán a su salud física, mental y social.

Por ello, es imperioso que usted **acompañe al equipo reforzando la idea de que el certamen no se trata solo de llegar a la meta, sino de transitar todas sus instancias aprovechando las oportunidades de disfrute y aprendizaje.**

Para sacar el máximo provecho del proceso debes tener presente que **los objetivos del programa se basan en tres pilares:**

- Contribuir a fortalecer factores protectores del suicidio adolescente.
- Acompañar a los adolescentes en el aprendizaje sobre temáticas cuya aparición está asociada al suicidio adolescente.
- Sostener la motivación durante el certamen.

Para cumplir esos objetivos desarrollamos una serie de herramientas para trabajar a lo largo del ciclo lectivo y las describimos en los próximos capítulos.

Fases de la competencia

1. Encuentro de lanzamiento.
2. Inscripción.
3. Primer ciclo: video en primera persona
 - a. Encuentro intercolegial.
 - b. Producción de contenido audiovisual.
 - c. Acompañamiento y devolución.
4. Segundo ciclo: video clip
 - a. Encuentro intercolegial.
 - b. Producción de contenido audiovisual.
5. Tercer ciclo: video redes sociales.
 - a. Encuentro intercolegial.
 - b. Producción de contenido audiovisual.
6. Evaluación del jurado.
7. Encuentro de cierre. Entrega de premios.

El encuentro de lanzamiento

En los primeros meses del ciclo lectivo se le comunicará por correo electrónico a usted y su equipo directivo, sobre la fecha de lanzamiento del programa.

Dicha reunión es muy importante porque detalla su funcionamiento durante el año, comunica las fechas de referencia y advierte sobre novedades, cambios respecto al ciclo anterior y otras novedades.

Su asistencia es vital.

Sus sugerencias y comentarios son bienvenidos siempre.

Los ciclos

El formato de la competencia consta de tres ciclos.

- **Primer ciclo: video en primera persona**
- **Segundo ciclo: video clip**
- **Tercer ciclo: video de redes sociales**

El primer ciclo consta de tres instancias:

1. **Encuentro intercolegial.** Diez representantes de cada equipo acceden donde asisten a talleres que abordan información sobre producción y edición de audiovisuales y sobre factores asociados al suicidio adolescente (detallados más adelante).
2. **Producción de contenido audiovisual.** Cada equipo, guiado por su docente a cargo, selecciona democráticamente uno de los factores asociados al suicidio adolescente propuestos, investiga sobre el mismo, genera un guion, produce el contenido, lo evalúa y entrega a la organización de la competencia.
3. **Acompañamiento y devolución.** Un equipo de abordaje psicosocial hará un acompañamiento y una devolución de la producción audiovisual presentada. Esto permite el intercambio entre profesionales, docentes y equipos, construyendo saberes a partir de las producciones que tienen como eje la mirada adolescente.

El segundo y tercer ciclo constan de dos instancias:

1. **Encuentro intercolegial.** Diez representantes de cada equipo acceden donde asisten a talleres que abordan información sobre producción y edición de audiovisuales y sobre factores asociados al suicidio adolescente (detallados más adelante).
2. **Producción de contenido audiovisual.** Cada equipo, guiado por su docente a cargo, selecciona democráticamente uno de los factores asociados al suicidio adolescente propuestos, investiga sobre el mismo, genera un guion, produce el contenido, lo evalúa y entrega a la organización de la competencia.

La inscripción

Usted es el responsable de inscribir a su equipo, para ello es necesario presentar la siguiente documentación:

1. Planilla de inscripción con nombre del equipo
2. Fotografía del equipo
3. Autorizaciones de uso de imagen

1. Planilla de inscripción

La planilla de inscripción debe estar completa con los datos de los adolescentes que forman parte del equipo. Es importante tener en cuenta que cada equipo está conformado por todos los adolescentes de una división de tercer año del secundario. **No está autorizado juntar divisiones o dividir las.**

La **elección del nombre del equipo** puede ser la primera actividad conjunta. Para ello se sugiere apelar a la participación activa de todos sus miembros, utilizando estrategias como:

- Encuesta: Puedes realizar una encuesta entre los miembros del equipo, proponiendo varias opciones de nombres y que ellos voten por su favorito.
- Lluvia de ideas: Realiza una lluvia de ideas en grupo, donde cada miembro pueda sugerir nombres creativos y divertidos para el equipo.
- Temática adolescente: Es frecuente que exista un tema que los identifica de alguna manera y puedan elegir un nombre acorde al mismo.
- Referencia a la ciudad, barrio o escuela: Pueden elegir un nombre que haga una referencia de ese orden.
- Juego de palabras: Una idea creativa es elegir un nombre que sea un juego de palabras con el nombre de los integrantes del equipo, la escuela, el barrio o con alguna característica distintiva del mismo.

Recuerda que el nombre del equipo puede ser representativo de los valores y objetivos que el grupo busca alcanzar. Es importante que sea un nombre que les guste y se identifiquen con él.

Cuidado, con frecuencia, el primer nombre que se les viene a la mente, también será la primera opción de otros equipos.

2. Fotografía del equipo

Para realizar la fotografía, pueden tener en cuenta algunas sugerencias.

- Prepárense como equipo: Asegúrense de que todos estén presentes y listos con la vestimenta adecuada y los accesorios necesarios. Si falta alguien, pueden enviar su foto después sin sanciones, aunque se espera la participación de todos.
- Elijan un lugar que complemente el tema deseado, considerando la iluminación y los elementos.
- Diseñen una escena que refleje la personalidad del equipo, experimentando con diferentes posiciones y ángulos.
- Jueguen con la composición para crear una imagen interesante, utilizando técnicas como la regla de los tercios y la simetría.
- Aprovechen la luz adecuada para el ambiente deseado, ya sea natural o artificial.
- Capturen la esencia del equipo mediante expresiones faciales y dinámicas grupales.
- Después, seleccionen y editen las mejores fotos para mejorar la calidad visual y agregar efectos especiales que realcen la creatividad.



3. Autorizaciones de uso de imagen

Las autorizaciones de uso de imagen deben estar firmadas por adultos responsables de los adolescentes que participan en la competencia. Se pueden entregar escaneadas por correo electrónico o en formato papel en el primer intercolegial.

Los encuentros intercolegiales

Los intercolegiales quedan en la memoria y son los eventos más significativos de la competencia. Durante el mismo, quienes están abocados a organizarlo están sumamente atareados, por ello es importante que te hagas cargo de organizar a tu equipo.

Durante el 2026 se convocarán los equipos completos.

Los intercolegiales, usualmente están organizados en cuatro partes:

- a. Taller sobre una temática de salud adolescente
- b. Taller sobre herramientas para la producción audiovisual
- c. Ejercicio práctico de producción audiovisual con teléfono inteligente
- d. Socialización y devolución sobre el ejercicio realizado

Para poder aprovechar al máximo el intercolegial ten en cuenta las siguientes sugerencias:

- a. Revisa la convocatoria: Confirma hora y lugar.
- b. En caso de que estés dentro de las escuelas elegibles para solicitar transporte, no olvides hacerlo al menos 2 semanas antes a campana.adolescencia.activa@gmail.com.
- c. Organiza tu equipo: Elige estudiantes con anticipación, forma grupos para saber a qué intercolegiales asistirá cada uno. Mantenlos motivados.
- d. Prepara los materiales: Van a necesitar al menos un teléfono inteligente.
- e. Organiza la documentación de inscripción.
- f. Pueden llevar alimentos como mate y agua caliente, con frecuencia proveemos galletitas para todos.
- g. Sean puntuales: Lleguen temprano para elegir lugar y prepararse.
- h. Promueve la interacción con otros equipos: Conoce a otros participantes, comparte ideas y colabora si es posible.
- i. Respeta las reglas: Sigue las normas del evento, incluyendo seguridad y conducta.
- j. Disfruten del evento: Aprovechen la oportunidad de aprender, hacer amigos y tener una experiencia enriquecedora.

