



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS AVANÇADO BONFIM

Direção do Campus Avançado Bonfim
Av. Tuxaua de Faria, S/N, 13 de Maio, BONFIM - RR, CEP 69380-000 , Sem Telefones cadastrados
www.ifrr.edu.br

REGULAMENTO DA 1ª GINCANA DA/O ESTUDANTE DO CAB - EDIÇÃO 2023

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Este Regulamento dispõe sobre a organização da 1ª GINCANA IFRR/CAB do Instituto Federal de Roraima *Campus* Avançado Bonfim.

Todas as pessoas que participarem de qualquer forma do evento estarão sujeitas às condições deste Regulamento.

Não serão aceitas alegações de desconhecimento deste documento, já que será dada a necessária e suficiente publicidade ao mesmo.

É de responsabilidade dos Coordenadores da equipe a ampla divulgação junto aos integrantes da equipe.

2. QUANTO À ORGANIZAÇÃO

A gincana foi organizada pela Direção do CAB, Departamento de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação; Núcleo de Apoio ao Ensino e Aprendizagem - NAEA; Coordenação de Atendimento às Pessoas com Necessidades Especiais- CAPNE e a comissão organizadora do evento- portaria nº2291/GSB/CAB/IFRR

O intuito é fazer uma atividade alternativa, descontraída e de interesse geral em função da cooperação e convivência entre estudantes, professores e técnicos da Unidade Escolar em comemoração ao dia do estudante.

3. QUANTO ÀS EQUIPES:

Cada equipe será composta por alunos das turmas do ensino médio concomitante - máximo 35 alunos

Cada equipe deverá convidar no mínimo 1 servidor para padrinho ou madrinha - caso o padrinho e madrinha seja da comissão organizadora o mesmo não poderá ser jurado no dia da gincana.

Cada equipe deverá eleger um aluno como capitão da equipe e um vice.

4. DOS OBJETIVOS DA GINCANA

- Promover a integração entre estudantes e servidores IFRR/CAB.
- Desenvolver os valores éticos e exercitar a cooperação entre os membros da equipe;
- Estimular o espírito participativo como atitude positiva;
- Desenvolver aspectos culturais e recreativos;
- Exercitar o espírito de liderança e motivação.

- Promover a interação entre as turmas do concomitante do IFRR/CAB
- Comemorar, por meio da gincana, o dia do/a Estudante;

5. DAS INSCRIÇÕES DOS COMPETIDORES:

As inscrições ocorrerão do dia 31/07/2023 até o dia 03/08/2023 as 15:00.

As fichas serão entregues pelos coordenadores de curso.

Se a inscrição não for entregue na data acima determinada, a equipe estará, automaticamente, eliminada.

6. DAS CORES DAS EQUIPES

As equipes serão identificadas por cores. As cores das equipes serão sorteadas dia 04/08/23 no congresso técnico.

Os participantes deverão estar identificados pela cor com algum acessório correspondente a cor da sua equipe.

As cores serão divulgadas no mural após o congresso técnico.

7. DAS OBRIGAÇÕES DAS EQUIPES

Somente os padrinhos/ as madrinhas e capitães das equipes terão acesso à Comissão Organizadora, para possíveis esclarecimentos.

Os participantes das equipes deverão estar, durante as etapas da gincana, devidamente identificados pela cor da sua equipe.

É importante a honestidade, lealdade e espírito de equipe entre os membros participantes.

O respeito entre os componentes será de suma importância. No caso de infrações às obrigações, estas serão analisadas pela comissão organizadora, podendo provocar a desclassificação, desligamento de membros da equipe ou perda de pontos da equipe.

8. DO CONGRESSO TÉCNICO

O objetivo principal do Congresso Técnico é apresentar as tarefas especiais e as recreativas, assim como esclarecer possíveis dúvidas sobre o evento.

O Congresso Técnico ocorrerá no dia 04/08/2023 na sala de reuniões às 11h30 com a presença de 1 representante líder ou vice líder de cada equipe, preferencialmente acompanhados dos/das seus/suas padrinhos/madrinhas.

Link via meet <https://meet.google.com/xga-sxej-got> aos líderes que não poderão participar presencialmente.

