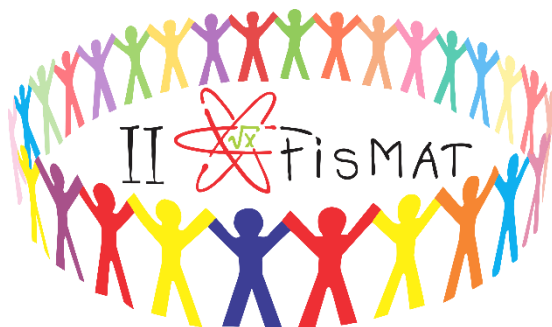




Universidade Federal  
de Campina Grande



# **PROJETO e REGULAMENTO**

## **RETIFICADO**

### **I GINCANA FISMAT**

**Tema**

**Gincana Cultural:**

**A Física e a Matemática gerando diversão**

Cuité – PB

24 de setembro de 2018

## **I – TÍTULO**

Gincana Cultural: A Física e a Matemática gerando diversão.

## **II – JUSTIFICATIVA**

Na vivência do mundo contemporâneo, é necessário que educadores e educandos compreendam que é extremamente necessário ser honesto, generoso, justo e solidário, agindo com ética e responsabilidade tanto no pessoal quanto no profissional. Corroborando com essa reflexão, o II FISMAT direciona suas ações, pois entende que não basta apenas formar profissionais cientificamente, mas, formá-los baseados em valores morais e éticos, estendendo sua formação à comunidade universitária e à sociedade.

Dessa forma, O II FISMAT apresenta o projeto “Gincana Cultural: A Física e a Matemática gerando diversão” que pretende contemplar o cotidiano do aluno, promovendo o conhecimento através de atividades lúdicas e jogos, dotando-se das influências exercidas pela Física e Matemática. Tais atividades serão relevantes para que haja troca de experiências e socialização entre os estudantes, professores, colaboradores da Universidade e os participantes do II FISMAT, promovendo, assim, um ambiente de respeito, interação, integração e aprendizagem.

## **III – OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GERAL:**

Promover, através de atividades lúdicas, esportivas e solidárias, o conhecimento e socialização de saberes a partir da revisão dos conteúdos estudados, contemplando a integração da comunidade universitária, como também, o resgate de valores importantes para a formação de suas capacidades morais, intelectuais e sociais.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Promover a integração entre estudantes, professores, funcionários, e participantes do II FISMAT;
- Praticar os valores de honestidade, generosidade, justiça e solidariedade;
- Agir com ética e responsabilidade;
- Exercitar o espírito de liderança e motivação;

- Promover integração, união, diversão, entretenimento, companheirismo e espírito esportivo entre os participantes do evento;
- Oferecer desafios diferentes nos eventos de animação, com variadas provas que envolvem habilidades, criatividade, raciocínio, agilidade, conhecimento, estratégia.

#### **IV– METODOLOGIA**

A Gincana Cultural *A Física e a Matemática gerando diversão* será realizada no dia 04 de outubro de 2018 a partir das 16 horas, durante as atividades do II FISMAT. Com o intuito de atingir nossos objetivos e tornar a Gincana atrativa aos alunos, como um meio de aprendizagem, foram elaboradas atividades que auxiliassem nos processos cognitivos de aprendizagens por parte dos alunos acerca de temas relacionados à Física e à Matemática.

A gincana consistirá em uma competição entre, no máximo 08 (oito) equipes, com que serão diferenciadas por cores distintas. A composição de cada equipe deve respeitar o **item 5** deste regulamento. As equipes terão que realizar um total de 10 tarefas durante a gincana. Cada tarefa terá uma determinada pontuação, que está prevista no regulamento, segundo o qual, ao final das 10 tarefas, a equipe que tiver maior número de pontuação será a equipe campeã.

Será divulgado, um regulamento contemplando todas as regras e tarefas a serem realizadas durante a Gincana.

#### **V – RECURSOS**

- Jogos educativos diversos;
- Vários tipos de papéis;
- Caixa de som/microfone; Equipamento multimídia;
- Materiais recicláveis; Isopor, cola;
- Lápis, pincéis e tintas
- Troféus.

#### **VI – RESULTADOS ESPERADOS**

A integração dos participantes, o aprendizado por meio das provas aplicadas e a contribuição junto à sociedade.

# REGULAMENTO

## I GINCANA FISMAT

Baseando-se em uma educação escolar focada nos pressupostos de que o aluno é o protagonista das ações, as quais proporcionam a construção do conhecimento, os cursos de Licenciaturas em Física e Matemática do Centro de Educação e Saúde da Universidade Federal de Campina Grande, junto ao II FISMAT, propõem a realização da **Gincana Cultural: A Física e a Matemática gerando diversão**.