Las producciones de contenido audiovisual

Ciertas temáticas que atraviesan a los adolescentes se vinculan fuertemente con factores asociados al suicidio. Cuando se presentan, hacen a los adolescentes más vulnerables al suicidio, en especial cuando se acumulan varios factores.

Un adolescente es más vulnerable al suicidio cuantos más factores asociados presente. Algunos de estos se detallan aquí: consumo problemático de sustancias, acoso escolar, violencia, noviazgos violentos, aislamiento, ausencia de proyecto de vida, salud sexual y reproductiva, trastornos de la alimentación y conductas de riesgo.

Estos factores están asociados a las temáticas propuestas para trabajar en cada producción audiovisual:

- Alimentación saludable. El cuerpo y los estereotipos.
- Salud reproductiva, enfermedades de transmisión sexual.
- Cultura y educación. Riesgos. Hábitos saludables.
- Consumo de tecnologías, redes, sustancias. Salud y consumo.
- Hostigamiento y Acoso escolar. Entornos saludables.
- Vínculos saludables. Noviazgos sanos. Violencias.
- Diversidad e inclusión.
- Autoestima y autocuidado.
- Salud Adolescente.

Es importante presentarlas como Temáticas evitando la problematización para así habilitar un espacio de construcción.

Este es el momento de que tu equipo aprenda sobre alguna de las temáticas propuestas. Lo harán realizando una producción audiovisual, que actualmente es una de las expresiones artísticas más utilizadas y más al alcance de la población de entre 15 y 29 años.

Como dijimos previamente, la finalidad de estas instancias es contribuir a la prevención del suicidio adolescente, pero para ello no es necesario hablar directamente con los adolescentes sobre suicidio. Esto no quiere decir que no se pueda hablar con los adolescentes del suicidio. Ante la demanda por parte de los adolescentes de hablar sobre ello, no deben cerrarse las puertas.

Por otra parte, ***existen factores protectores del suicidio adolescente como la resiliencia, el fortalecimiento de las redes familiares y comunitarias, así como en la mejora del vínculo con el sistema de salud.***

Debe ser nuestro principal objetivo (tuyo y nuestro) intentar dar prioridad a las acciones que permitan aprender más y mejor sobre factores asociados al suicidio y los factores protectores.

No es necesario que te transformes en Juan José Campanella

Si bien es muy útil que proveas a tu equipo de ideas y herramientas sobre videos, no pierdas de vista tu rol: **acompañarlos en el aprendizaje sobre el tema seleccionado.**

Producir contenido audiovisual requiere de mucho trabajo y la mayoría se realiza antes de encender la cámara. Te damos ciertas pautas que pueden acompañarlos en ese proceso:

a. EXTENCIÓN DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Debe tener un máximo de tres minutos.

b. SELECCIÓN DEL TEMA

Una forma divertida es utilizar juegos o actividades grupales como una forma de seleccionar el tema. Por ejemplo, se pueden dividir a los adolescentes en equipos y desafiarlos a competir en una actividad que esté relacionada con la salud adolescente y luego el equipo ganador puede seleccionar el tema a tratar.

También se puede organizar un debate entre los adolescentes, en el cual cada uno defiende su tema preferido y se vote al final del debate para seleccionar el tema ganador. Vos debes participar, orientando y opinando, teniendo en cuenta si alguna de las temáticas atraviesa a uno o varios miembros del equipo. Lo importante es que el proceso de selección sea inclusivo, respetuoso y promueva la participación activa de todos los adolescentes involucrados.

c. INVESTIGACIÓN SOBRE EL TEMA

Utilicen fuentes confiables, como sitios web del ministerio de educación o de salud. Analicen la información recopilada y discutan en grupo las posibles causas y consecuencias de la temática. Propongan soluciones y estrategias para abordarla, teniendo en cuenta factores como la accesibilidad, la inclusión y la afectividad.

En esta instancia se puede dar participación a expertos en alguna de las temáticas que se encuentren entre las familias de los equipos, la comunidad educativa o agentes externos. Esto puede fortalecer la red comunitaria de los adolescentes, lo que se comporta como un factor protector del suicidio.

Es importante que las autoridades de la institución estén al tanto de estas acciones.

d. IDEAS GRUPALES DE UNA HISTORIA PARA CONTAR.

Después de investigar, el equipo puede comenzar a crear una historia que aborde la temática seleccionada. Pueden pensar en personajes, situaciones y diálogos que sean relevantes para el tema y que resulten interesantes para el público.

e. DESARROLLAR EL GUIÓN:

Con la historia en mente, y *teniendo en cuenta que su máxima duración es de tres minutos,*



pueden comenzar a desarrollar el guion. Es importante que el guion tenga una estructura clara, incluyendo una introducción, un desarrollo y una conclusión. También deben asegurarse de que el mensaje principal sobre la temática esté presente de manera clara y concisa.

f. **ADAPTAR EL GUION AL ESTILO DE VIDEO SOLICITADO.**

El primer ciclo es video en primera persona, el segundo es video clip y el tercero es un video en redes sociales.

En un video en primera persona la cámara se coloca en el punto de vista del protagonista, como si fuera su propia visión, para mostrar su perspectiva de los eventos. Es una técnica utilizada para generar empatía y hacer que el espectador se sienta más cercano al personaje principal.

Un video clip se graba sabiendo que su sonido será finalmente silenciado para ser reemplazado por una canción de composición propia o una ajena seleccionada que acompañe la historia. Este tipo de video puede incluir una variedad de elementos visuales, como coreografías e historias que complementan la letra de la canción. En este caso pueden componer una canción e interpretarla, interpretar una canción escrita por alguien más (un conocido o una banda popular) o simplemente poner una canción interpretada por una banda de música.

Un video en redes sociales será utilizado como herramienta principal para plasmar el uso e intervención de las redes sociales en la historia o narrativa que se elija contar. Se deberá vislumbrar el rol que ocupan las redes en la historia de los personajes a través de los recursos digitales propios a cada plataforma (likes, posteos, reels, entre otros recursos).

En resumen, mientras que un video en primera persona se enfoca en la perspectiva del protagonista, un video clip se enfoca en la música y un video de redes sociales pone el foco en el lugar que ocupan los recursos digitales en una temática específica.

g. **REVISAR Y EDITAR:**

Una vez que se ha escrito un primer borrador del guion, es importante revisarlo y editarlo. Pueden hacerlo entre todos los miembros del grupo, identificando áreas que necesiten mejora y asegurándose de que la historia fluya bien y que el mensaje principal sea efectivo.

h. **LUGAR, ELEMENTOS, ROPA, ROLES, LUZ Y SONIDO.**

Antes de grabar, asegúrense de saber en qué lugares van a grabar, qué elementos necesitan, quienes estarán encargados de cada rol. Quiénes serán los responsables de llevar cada elemento.

Recuerden que las grabaciones en exterior siempre tienen mejor luz y más dificultades para grabar sonidos (por los ruidos del ambiente: viento, autos, animales, etc.), mientras que en el interior sucede lo contrario: la luz es peor y el sonido mejor.