9. AS PENALIDADES

As Equipes poderão ser penalizadas no caso de:

- Os membros das Equipes reportarem-se aos membros da Comissão Organizadora e Júri, a todo o momento perturbando os mesmos e o andamento do evento; (a critério do Júri)
- Ultrapassar o limite de 3 (três) minutos (em se tratando de tarefas envolvendo participantes da torcida) para iniciar a prova: perda gradativa dos pontos correspondentes à tarefa;
- Atrapalhar as equipes concorrentes por meio de qualquer artifício (inclusive barulho): perda até o total de pontos da respectiva tarefa (a critério da Comissão Organizadora);
- Ultrapassar em 2 (dois) minutos o tempo de conclusão previsto para o cumprimento da tarefa: perda gradativa de pontos da tarefa correspondente.
- Deixar acumular lixo no espaço ocupado pela Equipe: perda de pontos gradativa. A avaliação será feita pela Comissão Organizadora durante o decorrer do evento e a eventual penalização será feita

- no final da GINCANA (perda de até 100 pontos).
- Os participantes de Equipe que apresentarem comportamento contrário ao espírito esportivo e à boa convivência entre os participantes (perda de 100 pontos para cada ocorrência)
 - Pichar, riscar as paredes e instalações locais ou praticar atos de vandalismo durante a realização da GINCANA: desclassificação sumária (decisão irreversível).
 - Promover provocações e acirramento de rivalidades no ambiente escolar, social ou virtual (100 pontos para cada ocorrência).
 - Afastar da equipe e não estar envolvido em nenhuma atividade da gincana (até 100 pontos para cada ocorrência).
 - Fazer barulho quando o silêncio for solicitado.

10. DAS PREMIAÇÃO DAS EQUIPES

As equipes vencedoras serão aquelas que somarem o maior número de pontos, respectivamente em 1º, 2º e 3º.

- **Premiação para 1º lugar: 1 (um/a) Tarde ou Manhã de lazer + Cinema em Boa Vista-RR.**
- **Premiação para 2º lugar: 1 (um) piquenique Tarde ou Manhã na Fazenda Buritizal Grosso.**
- **Premiação para 3º lugar: 1 (um/a) Tarde ou Manhã de lazer no Campus CAB.**

O resultado será divulgado no dia 15/08/2023 no local de realização da gincana.

As equipes que conquistarem os 1º e 2º lugares ganharão um dia de lazer com data a ser definida pela Comissão Organizadora e direção do Ccampus.

O veículo disponibilizado pelo Instituto Federal fará o transporte apenas das equipes campeãs, com a devida autorização dos pais e/ou responsáveis.

O IFRR/CAB arcará somente com as despesas do transporte para o dia de lazer e um lanche.

Não será permitido o traslado no ônibus fornecido pelo IFRR/CAB para o passeio de qualquer pessoa que não seja membro da equipe campeã e de servidores que os acompanharão;

11. DAS ETAPAS E TAREFAS DA GINCANA

A gincana abrange duas etapas:

- TAREFAS ESPECIAIS: aquelas que deverão ser providenciadas antes do dia da GINCANA.
- TAREFAS RECREATIVA: aquelas apresentadas às equipes no dia 04/08/2023, a serem executadas no dia da GINCANA - 15/08/2023;

TAREFAS ESPECIAIS

PROVA 1 – GRITO DE GUERRA E APRESENTAÇÃO DO MASCOTE - 100pts

Cada equipe deverá elaborar um grito de guerra que represente sua equipe e um mascote representado pela cor da equipe. Essa tarefa será pontuada no dia da gincana e também fará parte da prova 3 – engajamento nas redes sociais.

No dia da gincana deverá ser entregue impresso à comissão avaliadora.

Serão avaliados os seguintes itens no grito de guerra:

- Originalidade e Criatividade – 10 Pontos
- Organização na apresentação – 10 Pontos
- Animação da equipe – 10 Pontos
- Ritmo e melodia – 10 Pontos
- Desenvolvimento e adequação da letra aos valores que a equipe defende – 10 Pontos

ATENÇÃO: Não será permitido nenhum tipo de ofensa ou provocação a outras equipes durante a execução do grito de guerra. A infração a essa regra será penalizada com a perda total dos pontos da prova.

Serão avaliados os seguintes itens no mascote:

- Figurino -30pts
- Criatividade – 10 pontos
- Capacidade de animar a torcida. – 10 pontos

ATENÇÃO: O mascote deverá estar presente durante todas as tarefas da gincana. Deverão apresentar o mascote explicando o porquê de sua escolha, o que ele representa. Também deverá ser representado pela cor da equipe.