Acredita-se que a Gincana FISMAT, ao contemplar o cotidiano do aluno, promoverá o conhecimento através de atividades lúdicas e jogos, dotando-se das influências exercidas pelas novas tecnologias e seus objetos. Igualmente, tais atividades serão relevantes para que haja troca de experiências e socialização entre alunos, professores e demais colaboradores da Universidade, promovendo, assim, um ambiente de respeito, interação, integração e aprendizagem.

### 1. DISPOSIÇÕES GERAIS

Este documento dispõe sobre os critérios e regulamentação da **Gincana Cultural: A Física e a Matemática gerando diversão**, a ser realizada no dia 4 de outubro de 2018, às 16 horas no Ginásio de Esportes do Centro de Educação e Saúde.

1.1 - Este Regulamento foi elaborado pela equipe coordenadora desta gincana. O mesmo será publicado na página do II FISMAT para que todos os envolvidos tenham ciência.

1.2 - Todas as pessoas que participarem do evento estarão sujeitas às condições deste Regulamento.

1.3 - Não serão aceitas alegações de desconhecimento deste documento, já que será dada a necessária e suficiente publicidade do mesmo, com o apoio imperioso das equipes.

1.4 - É de responsabilidade do coordenador e líder da equipe a ampla divulgação junto aos integrantes de sua equipe.

1.5 - O regulamento desta gincana deverá ser lido por todos os líderes na presença da equipe coordenadora e, posteriormente, assinado como forma de afirmação e concordância dos mesmos aos critérios estabelecidos.

1.6 - Ao concordarem com este regulamento, as equipes se comprometerão a cumprir todos os critérios apresentados. Em caso de discordância, caberá a equipe coordenadora dar a punição referente ao ato cometido.

**1.7 - Os casos omissos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.**

## **2. DA COORDENAÇÃO DA GINCANA:**

2.1 - A equipe coordenadora é composta pelos seguintes colaboradores:

- Jair Stefanini Pereira de Ataíde
- Marcela de Melo Cordeiro Eulálio
- Edna Cordeiro de Souza
- Givanilson Brito de Oliveira

## **3. DAS REGRAS E PENALIDADES**

3.1 - Só poderão participar da gincana os alunos que estão, regularmente, matriculados nos cursos de Física ou Matemática e que estejam, devidamente, inscritos no II FISMAT;

3.2 - A equipe que não estiver presente ao ser chamada será punida com Perda de 10 pontos;

3.3 - As reivindicações poderão ser aceitas e feitas apenas pelos líderes de equipes;

3.4 - Os participantes que irão representar as equipes nas provas deverão estar identificados;

3.5 - A ordem de apresentação das equipes será feita por meio de sorteio e a equipe que dispersar durante as apresentações será penalizada com 50 pontos, após parecer da organização;

3.6 - Não será permitido nenhum tipo de agressão verbal ou física durante o desenvolvimento da gincana. Caso ocorra isso, a equipe será desclassificada e perderá os pontos ganhos;

3.7 - Será penalizada com a perda de 50 pontos a equipe que causar tumulto no decorrer do evento;

3.8 Perderão pontos as equipes que:

- não cumprirem, rigorosamente, o regulamento da Gincana;
- tentarem prejudicar as equipes adversárias de qualquer forma;
- apresentarem-se desorganizadas nos momentos da gincana;
- não respeitarem as boas normas de conduta com os participantes e organização do evento;
- Não respeitarem as ordens da Comissão Organizadora.

3.9 Serão automaticamente desclassificadas as equipes que:

- possuírem algum integrante que seja visto promovendo baderna, briga e/ou atos de vandalismo;
- Desrespeitarem as regras de bom andamento da gincana, provocar repetidas solicitações de ordem ou respeito à Comissão Organizadora;
- Portarem, consumirem ou participarem do evento e das provas estando sob efeito de álcool ou qualquer tipo de entorpecente.

3.10. Serão consideradas infrações disciplinares aplicáveis a qualquer integrante da equipe que:

- prejudicar o bom andamento da Instituição;
- promover ou provocar tumultos internos ou externos;
- desvirtuar a finalidade da gincana;
- recusar-se, sob pretexto e sem justificativa, a continuar na gincana;
- apresentar protestos descabíveis;
- apresentar-se no decorrer da gincana utilizando nome de outro aluno;
- usar ou portar bebidas alcoólicas, substâncias ilícitas, fogos de artifícios e armas brancas;
- incitar desordem ou atos violentos.

#### **4. DA COORDENAÇÃO DAS EQUIPES**

A coordenação das equipes será composta por dois estudantes previamente escolhidos em cada equipe. Os nomes serão passados para a coordenação da gincana de forma prévia.

4.1 - Das atribuições dos coordenadores das equipes:

- Orientar, acompanhar, auxiliar e coordenar sua equipe na execução de tarefas prévias e surpresa;
- manter a disciplina e ordem na sua equipe e dos seus membros para com os outros;
- fiscalizar o local de concentração de suas equipes;
- manter o respeito e o espírito competitivo;
- estimular e indicar os estudantes para a participação nas atividades e tarefas propostas.