En esta instancia se puede **dar participación como asistentes o actores secundarios a las familias de los equipos o la comunidad educativa. Esto puede fortalecer la red comunitaria de los adolescentes, lo que se comporta como un factor protector del suicidio.**

i. PLANOS

Existen diferentes tipos de planos que se pueden utilizar en la grabación de un cortometraje para crear una narrativa visual interesante. Algunos de los planos más comunes que puedes tener en cuenta son:



j. GRABAR

Inicia la grabación siguiendo el guion que han creado. Pueden hacerlo con una cámara de video o con un celular. Es importante asegurarse de que el sonido y la imagen sean de buena calidad para que se pueda ver y escuchar bien. **El video deberá ser grabado de manera vertical (9:16).**

k. DISFRUTE

Las sugerencias no pretenden que resulte un video de excelencia técnica. Son herramientas para aportar valor agregado a las producciones.

Usted debe priorizar el aprendizaje antes que la técnica. Solo 1 de los 40 equipos promedio es el ganador. Allí radica la importancia **de fortalecer la resiliencia y valorar todas las experiencias positivas vividas** durante el año. Por ello, es interesante que usted acompañe al equipo reforzando la idea de que no se trata de llegar a la meta, sino de disfrutar aprendiendo a valorar cada paso del proceso.

l. SUGERENCIAS

- a. Priorizar una idea principal evitando abarcar demasiados temas.

- b. Utilizar escenas breves y dinámicas.
- c. Pensar el guión en función de lo que se ve y escucha, no solo texto.
- d. *¡Recordá que menos es más!*

Encuentro de devolución

Estos encuentros pretenden trabajar sobre el aprendizaje de la temática propuesta en el primer ciclo, utilizando como recurso la producción audiovisual desarrollada por el equipo. Es frecuente que para esta actividad varios equipos completos se junten, aunque no tiene el carácter masivo de los intercolegiales.

El equipo de psicólogos ya observó los audiovisuales de los equipos participantes y trabajan con una mirada enriquecedora. En general, se busca que los adolescentes compartan sus puntos de vista y experiencias sobre el tema, y que el equipo de psicólogos pueda brindarles una retroalimentación constructiva.

En primer lugar, se les brinda a los adolescentes un espacio seguro para hablar sobre su trabajo y sus ideas. El equipo de psicólogos puede hacer preguntas para profundizar en los temas que se trataron en el audiovisual y ofrecer sugerencias para mejorarlo. Luego, se lleva a cabo una retroalimentación en la que el equipo de psicólogos les brinda a los adolescentes una crítica constructiva y los motiva a seguir trabajando en las siguientes instancias. Se pueden discutir los puntos fuertes del audiovisual, así como también las áreas en las que se puede mejorar. Por último, se ofrecen herramientas y recursos para que los adolescentes enriquezcan sus conocimientos sobre la temática abordada y reconozcan formas de prevenirla, resolverla o tratarla.

El jurado y los premios

El JURADO será designado por LA ORGANIZACIÓN y estará formado por 3 a 8 personas. Las decisiones del JURADO y de LA ORGANIZACIÓN serán inapelables. La evaluación se realizará por categoría:

Mejor Actuación. Premio individual. Las actuaciones serán evaluadas en cada producción audiovisual teniendo en cuenta la expresión oral y corporal, técnica vocal, destreza actoral y coreográfica.

Reconocimiento a la labor institucional. La Labor institucional será reconocida en función de las actividades presentadas por los docentes a cargo de los equipos, en los temas: Abordaje de la temática, participación del grupo, participación de la institución y propuestas.

Mejor labor en Producción Audiovisual. Las labores en producción audiovisual serán evaluadas en función de las categorías: Pertinencia de la temática planteada, Compromiso y voluntad de trabajo conjunto, Esfuerzo técnico y creativo y Originalidad.

Equipo Ganador. El Equipo ganador será resultado de la suma de los puntajes obtenidos por los equipos en las tres categorías anteriores.

En resumen:

Se premiará como mínimo a los 3 actores y actrices que sumen más puntaje en la categoría "mejor actuación"

Se premiará como mínimo a los tres equipos docentes que sumen más puntaje en la categoría "reconocimiento a la labor institucional".

Se premiará como mínimo a los 6 equipos que sumen más puntos en la categoría "mejor producción audiovisual".

Se asignará el premio mayor al equipo que sume más puntos en todas las categorías.

El Cierre Anual

El cierre es la oportunidad de encuentro más divertida del año. Teniendo en cuenta que los resultados de cada objetivo no se informan previamente, los/as participantes concurren con incertidumbre y expectativas.

Este momento marca el cierre de un período de intenso trabajo y dedicación, y es una oportunidad para celebrar los logros, así como para fortalecer su resiliencia y habilidades para manejar tanto el éxito como la posible decepción.

Al preparar los adolescentes para este evento, les estamos brindando la oportunidad de desarrollar habilidades importantes para la vida, como la resiliencia, la gratitud y la capacidad de manejar el éxito y la decepción.

Sugerencias:

Anticipar y Planificar: Comunica fecha, hora y lugar del evento con anticipación para que los alumnos puedan hacer los arreglos necesarios para asistir y prepáralos mentalmente para diferentes escenarios, tanto para ganar como para no ganar. Ayúdalos a mantener una actitud equilibrada y positiva.

Promover la Confianza y la Resiliencia: Intenta que tengan presente lo lejos que han llegado y lo mucho que han logrado a lo largo del año, independientemente del resultado final. Ayúdalos a visualizar la posibilidad de no ganar, y a enfocarse en el aprendizaje y el crecimiento personal y grupal que han experimentado durante la competencia.

Preparación para Ambos Escenarios: Visualicen cómo manejar la situación con respeto, mostrando gratitud por la experiencia y el esfuerzo realizado, independientemente del resultado. Refuerza la idea de que el verdadero valor reside en el camino recorrido y en el aprendizaje obtenido durante la competencia, más allá de cualquier resultado específico.

Cada año en promedio recibimos 5 a 6 horas de producciones audiovisuales (40 equipos envían 3 videos de 3 minutos cada uno). Por ello es imposible que durante el evento se muestren las producciones completas.

Se analizarán los temas abordados durante el año, se reconocerá la labor institucional premiando a los equipos docentes que hayan sumado más puntos para sus equipos en dicho apartado. Luego se exhibirá entre 10 y 20 segundos de las producciones audiovisuales que no hayan sido premiadas o hayan obtenidos los puestos del 10 al 4. Después las producciones audiovisuales que hayan obtenido el tercer, segundo y primer puesto de cada objetivo serán reproducidas completas. Finalmente se procederá de manera similar mostrando los tramos de cada producción audiovisual en donde se hayan distinguido las mejores actuaciones.

Por último, se mostrará una grilla en la que se pueda observar la sumatoria de los puntajes de cada equipo de la que emerja el equipo ganador del premio mayor.

Pasar en limpio lo vivido, subrayar lo positivo

Cuando el evento termine, las clases continúan y es importante que ayudes a dar un cierre a lo realizado. Tomate un tiempo para celebrar los logros de tus alumnos y para reconocer su esfuerzo y dedicación, independientemente del resultado. Anímalos a expresar gratitud hacia sus compañeros de equipo y cualquier otra persona que haya contribuido a su crecimiento y desarrollo durante la competencia.

Repasa los vínculos que se han construido, los conocimientos adquiridos, las situaciones de aprendizaje, los encuentros intercolegiales, las relaciones generadas con otras escuelas, los abrazos, las risas, las angustias compartidas, las anécdotas graciosas y todo lo que consideres útil fortalecer.

Cerrar un ciclo implica también abrir la puerta al siguiente paso. El vacío da lugar a una nueva dirección y propósito continuando con nuevos proyectos o estableciendo metas futuras.

Apuntes finales

Tanto las autoridades educativas, como el equipo de orientación, tus colegas, las familias y el equipo de Adolescencia Activa estamos disponibles para colaborar con tu tarea.