PROVA 2 – (CATEGORIA ESPECIAL) – ATIVIDADE DE RESPONSABILIDADE SOCIAL - AÇÃO SOLIDÁRIA

As equipes deverão arrecadar alimentos não perecíveis, deverão ser entregues na Direção do Campus até do dia 14/08 às 15 horas.

PONTUAÇÃO

1° LUGAR – 300 PONTOS

2° LUGAR – 150 PONTOS

3° LUGAR – 100 PONTOS

DEMAIS EQUIPES - 30 PONTOS

PROVA 3 – ENGAJAMENTO NO INSTAGRAM DO IFRR CAB

Cada equipe deverá produzir um vídeo em formato de reals apresentando seu grito de guerra e mascote da equipe para postar no Instagram do *Campus* a fim de divulgar a gincana.

A equipe deverá enviar o arquivo para o e-mail: jullyandry.santos@ifrr.edu.br, no dia 09/08/23, e a que tiver a foto mais curtida e compartilhamentos) até as 08:00 do dia 15/08/23 ganhará 100 pontos.

PONTUAÇÃO (ganhará quem tiver mais curtidas e compartilhamentos, a pontuação será dívida)

MAIS CURTIDAS 1° LUGAR – 50 PONTOS

2° LUGAR – 40 PONTOS

3° LUGAR – 30 PONTOS

DEMAIS EQUIPES - 15 PONTOS

MAIS COMPARTILHAMENTOS

1° LUGAR – 50 PONTOS

2° LUGAR – 40 PONTOS

3° LUGAR – 30 PONTOS

DEMAIS EQUIPES - 15 PONTOS

As equipes que não concluírem as atividades não serão pontuadas

Regras e premissas: não poderá conter gestos obscenos e nada que desabone o IFRR/CAB e seus adversários.

Quantidade de Participantes: livre

Tipo de Atividade: prévia Tempo para apresentação: 3 a 5 minutos

PROVA 4 – COREOGRAFIA BOY BANDS PROVA

Apresentar cinco alunos caracterizados para uma apresentação de dança conforme coreografias nos links abaixo e a formação original de cada banda, conforme sorteio.

Boy band é definida como um grupo vocal constituída por cantores do sexo masculino , geralmente é composta por jovens em sua adolescência ou na faixa etária de vinte anos no momento de sua formação.

Este conceito também pode ser empregado a fim de se denominar cada um dos integrantes de um grupo musical deste tipo. Contudo, apesar de existirem exceções, a maioria dos membros de boy bands não toca instrumentos musicais, muitos se apresentam através do canto e da dança, gerando performances altamente coreografadas, o que torna o uso do termo errôneo, já que numa tradução livre, boy band significa “garoto de banda”.

As boy bands atingiram seu pico de popularidade em três ocasiões: a primeira na década de 1960, com artistas como o Jackson 5, a segunda na década de 1990 e início dos anos 2000, com artistas como os Backstreet Boys; N Sync e Westlife , entre outros, que dominaram e alcançaram o topo das paradas tanto pop como da Billboard. E o terceiro no início de 2010, com o surgimento de novas boy bands como JLS, Big Time Rush, The Wanted e One Direction.

Boy Bands atuais apesar das boy bands não serem tantas e nem tão grandes quanto já foram, alguns nomes se destacam e encantam público por onde passam com o BTS- Bulletproof Boy Scouts, esta é uma boy band sul-coreana de muito sucesso produzida pela Big Hit Entertainment em 2013.

1° LUGAR – 200 PONTOS

2° LUGAR – 100 PONTOS

3° LUGAR – 60 PONTOS

DEMAIS EQUIPES - 30 PONTOS

Os Covers representados na Gincana serão:

1º COR VERDE- MENUDO - NÃO SE REPRIMA - <https://www.youtube.com/watch?v=XDnL8IQYI0o>

2º COR VERMELHO - Dominó - Baila Comigo -

<https://www.youtube.com/watch?v=EUKGr6ntou0>

3º COR ROSA - Backstreet Boys – Everybody

<https://www.youtube.com/watch?v=6M6samPEMpM>

<https://www.youtube.com/watch?v=rwfU86vCyXQ>

4º COR AZUL – One Direction - What Makes You Beautiful

- <https://www.youtube.com/watch?v=QJO3ROT-A4E>

5º COR PRETO – BTS 'Dynamite' Official - <https://www.youtube.com/watch?v=gdZLi9oWNZg>