Si relevas una situación de riesgo, da intervención a los agentes indicados en los protocolos del ministerio de educación. Cuenta con el equipo de Adolescencia Activa como la vía de acceso a todas las herramientas que el Municipio de Campana puede proveer para resolver o mejorar la situación de riesgo relevada.

Este programa se realiza con un compromiso inmenso; tenemos la convicción de que la salud adolescente se puede abordar con participación adolescente, poniendo atención a su mirada de la realidad y dándole espacio para expresarla.

Los adolescentes no son personas a medio formar, debemos descubrir y valorar su visión e intereses. De esa manera podremos construir una compañía genuina y saludable que se perciba como una red de contención; un contexto atento a lo que tienen para decir. Un entorno que se modifica cuando los adolescentes se expresan.

Anexo 1

Calendario 2026

Primer intercolegial

16/04/26; 9:00hs. Escuela Técnica Roca. (pueden concurrir los equipos completos)

Entrega #1

29/05/26. Entrega de la primera producción Audiovisual (Video en primera persona)

Segundo Intercolegial

04/06/26 Escuela Técnica Roca. (pueden concurrir los equipos completos)

Entrega #2

07/8/26 9:00 hs. Entrega de la Segunda producción Audiovisual (Video clip)

Tercer intercolegial

20/08/26 Escuela Técnica Roca. (pueden concurrir los equipos completos)

Entrega #3

02/10/26 Entrega de la tercera producción Audiovisual (video de redes sociales)

Cierre anual

29/10/26 Cierre anual.

Contactos

Entrega de material campana.adolescencia.activa@gmail.com

Contacto telefónico / WhatsApp: 3489672636

Grupo de WhatsApp para profesores (Comunicados y avisos):

<https://chat.whatsapp.com/Jye4KdEEeJxLV8XVQj2P1T?mode=hq1tcli>

Anexo 2

Abordaje de temáticas de salud. Sugerencias

Como docente de nivel secundario, abordar las temáticas mencionadas requiere una combinación de enfoques educativos, preventivos y de apoyo. Es de mucha utilidad contar con la colaboración de las autoridades de la escuela, la participación de las familias y de expertos para brindar un enfoque integral en el abordaje de los temas.

Puedes encontrar información sobre las temáticas, acordes con el marco educativo en el portal abc.gob.ar

La colaboración y la comunicación abierta entre todos los actores involucrados son clave para promover el fortalecimiento de la red familiar y comunitaria. A continuación, a modo de sugerencia, se presentan estrategias y enfoques actualizados para cada una de las temáticas:

Alimentación saludable. El cuerpo y los estereotipos.

Incluir educación sobre hábitos saludables de alimentación. Reflexionar sobre el consumo y los alimentos disponibles dentro de la escuela.

Promover una cultura de aceptación y respeto hacia la diversidad de cuerpos y fomentar la autoestima y el autocuidado.

Invitar a especialistas en trastornos de la alimentación para brindar charlas informativas y concienciar sobre los riesgos y las señales de alerta.

Trabajar en colaboración con las familias para ofrecer recursos y apoyo a aquellos estudiantes que puedan estar lidiando con trastornos de la alimentación.

Salud reproductiva, enfermedades de transmisión sexual:

Crear un ambiente seguro y de confianza en el aula para que los estudiantes se sientan cómodos al discutir temas relacionados con la salud sexual.

Si la escuela está incluida en el programa de consejerías de salud sexual, articular con la profesional responsable y organizar acciones conjuntas.

Invitar a expertos en salud sexual y reproductiva para brindar charlas informativas y responder preguntas de los estudiantes.

Involucrar a las familias mediante la organización de reuniones informativas o talleres en los que puedan participar y discutir sobre la educación sexual de sus hijos.

Proporcionar información precisa y actualizada sobre métodos anticonceptivos, prevención de infecciones de transmisión sexual y promoción de relaciones saludables.

Establecer vínculos con centros de salud cercanos que puedan brindar servicios de salud sexual y reproductiva a los estudiantes.

Cultura y educación Vial. Riesgos. Hábitos saludables.

Abordar cuestiones viales en el aula, subrayando su impacto en la seguridad pública y la responsabilidad ciudadana.

Investigar sobre costumbres riesgosas como el exceso de velocidad y el uso del celular al conducir, así como la importancia de los elementos de seguridad.

Recopilar información relevante, como datos estadísticos y testimonios para respaldar su análisis.

Consumo de tecnologías, redes, sustancias. Salud y consumo.

Reflexionar sobre los efectos del consumo excesivo de tecnología, redes sociales y sustancias en la salud física, mental y emocional.

Desarrollar habilidades para manejar el uso de la tecnología de manera responsable, como establecer límites de tiempo y reconocer señales de alerta.

Fomentar alternativas saludables como el ejercicio físico, la creatividad y la socialización offline.

Promover un diálogo abierto donde los adolescentes puedan hablar sobre sus experiencias y preocupaciones de manera segura.

Facilitar el acceso a recursos de apoyo, como servicios de asesoramiento y líneas de ayuda.

Invitar a representantes de organizaciones locales de prevención de consumo problemático (como el Centro de Orientación y Asistencia en Adicciones 3489 672465, adicciones@campana.gov.ar) para ofrecer información y recursos a los estudiantes y sus familias.

Involucrar a las familias en la discusión y educación sobre estos temas, ofreciendo talleres y recursos para apoyar la crianza consciente.

Hostigamiento y Acoso escolar. Entornos saludables:

Implementar programa de prevención del acoso escolar que involucre a estudiantes, familias y referentes en convivencia escolar.

Organizar talleres y actividades que promuevan la empatía, el respeto y la resolución pacífica de conflictos.

Invitar a psicólogos u otros profesionales especializados en acoso escolar para ofrecer asesoramiento y apoyo tanto a las víctimas como a los agresores.

Revisar y actualizar los protocolos del ministerio de educación referidos a la denuncia y respuesta rápida ante casos de acoso escolar, involucrando a las familias y la comunidad educativa en general.

Vínculos saludables. Noviazgos sanos. Violencias.

Incorporar actividades y debates sobre la resolución pacífica de conflictos y la promoción de una cultura de paz.

Invitar a especialistas en prevención de la violencia para ofrecer charlas y talleres en la escuela.

Establecer alianzas con organizaciones comunitarias que trabajen en la prevención de la violencia y brinden apoyo a los estudiantes y sus familias.

Ofrecer un espacio seguro y confidencial donde los estudiantes puedan compartir sus preocupaciones y buscar orientación.

Ofrecer información sobre relaciones saludables, consentimiento y prevención de la violencia en el noviazgo.

Invitar a expertos en relaciones saludables y prevención de la violencia de género para ofrecer charlas y talleres en la escuela.

Promover la comunicación abierta sobre relaciones saludables y brindar herramientas para identificar signos de violencia en el noviazgo.

Trabajar en colaboración con las familias, ofreciéndoles recursos y orientación para detectar y abordar situaciones de violencia en el noviazgo.

Autoestima y autocuidado, proyecto de vida:

Ofrecer orientación académica y vocacional para ayudar a los estudiantes a explorar y establecer metas.

Invitar a expertos en orientación vocacional y desarrollo personal para brindar charlas y talleres sobre la importancia de tener un proyecto de vida.

Fomentar la participación en actividades extracurriculares, clubes y proyectos comunitarios para fomentar el sentido de pertenencia y la conexión con los intereses individuales de los estudiantes.

Colaborar con las familias para apoyar a los estudiantes en la planificación de su futuro y brindarles recursos adicionales.

Presentar las ofertas de educación presentes en el municipio, así como invitarlos a participar a la Expo de Educación y Empleo realizada año a año por el municipio.

Diversidad

Proporcionar educación sobre diversidad sexual, incluyendo orientaciones e identidades de género.

Fomentar respeto y empatía, promoviendo comprensión de experiencias diferentes.

Desafiar estereotipos de género y crear un ambiente inclusivo con medidas como políticas contra el hostigamiento.

Inclusión

Sensibilización y empatía: Realizar charlas y actividades con personas con discapacidad para promover la comprensión y el respeto hacia la diversidad.

Explorar el entorno escolar para identificar posibles limitaciones en la accesibilidad física, digital, sensorial, cognitiva, lingüística y otras, con el propósito de reconocer el entorno y empatizar con la situación del otro.

Investigar campañas contra estereotipos para combatir prejuicios relacionados con la discapacidad, promoviendo la aceptación y la diversidad en la comunidad estudiantil.

Generar proyectos comunitarios de apoyo a personas con discapacidad, como voluntariado en centros de atención.

Anexo 3

Bases y condiciones 2026

INTRODUCCIÓN

La competencia estará destinada a Adolescentes que cursen el 3° año del colegio secundario del partido de Campana. Cada división de cada colegio, junto a un docente a cargo será en adelante un EQUIPO que actuará en conjunto. La rectoría y conducción será ejecutada por la Secretaría de Salud, a través de la Dirección de Políticas Socio Sanitarias (en adelante LA ORGANIZACIÓN).

INSCRIPCIÓN

Los EQUIPOS interesados deberán inscribirse a través de correo electrónico a la dirección campana.adolescencia.activa@gmail.com para poder participar.

En el cuerpo del correo debe incluir los datos:

1. Nombre del equipo (**máximo de 2 palabras**)
2. División
3. Turno
4. Escuela
5. Docente a cargo

Debe enviarse **por correo electrónico, firmadas y escaneadas**, antes de la fecha del primer intercolegial, la siguiente documentación:

1. PLANILLA DE INSCRIPCIÓN completa con TODOS los integrantes de la división/ equipo.
2. FOTOGRAFÍA GRUPAL
3. AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN individual completa y firmada de cada uno de los integrantes del equipo.

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Cada equipo deberá entregar en cada una de las tres instancias:

- Una descripción de la labor institucional.
- Una producción audiovisual vertical.
- Una fotografía vertical.

En la primera instancia entregará una producción audiovisual vertical con estilo de video en primera persona / Video Selfie y la primera actividad de labor institucional. En la segunda instancia entregará una producción audiovisual con estilo de video musical y la segunda actividad de labor institucional. En la tercera instancia se entregará una producción audiovisual con estilo de redes sociales en video y la tercera actividad de labor institucional.

Acompañando a las producciones audiovisuales, cada equipo deberá entregar una fotografía vertical de estilo libre que refleje el mismo tema que

seleccionaron para el video. La producción fotográfica puede ser libre o una captura de un momento del video producido por los participantes.

Las fechas de entrega de las producciones se detallan en el Anexo 1: Calendario 2026.

Las producciones audiovisuales deben respetar las pautas de estilo y abordar temáticas que atraviesen la salud adolescente:

- Alimentación saludable. El cuerpo y los estereotipos.
- Salud reproductiva, enfermedades de transmisión sexual.
- Cultura y educación Vial. Riesgos. Hábitos saludables.
- Consumos problemáticos. Sustancias, tecnologías, redes.
- Hostigamiento y Acoso escolar. Entornos saludables.
- Violencia en las juventudes. Noviazgos sanos.
- Diversidad e inclusión.
- Autoestima y autocuidado.
- Salud Adolescente.

En cada instancia podrán sumar puntos en tres categorías:

- Mejor Actuación.
- Reconocimiento a la labor institucional.
- Mejor labor en Producción Audiovisual.
- Equipo Ganador.

ENCUENTROS INTERCOLEGALES

Cada instancia de entrega será precedida por un encuentro intercolegial. Las fechas de encuentro se encuentran detalladas en el Anexo 1: Calendario 2026.

Estos encuentros se llevarán a cabo de manera presencial en predio informado oportunamente por LA ORGANIZACIÓN. Serán desarrollados en coordinación con autoridades educativas locales. Las actividades que se propondrán tendrán el fin de garantizar el acceso a información necesaria y el conocimiento técnico básico para cumplimentar con la correcta **producción audiovisual**.

Por otra parte, el encuentro en sí será un espacio para socializar las ideas que los equipos tengan sobre cómo abordar los temas seleccionados, lo que presenta una oportunidad de acción para guiarlos en su aproximación a los mismos.

RESULTADOS DE LA COMPETENCIA

Los resultados parciales y finales serán comunicados al finalizar la competencia, en conjunto con el resultado final.

Se asignarán premios a las siguientes categorías:

- Mejor Actuación. Premio individual. 1er a 3er puesto.
- Reconocimiento a la labor institucional. 1er a 3er puesto.
- Mejor labor en Producción Audiovisual. 1er a 6to puesto.
- Equipo ganador. 1er puesto.

***La fotografía producida por los equipos sumará puntos para el conteo final pero no implica un premio adicional.**

CATEGORÍA 1: MEJOR ACTUACIÓN

Las actuaciones serán evaluadas en cada **producción audiovisual** teniendo en cuenta la expresión oral y corporal, técnica vocal, destreza actoral y coreográfica.

Esta categoría nos permite estimular el trabajo individual en post de un mejor resultado artístico. Generando producciones más creíbles.

Son buenas prácticas para ello: saber la letra, hablar de manera clara, no mirar a la cámara a menos que sea necesario, moverse de manera natural, entre otras.

En cada instancia se seleccionarán las 5 mejores actuaciones tomando en cuenta las categorías antes descritas, asignando los siguientes puntajes:

1er. puesto	50 puntos
2do. puesto	40 puntos
3er. puesto	30 puntos
4to. puesto	20 puntos
5to. puesto	10 puntos

Las mejores actuaciones pueden no pertenecer a las mejores producciones audiovisuales.

Será declarado/a ganador/a en la categoría “Mejor actuación” el actor/actriz que haya ganado mayor cantidad de puntos en dicha categoría al finalizar la competencia, seguido por segundo y tercero de mejor puntaje.

En caso de empate, será declarado ganador, el actor/actriz de aquel de los equipos que tenga el puesto final más alto en la competencia. En caso que esto no defina ganador, será ganador/a quien haya obtenido el puesto más alto como mejor actuación en el OBJETIVO DOS. En caso que esto no defina ganador, será ganador/a quien haya obtenido el puesto más alto como mejor actuación en el OBJETIVO UNO. En caso que esto no defina ganador, será ganador/a quien haya obtenido el puesto más alto como mejor actuación en el OBJETIVO TRES.

CATEGORÍA 2: RECONOCIMIENTO A LA LABOR INSTITUCIONAL

La labor institucional será evaluada mediante una “**descripción de la Labor institucional**” que el docente a cargo entregue a LA ORGANIZACIÓN.

Esta categoría tiene por objeto acompañar el trabajo docente, valorar el compromiso institucional y estimular el abordaje de las temáticas de salud adolescente de manera integral por toda la comunidad escolar.

Nos permite conocer cómo trabajaron durante el proceso de cada producción audiovisual, darle seguimiento y evaluar modificaciones.

DESCRIPCIÓN DE LA LABOR INSTITUCIONAL:

El/la docente a cargo de acompañar a cada equipo participante debe completar la siguiente información a fin de describir la forma en que la institución acompaña

el trabajo del equipo. Es importante que **responda todas las preguntas** de manera concreta y adjunte material escaneado que respalde la información (fotos, planillas, trabajos prácticos y cualquier otro elemento que ayude a conocer la forma de trabajo institucional).