6º COR AMARELO – NSYNC - **It's Gonna Be Me** -

<https://www.youtube.com/watch?v=GQMlVwIXg3M&t=44s>

PROVA 5 – PAZ NA ESCOLA

Cada equipe deverá confeccionar um GIBI (revista em quadrinho) sobre a paz nas escolas conforme cartilha do MEC https://www.gov.br/mec/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/cartilha_escola_segura.pdf

Os critérios avaliados serão os seguintes

- Qualidade das gravuras / ilustrações
- Produção textual (coerência e coesão)
- Diagramação
- Criatividade e inovação
- As ilustrações que contenham cópias ou plágios serão desclassificadas

1º LUGAR – 200 PONTOS

2º LUGAR – 100 PONTOS

3º LUGAR – 60 PONTOS

DEMAIS EQUIPES - 30 PONTOS

A equipe deverá entregar o gibi físico ou digital até o dia 11/08/23 na Coordenação de Atendimento às Pessoas com Necessidades Especiais- CAPNE às 15:00

TAREFAS RECREATIVAS – NO DIA DA GINCANA

PROVA 6 - MONTAGEM DO TANGRAM

Tangram é um quebra-cabeça chinês formado de sete peças um quadrado um paralelogramo dois triângulos isósceles congruentes maiores dos triângulos menores também isósceles e congruentes um triângulo isóscele médio as sete peças formam um quadrado.

Serão entregues a cada equipe uma imagem impressa com desenho e um envelope com Tangram cada equipe deverá visualizar a imagem e montar aquela que conseguiu fazer a montagem primeiro será o vencedor desta tarefa.

1° LUGAR – 100 PONTOS

2° LUGAR – 80 PONTOS

3° LUGAR – 60 PONTOS

DEMAIS EQUIPES - 30 PONTOS

PROVA 7 - SOLETRANDO

A equipe deverá escolher 2 (dois) representantes de cada equipe para soletrar as palavras selecionadas pela comissão organizadora.

1 - Antes de soletrar a palavra, o candidato deverá repeti-la, para que não haja dúvidas sobre o seu entendimento. Em seguida, fará a soletração e, ao final, deverá repetir a palavra

2- Se o participante não ouvir corretamente a palavra, o jurado deverá falar a palavra, no máximo, 2 vezes;

3 – O participante tem o direito de pedir ao jurado o significado da palavra;

4 – O participante tem o direito de pedir ao jurado para aplicar a palavra em uma frase;

5 – O participante, ao iniciar a soletração da palavra, não pode voltar, tentando corrigi-la;

6 – Em todas as etapas, se um dos representantes da equipe errar, ele será eliminado.

7 – Vencerá o candidato que, na final, conseguir soletrar todas as palavras corretamente.

8 - Caso haja empate entre as equipes, haverá uma nova rodada com a possibilidade de soletrar algumas palavras ao contrário.

PROVA 8 - JOGO DO IMPROVISO

Descrição: um aluno deverá encenar uma história envolvendo os itens apresentados durante a tarefa. Regras e premissas: um representante por equipe irá escolher uma caixa contendo os elementos que conduziram o enredo da atividade. Durante sua execução não poderá conter gestos obscenos e nada que desabone o IFRR/CAB e seus adversários.

Quantidade de participantes: 1

Tipo de atividade: na hora Tempo de prova: 5 minutos Pontuação: 30 pontos

1° LUGAR – 100 PONTOS

2° LUGAR – 80 PONTOS

3° LUGAR – 60 PONTOS

DEMAIS EQUIPES - 30 PONTOS

PROVA 9 - MONTAGEM CUBO MÁGICO

As equipes deverão montar um cubo mágico. A equipe que montar em menor tempo, vence. Tempo máximo de 3 minutos.

1° LUGAR – 100 PONTOS

2° LUGAR – 80 PONTOS

3° LUGAR – 60 PONTOS

DEMAIS EQUIPES - 30 PONTOS

PROVA 10 PÊNALTI CEGO

Cada equipe contará com 2 integrantes, sendo um vendado e outro em posse do microfone, uma equipe por vez. O participante que estiver com o microfone deverá orientar o vendado para tentar fazer um gol no tempo de 01 (um) minuto. Nesse momento, todas equipes deverão permanecer em silêncio.

As equipes que assim não fizerem serão advertidas e punidas. Vence a equipe que fizer o gol no menor tempo.

A prova vale 50 pontos. Quem fizer 1 gol dentro do tempo estipulado pontua.