Actividad a entregar junto a la primera producción audiovisual

1. Abordaje de la temática
 - a. ¿Qué tema eligieron?
 - b. ¿Qué método se utilizó para la elección del tema?
 - c. ¿Qué motivó la elección del tema?
 - d. ¿Se investigó sobre la temática dentro y fuera del aula?
 - e. ¿Cómo se profundizó el conocimiento sobre la temática elegida?
 - f. ¿Se dio participación a otros profesores o invitados externos a la institución para profundizar sobre el tema?
 - g. Si hubo profesores o invitados externos: ¿Quiénes fueron y por qué consideraron importante su intervención?
2. Participación del grupo
 - a. ¿Pudo trabajar el equipo completo?
 - b. ¿Qué barreras se presentaron para trabajar en equipo?
 - c. ¿Qué estrategias implementaron para resolverlas?
 - d. ¿Cómo estimularon la participación del equipo?
 - e. ¿Cómo trabajó el equipo dentro del aula?
 - f. ¿Qué actividad realizó el equipo fuera del aula (en las casas o lugares de reunión)?

Actividad a entregar junto a la segunda producción audiovisual

1. Abordaje de la temática
 - a. ¿Qué tema eligieron?
 - b. ¿Qué método se utilizó para la elección del tema?
 - c. ¿Qué motivó la elección del tema?
 - d. ¿Se investigó sobre la temática dentro y fuera del aula?
 - e. ¿Cómo se profundizó el conocimiento sobre la temática elegida?
 - f. ¿Se dio participación a otros profesores o invitados externos a la institución para profundizar sobre el tema?
 - g. Si hubo profesores o invitados externos: ¿Quiénes fueron y por qué consideraron importante su intervención?
2. Participación del grupo
 - a. ¿Pudo trabajar el equipo completo?
 - b. ¿Qué barreras se presentaron para trabajar en equipo?
 - c. ¿Qué estrategias implementaron para resolverlas?
 - d. ¿Cómo estimularon la participación del equipo?
 - e. ¿Cómo trabajó el equipo dentro del aula?
 - f. ¿Qué actividad realizó el equipo fuera del aula (en las casas o lugares de reunión)?
3. Participación de la institución
 - a. ¿Hubo un proyecto institucional que acompañara la actividad del equipo? ¿cuál? ¿cómo se planificó?
 - b. ¿El trabajo del equipo se extendió a otros cursos de la escuela?
 - c. ¿Se mostraron las producciones al resto de la institución?

Actividad a entregar junto a la tercera producción audiovisual

1. Abordaje de la temática
 - a. ¿Qué tema eligieron?
 - b. ¿Qué método se utilizó para la elección del tema?
 - c. ¿Qué motivó la elección del tema?
 - d. ¿Se investigó sobre la temática dentro y fuera del aula?
 - e. ¿Cómo se profundizó el conocimiento sobre la temática elegida?
 - f. ¿Se dio participación a otros profesores o invitados externos a la institución para profundizar sobre el tema?
 - g. Si hubo profesores o invitados externos: ¿Quiénes fueron y por qué consideraron importante su intervención?
2. Participación del grupo
 - a. ¿Pudo trabajar el equipo completo?
 - b. ¿Qué barreras se presentaron para trabajar en equipo?
 - c. ¿Qué estrategias implementaron para resolverlas?
 - d. ¿Cómo estimularon la participación del equipo?
 - e. ¿Cómo trabajó el equipo dentro del aula?
 - f. ¿Qué actividad realizó el equipo fuera del aula (en las casas o lugares de reunión)?
3. Propuestas
 - a. ¿Qué modificaría del programa?
 - b. ¿Existe alguna temática de salud adolescente que debería incorporarse al programa?
 - c. ¿Existe algún tipo de producción audiovisual que podría incorporarse al programa?
 - d. ¿Considera que los encuentros intercolegiales resultan positivos?
¿Modificaría algo de los mismos?
 - e. Espacio libre para sugerencias.

En cada instancia se seleccionarán las 5 mejores labores institucionales tomando en cuenta las categorías antes descritas, asignando los siguientes puntajes:

1er. puesto	50 puntos
2do. puesto	40 puntos
3er. puesto	30 puntos
4to. puesto	20 puntos
5to. puesto	10 puntos

Serán declarados ganadores en la categoría “reconocimiento a la labor institucional” la institución que al finalizar la competencia que haya sumado mayor cantidad de puntos en dicha categoría, seguido por segundo y tercero de mejor puntaje.

En caso de empate, será reconocida como mejor labor institucional aquella institución que tenga más equipos participando en la competencia dentro de los primeros 10 puestos en la categoría 3: Mejor labor en producción audiovisual. En caso que esto no defina ganador, será reconocida como mejor labor institucional aquella institución cuyo equipo tenga mayor puntuación final en la categoría 3: Mejor labor en producción audiovisual. En caso que esto no defina ganador, será reconocida como mejor labor institucional aquella institución cuyo equipo tenga mayor puntuación la primera producción audiovisual. En caso que

esto no defina ganador, será reconocida como mejor labor institucional aquella institución cuyo equipo tenga mayor puntuación en la segunda producción audiovisual. En caso que esto no defina ganador, será reconocida como mejor labor institucional aquella institución cuyo equipo tenga mayor puntuación en la tercera producción audiovisual.

CATEGORÍA 3 MEJOR LABOR EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Será declarado/a ganador/a en la categoría “Mejor labor en producción audiovisual” el equipo que haya ganado mayor cantidad de puntos en dicha categoría al finalizar la competencia.

Los equipos sumarán los puntos de tres instancias:

- Primer Objetivo: Video en primera persona / Video Selfie
- Segundo Objetivo: Video musical
- Tercer Objetivo: Video de redes sociales

Cada Estilo de producción está detallado en el anexo Estilos, al final del documento. Las producciones audiovisuales de cada objetivo serán evaluadas considerando: Pertinencia de la temática planteada, Compromiso y voluntad de trabajo conjunto, Esfuerzo técnico y creativo y Originalidad.

En cada uno de las tres instancias, se seleccionarán las 10 mejores producciones audiovisuales tomando en cuenta las categorías antes descritas, asignando los siguientes puntajes:

1er. puesto	100 puntos	6to. puesto	50 puntos
2do. puesto	90 puntos	7mo. puesto	40 puntos
3er. puesto	80 puntos	8vo. puesto	30 puntos
4to. puesto	70 puntos	9no. puesto	20 puntos
5to. puesto	60 puntos	10mo. Puesto	10 puntos

CATEGORÍA 4 FOTOGRAFÍA

Las fotografías serán evaluadas al final de la última entrega. Se tendrá en cuenta la expresión y el sentido, nitidez, encuadre, composición e iluminación, originalidad de la idea, participación grupal y contenido escenográfico.

La temática elegida para la fotografía debe coincidir con la elegida para el video. Puede ser una nueva producción o un recorte/captura del video.

La fotografía debe tener formato jpeg o png, con resolución mínima 1920 x 1080 pixeles (full hd) y orientación vertical.

Está permitido el uso de filtros, collages digitales y otras técnicas.

Luego de las tres instancias, se seleccionarán de entre todas las recibidas, las 10 mejores fotografías tomando en cuenta los criterios antes descritos, asignando los siguientes puntajes:

1er. puesto	100 puntos	4to. puesto	70 puntos
2do. puesto	90 puntos	5to. puesto	60 puntos
3er. puesto	80 puntos		

6to. puesto	50 puntos	9no. puesto	20 puntos
7mo. puesto	40 puntos	10mo. Puesto	10 puntos
8vo. puesto	30 puntos		

La fotografía producida por los equipos sumará puntos para el conteo final pero no implica un premio adicional.

CATEGORÍA 5 EQUIPO GANADOR

Será declarado EQUIPO GANADOR de la Competencia, el equipo que al término de la misma haya sumado más puntos, en las tres categorías: Mejor Actuación, Reconocimiento a la labor institucional y Mejor labor en Producción Audiovisual.

De este modo, al finalizar la competencia cada equipo tendrá un puntaje asignado como resultado de la suma de 10 puntajes.

<p>Puntaje de producción audiovisual del 1er objetivo + Puntaje de producción audiovisual del 2do objetivo + Puntaje de producción audiovisual del 3er objetivo + Puntaje de mejor actuación 1er objetivo + Puntaje de mejor actuación 2do objetivo + Puntaje de mejor actuación 3er objetivo + Puntaje de reconocimiento por la labor institucional 1er objetivo + Puntaje de reconocimiento por la labor institucional 2do objetivo + Puntaje de reconocimiento por la labor institucional 3er objetivo + Puntaje de fotografía</p> <p style="text-align: right;">PUNTAJE TOTAL</p>

En el caso de un empate

Se le asignará el puesto más alto a aquel de los equipos empatados que haya obtenido el puesto más alto en la producción audiovisual del OBJETIVO DOS: Video musical.

Si ninguno de los equipos empatados obtuvo puntuación en la producción audiovisual del OBJETIVO DOS, se le asignará el puesto más alto a aquel de los equipos empatados que haya obtenido el puesto más alto en la producción audiovisual del OBJETIVO UNO.

Si ninguno de los equipos empatados obtuvo puntuación en la producción audiovisual del OBJETIVO UNO, se le asignará el puesto más alto a aquel de los equipos empatados que haya obtenido el puesto más alto en la producción audiovisual del OBJETIVO TRES.

En caso de que ninguna de estas instancias desempate se procede de la misma manera con la categoría mejor actuación y si lo mismo ocurriera, se procede igualmente con la categoría mejor labor institucional.

EL JURADO

El JURADO será designado por LA ORGANIZACIÓN y estará formado por 3 a 8 personas.

Las decisiones del JURADO y de LA ORGANIZACIÓN serán inapelables.

La evaluación se realizará por categoría:

Mejor Actuación. Premio individual.

Las actuaciones serán evaluadas en cada **producción audiovisual** teniendo en cuenta la expresión oral y corporal, técnica vocal, destreza actoral y coreográfica.

Reconocimiento a la labor institucional.

La Labor institucional será reconocida en función de las actividades presentadas por los docentes a cargo de los equipos, en los temas: Abordaje de la temática, participación del grupo, participación de la institución y propuestas.

Mejor labor en Producción Audiovisual.

Las labores en producción audiovisual serán evaluadas en función de las categorías: Pertinencia de la temática planteada, Compromiso y voluntad de trabajo conjunto, Esfuerzo técnico y creativo y Originalidad.

Mejor fotografía

Las fotografías serán evaluadas en función de las siguientes categorías: expresión y el sentido, nitidez, encuadre, composición e iluminación, originalidad de la idea, participación grupal y contenido escenográfico.

Equipo Ganador.

El Equipo ganador será resultado de la suma de los puntajes obtenidos por los equipos en las tres categorías anteriores.

LOS PREMIOS

Mejor Actuación.

Reconocimiento individual. 1er a 3er puesto.

Master class de actuación y asistencia a obra de teatro para ganadores y menciones especiales.

Reconocimiento a la labor institucional. 1er a 3er puesto.

Reconocimiento para la institución. Certificado para el/la docente.

Presente para el docente a cargo.

Mejor labor en Producción Audiovisual. 1er a 6to puesto.

Viaje a conocer Buenos Aires. Premio individual para cada participante.

Fotografía.

No se asignan premios adicionales por esta categoría.

Equipo ganador. 1er puesto.

Trofeo. Premio a confirmar

LA COMUNICACIÓN

La vía de comunicación utilizada será a través del correo electrónico:

campana.adolescencia.activa@gmail.com

No se aceptarán entregas de videos por whatsapp.

EL MATERIAL PRESENTADO EN LA COMPETENCIA

Todas las PRODUCCIONES AUDIOVISUALES presentadas por los EQUIPOS deben ser INEDITAS y producto del trabajo conjunto del EQUIPO, pudiendo haber sido asesorados por familiares y profesores. Está terminantemente prohibida la contratación de profesionales para asesoramiento o realización de las actividades de la competencia. La música utilizada en los videos puede ser o no producción del Equipo.

En el caso de que el material evaluado transgreda alguna de las reglas de este reglamento, el EQUIPO será sancionado con la descalificación instantánea, aunque puede seguir presentando producciones y asistiendo a los encuentros, pierde la oportunidad de ocupar algún puesto en el resultado final de la competencia.

La participación en la competencia implica la aceptación por parte del EQUIPO autor de que las PRODUCCIONES AUDIOVISUALES (fotos, videos y cualquier otro tipo de obra) enviadas podrán ser PUBLICADAS, IMPRESAS, Y SOCIALIZADAS en los medios que LA ORGANIZACIÓN de la competencia disponga.

Asimismo, los participantes ceden los derechos de reproducción de sus PRODUCCIONES AUDIOVISUALES a LA ORGANIZACIÓN de la competencia, que se compromete a no utilizarlas con fines lucrativos.

LA ORGANIZACIÓN presupone que el EQUIPO tiene la autorización y/o permiso de las personas que aparecen en las PRODUCCIONES AUDIOVISUALES presentadas, recayendo sobre el EQUIPO autor toda responsabilidad relacionada con el derecho a la intimidad.

La mera inscripción a la competencia por parte del EQUIPO, representa la aceptación y conocimiento de las presentes bases por parte de todos los integrantes del curso participante.

LA ORGANIZACIÓN queda facultada para resolver cualquier contingencia no prevista en las Bases.

ESTILOS DE PRODUCCIONES AUDIOVISUALES.

VIDEO EN PRIMERA PERSONA / SELFIE.

Cada EQUIPO debe presentar un vídeo a través del cual se cuente una situación ficticia en primera persona, en donde la cámara debe mostrar el campo visual de una persona (como si fuera los ojos del protagonista) o

mostrar la situación tomando la cámara en modo selfie (es decir, extendiendo el brazo y apuntándose al propio cuerpo).

La producción completa puede utilizar únicamente el modo primera persona o el modo selfie, o bien puede ir alternando entre un punto de vista y otro.

Puede ser a color o en blanco y negro. Pueden aplicarse filtros e inscripciones.

El video en primera persona / selfie tiene el objeto de sensibilizar a la sociedad respecto de una de las temáticas del listado general, involucrando al espectador como si fuera protagonista o coprotagonista del relato.

Debe tener formato MOV/MP4. No se aceptarán videos en WMV. **Su duración no debe ser superior a 3 minutos.** En el video pueden aparecer personas ajenas al EQUIPO, pero **deben aparecer al menos CINCO de los miembros del EQUIPO.** El video deberá ser grabado en formato **VERTICAL** (9:16).

La producción audiovisual debe ir acompañada con una **fotografía vertical** de producción libre que refleje la misma temática elegida para el video. La fotografía puede ser una nueva producción o un recorte/captura del video.

VIDEO MUSICAL.

Cada EQUIPO debe presentar un video musical sobre uno de los temas propuestos en el listado general. Para ello debe seleccionar una canción desarrollada por terceros o bien producir una propia.

El Objetivo del Video Musical es utilizar la melodía y letra de la canción como hilo conductor de una situación, relato o lo que se pretenda contar, relacionado con alguna de las temáticas del listado general

El vídeo debe tener formato MOV/MP4. No se aceptarán videos en WMV. Su duración no debe ser superior a 3 minutos. En el video pueden aparecer personas ajenas al EQUIPO, pero **deben aparecer al menos CINCO de los miembros del EQUIPO.** El video deberá ser grabado en formato **VERTICAL** (9:16).