1° LUGAR – 100 PONTOS

2° LUGAR – 80 PONTOS

3° LUGAR – 60 PONTOS

DEMAIS EQUIPES - 30 PONTOS

PROVA 11 - IMAGEM EM AÇÃO HUMANO

O objetivo do jogo é completar o percurso em primeiro lugar; regras acertar o maior número de mímicas.

1° LUGAR – 100 PONTOS

2° LUGAR – 80 PONTOS

3° LUGAR – 60 PONTOS

DEMAIS EQUIPES - 30 PONTOS

PROVA 12 - TORTA NA CARA

As equipes deverão escolher 5 participantes; será sorteado as equipes em chaves para iniciar a disputa.

Para cada pergunta, um integrante de cada equipe vai à frente e deve responder às perguntas relacionadas às disciplinas da área básica comum e/ou atualidades, sendo sorteadas.

Ambos ficarão um de frente para o outro com a mão na cabeça, quem bater no sinal primeiro poderá responder, se erra o próximo responde.

Se a resposta estiver certa, o adversário receberá a torta na cara

Vence a equipe que acertar mais perguntas e, claro, receber menos *tortadas*”.

1° LUGAR – 100 PONTOS

2° LUGAR – 80 PONTOS

3° LUGAR – 60 PONTOS

DEMAIS EQUIPES - 30 PONTOS

ANEXOS DO REGULAMENTO DA GINCANA

ANEXO I

CRONOGRAMA DA GINCANA

27/07/2023	PUBLICAÇÃO DO REGULAMENTO
31/07/2023 a 03/08/2023	CADASTRAMENTO DAS EQUIPES
04/08/2023	CONGRESSO TÉCNICO
09/08/2023	ENVIO DO VÍDEO - ENGAJAMENTO NO INSTAGRAM DO IFRRCAB - (prova do Instagram)
11/08/2023	ENTREGA DA ATIVIDADE DA PROVA 5 - PAZ NA ESCOLA
14/08/2023	ENTREGA DA ATIVIDADE DE RESPONSABILIDADE SOCIAL - AÇÃO SOLIDÁRIA

15/08/2023	GINCANA DO ESTUDANTE
Das 08:00 as 11:30	Abertura 08:30 PROVA 1 – GRITO DE GUERRA E APRESENTAÇÃO DO MASCOTE PONTUAÇÃO DAS PROVAS PROVA 2 – (CATEGORIA ESPECIAL) – ATIVIDADE DE RESPONSABILIDADE SOCIAL - AÇÃO SOLIDÁRIA PROVA 3 – ENGAJAMENTO NO INSTAGRAM DO IFRR/CAB PROVA 5 – PAZ NA ESCOLA TAREFAS RECREATIVAS PROVA 6 - MONTAGEM DO TANGRAM PROVA 9 - MONTAGEM CUBO MÁGICO PROVA 10 PÊNALTI CEGO PROVA 8 - JOGO DO IMPROVISO PROVA 11 - IMAGEM EM AÇÃO HUMANO PROVA 7 – SOLETRANDO PROVA 4 – COREOGRAFIA BOY BANDS PROVA PROVA 12 - TORTA NA CARA 11:30 RESULTADOS.

ANEXO II

SERVIDOR/A PADRINHO/MADRINHA

EU, _____, COMPROMETO- ME A
ORIENTAR E REPRESENTAR A EQUIPE _____

_____ NA " 1ª GINCANA DA/O ESTUDANTE DO CAB - EDIÇÃO 2023".

Bonfim-RR, ____ de _____ de 2023.

Assinatura do Padrinho ou da Madrinha

ANEXO III

FICHA DE INSCRIÇÃO - 1ª GINCANA DA/O ESTUDANTE DO CAB - EDIÇÃO 2023

TURMA:		TURNO:	
LÍDER:		VICE LÍDER:	
PADRINHO/MADRINHA:		COR:	
NOME DA EQUIPE:			
INTEGRANTES DA GINCANA			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			

12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.

31.

32.

33.

34.

35.

Bonfim-RR, 31 de julho de 2023.

Jullyandry Coutinho Viana dos Santos

presidente da comissão da gincana

Portaria nº2291/GSB/CAB/IFRR

Documento assinado eletronicamente por:

- **Jullyandry Coutinho Viana dos Santos, COORDENADOR(A) - FG0001 - CEEI/DEPEi (CAB)**, em 31/07/2023 09:36:34.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 31/07/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifrr.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 224015

Código de Autenticação: b28de9faed