La producción audiovisual debe ir acompañada con una **fotografía vertical** de producción libre que refleje la misma temática elegida para el video. La fotografía puede ser una nueva producción o un recorte/captura del video.

VIDEO REDES SOCIALES.

Cada EQUIPO deberá producir un video breve en formato de redes sociales cuyo objetivo sea generar reflexión, concientización o debate sobre alguna de las **temáticas del listado general.** El lenguaje y el formato del video deberán estar inspirados en las redes sociales Instagram, TikTok, Youtube o Twitch. Esto implica que el video puede incluir recursos propios de estas plataformas, como por ejemplo:

publicaciones, reels, historias (stories), comentarios, likes, chats o interacciones digitales.

Sin embargo, no se espera únicamente la aparición de interacciones aisladas (como comentarios o likes) sino que el video deberá incluir publicaciones o stories en las que aparezcan los integrantes del equipo, y que a través de ellas se construya una **historia o narrativa** vinculada al **tema elegido**.

Por ejemplo:

- Live de TikTok: si el formato elegido es un live, se espera que el video simule una transmisión en vivo donde los personajes interactúen. Durante la transmisión pueden aparecer likes, comentarios, emojis o preguntas del “chat”, que acompañen el desarrollo de la escena. Estas interacciones deberían reforzar o tensionar lo que está sucediendo, ayudando a que la historia avance y generando la reflexión que propone el video.
- Storys de Instagram: el video puede estar construido como una secuencia de historias de Instagram publicadas por uno o más personajes. Cada story puede mostrar distintos momentos de la situación (por ejemplo: una actividad cotidiana, una reacción, una respuesta de otra persona, etc.). Las historias pueden incluir stickers, encuestas, cajas de preguntas, menciones o respuestas, de modo que la sucesión de stories narre cómo evoluciona la situación.
- Clips de IRL (In Real Life – Twitch / Youtube): el video puede simular fragmentos de un stream IRL de un grupo, donde los personajes se muestran en una situación de la vida cotidiana mientras interactúan con el chat en tiempo real. A lo largo del video pueden aparecer comentarios del público, reacciones o mensajes del chat que acompañen la escena. Estos clips deberían permitir ver cómo la interacción digital influye en lo que sucede día a día cuando prenden el stream y en las decisiones de los personajes a medida que avanza la historia.
- Formato TikTok (por ejemplo: “Un día conmigo”): el video puede utilizar un formato típico de TikTok en el que uno o más personajes muestran distintos momentos de su día mientras hablan a cámara o graban pequeñas escenas cotidianas (por ejemplo: al levantarse, camino a la escuela, en clase, con amigos, etc.). Pueden aparecer textos en pantalla, comentarios simulados, likes u otras interacciones propias de la plataforma. Cada integrante del equipo puede mostrar una parte diferente del día desde su perspectiva, de modo que la sucesión de clips construya una historia vinculada al tema elegido.

Debe tener formato MOV/MP4. No se aceptarán videos en WMV. **Duración entre 30 y 120 segundos** y su formato **vertical (9:16)**. En el video pueden aparecer personas ajenas al EQUIPO, pero **deben aparecer al menos CINCO de los miembros del EQUIPO**.

La producción audiovisual debe ir acompañada con una **fotografía vertical** de producción libre que refleje la misma temática elegida para el

video. La fotografía puede ser una nueva producción o un recorte/captura del video.

Anexo 4

Tramitación de traslados a intercolegiales y cierre

El transporte puede tramitarse hasta 10 días antes del encuentro intercolegial, para ello deben enviar un correo a campana.adolescencia.activa@gmail.com con el ASUNTO: SOLICITUD TRASLADO que incluya los siguientes datos:

- listado con DNI y nombre completo de cada alumno y el docente acompañante,
- teléfono de contacto del docente acompañante,
- nombre del establecimiento y domicilio.

El traslado se confirmará por correo electrónico y se proveerá el transporte gratuito.

En paralelo deberá tramitar la salida educativa.

Dada la cantidad de escuelas, tengan en cuenta que se dará prioridad de traslado a aquellas instituciones que soliciten el traslado antes.

Los traslados de ida **inician a las 7:00hs** por lo que el grupo completo debe estar presente en la puerta de la escuela de origen en ese horario.

Los traslados de retorno **se inician a las 12:00hs. y la llegada a la escuela de origen puede extenderse hasta las 14:00hs.** debido a la cantidad de móviles y las distancias de recorrido.

El transporte a cada encuentro intercolegial será de un máximo de 10 alumnos con 1 acompañante (en caso de que el curso tenga más de 30 alumnos deben hacer un pedido especial para que pueda asistir un tercio de la matrícula a cada intercolegial).

El transporte al encuentro de cierre anual es de la matrícula completa del curso.

Las escuelas elegibles para la tramitación de traslado para los intercolegiales y el evento de cierre son:

- E AGRARIA 1
- E AGRARIA 2
- EES 01
- EES 06
- EES 08
- EES 10
- EES 11
- EES 12
- EES 13
- EES 15
- EES 18
- ESS 19
- EES 22
- EES 23
- EES 24
- EES 25
- EES 26
- EES 27
- EES 28

Anexo 5

Planilla de inscripción

Autorización de uso de imagen

Lugar:

Fecha:

A quien corresponda,
Por medio de la presente, quien suscribe



Documento Tipo

Número

SI / NO (TACHAR LO QUE NO CORRESPONDA) AUTORIZO como PADRE MADRE TUTOR REPRESENTANTE a la Municipalidad de Campana y/o a quien ellos indiquen, de forma gratuita y sin límite de tiempo, a la utilización, exhibición y/o reproducción por cualquier medio físico o digital, gráfico y/o audiovisual, actualmente conocido o que se invente en el futuro, y con fines estrictamente educativos, de las imágenes, videos y sonidos registrados en las diferentes actividades que se entregan en las diferentes instancias de la Competencia Adolescencia Activa de el/ la ESTUDIANTE

Documento Tipo

Número

FIRMA

ACLARACIÓN

Por la presente cumpla con lo preceptuado por el art. 53 del Código Civil y Comercial de la Nación y art. 31 de la Ley 11.723, significando ésta el aviso que prevé la normativa vigente. Artículo 53 C.C.C.N. Derecho a la imagen. Para captar o reproducir la imagen o la voz de una persona, de cualquier modo que se haga, es necesario su consentimiento, excepto en los siguientes casos: a) que la persona participe en actos públicos; b) que exista un interés científico, cultural o educacional prioritario, y se tomen las precauciones suficientes para evitar un daño innecesario; c) que se trate del ejercicio regular del derecho de informar sobre acontecimientos de interés general. En caso de personas fallecidas pueden prestar el consentimiento sus herederos o el designado por el causante en una disposición de última voluntad. Si hay desacuerdo entre herederos de un mismo grado, resuelve el juez. Pasados veinte años desde la muerte, la reproducción no ofensiva es libre. Art. 31 Ley de Propiedad Intelectual 11.723. El retrato fotográfico de una persona no puede ser puesto en el comercio sin el consentimiento expreso de la persona misma y muerta ésta, de su cónyuge e hijos o descendientes directos de éstos, o en su defecto, del padre o de la madre. Faltando el cónyuge, los hijos, el padre o la madre, o los descendientes directos de los hijos, la publicación es libre.-La persona que haya dado su consentimiento puede revocarlo resarcido daños y perjuicios.-Es libre la publicación del retrato cuando se relacione con fines científicos, didácticos y en general culturales, o con hechos o acontecimientos de interés público o que se hubieran desarrollado en público.