## 5. FORMAÇÃO DAS EQUIPES

**5.1.** A gincana consistirá em uma competição entre, **no máximo oito equipes, com 06 (seis) integrantes**, alunos dos cursos de física e matemática do CES/UFCG inscritos no II FISMAT.

**5.2. CONFIGURAÇÃO DAS EQUIPES** - A formação de cada equipe poderá ter as seguintes configurações:

- PURA (todos os integrantes de um mesmo curso); ou
- MISTA (com integrantes dos dois cursos).
- **PONTUAÇÃO EXTRA:** A equipe (seja ela pura ou mista) que conseguir integrar ao seu grupo, até a realização da gincana, 01 ou 02 estudantes de outras Instituições, que estejam inscritos no II FISMAT, ganhará 10 PONTOS por cada participante, limitado a 20 PONTOS;

**IMPORTANTE:** Cada equipe deve eleger um líder, para facilitar a comunicação de seu grupo com a coordenação da gincana.

**5.3. FORMA E PRAZO DE INSCRIÇÃO** - O líder de cada equipe deve realizar a inscrição de sua equipe, **até o dia 27/09/2018**, enviando e-mail para [gincanafismat@gmail.com](mailto:gincanafismat@gmail.com), citando seu nome completo e o nome completo de cada um dos integrantes de sua equipe, mencionando o curso, a matrícula e o período de cada membro.

5.4 - A equipe deverá estar caracterizada/identificada na gincana com a cor sorteada;

5.5 - Cada equipe será responsável pela ordem e organização dos seus componentes no espaço utilizado para a realização e cumprimento das tarefas;

5.6 - As equipes poderão utilizar materiais de percussão ou corda, como violões, tamborins ou pandeiros, desde que sejam pequenos, para uso exclusivo da torcida.

Itens eletrônicos de som de nenhum tipo serão permitidos, somente os fornecidos pela coordenação da Gincana;

5.7 - As equipes deverão criar um grito de guerra único, que apresentarão nas mais diversas etapas da gincana;

5.8 - A equipe deverá se organizar em grupos, pois poderão ocorrer tarefas simultaneamente (execução de duas ou mais tarefas ao mesmo tempo) durante a gincana.

## **6. ATRIBUIÇÕES DOS LÍDERES DE EQUIPE:**

- 6.1 Participar das reuniões com a Comissão Organizadora, se solicitado (apenas os 2 líderes);
- 6.2 Responsabilizar-se pela equipe e seus membros, em todos os momentos da gincana;
- 6.3 Ser o único contato com a Comissão Organizadora em caso de dúvidas ou algum problema;
- 6.4 Estar sempre presente na realização das provas;
- 6.5 Todas as equipes deverão se organizar para:
  - a) festejar ou ficar em silêncio;
  - b) sentar no momento certo;
  - c) cumprir os horários.
- 6.6 Toda e qualquer reclamação referente às provas da gincana devem ser feitas pelos líderes junto à Comissão Organizadora, que irá avaliar e tomar as devidas providências se for necessário.

## **7. DA PONTUAÇÃO:**

- 7.1 - Ganharão pontos as equipes que:
  - cumprirem todas as provas conforme determinações das mesmas;
  - após o término da apuração de cada prova, serão divulgadas as pontuações obtidas por cada equipe;
  - a divulgação dos vencedores e das pontuações será feita após a realização da última prova da gincana;
  - caso houver alguma divergência em relação à pontuação de alguma prova ou algum problema em relação à outra equipe, a equipe reclamante deverá encaminhar um recurso verbal no mesmo momento à Comissão Organizadora, para análise e resolução;

## **8. MESA JULGADORA:**

- 8.1 A MESA JULGADORA será composta por CINCO membros dispostos da seguinte forma:
  - 01 Professor do Curso de Física;
  - 01 Professor do Curso de Matemática;
  - 01 Funcionário Administrativo da UAFM;
  - 01 Professor das disciplinas do núcleo comum, lotado na UAFM;
  - 01 Professor de outra Unidade Acadêmica de Saúde.



## 9. RESULTADO E PREMIAÇÃO

**9.1** A premiação das 03 MELHORES equipes se dará da seguinte forma:

1º - Lugar – Troféu, Medalhas e premiação surpresa para os participantes;

2º - Lugar – Medalhas para os participantes;

3º - Lugar – Medalhas para os participantes.

### **9.2 PREMIAÇÃO EXTRA PARA A EQUIPE VENCEDORA (1º lugar)**

A equipe vencedora terá como premiação, além de troféus e medalhas, uma diária, em dois chalés, da [Pousada Serra Ville](#), Nova Floresta – PB (situada a 6 km de Cuité), com direito a utilização da área de lazer, respeitando as normas de funcionamento da pousada.

**Condição da hospedagem:** Todos os integrantes devem ter idade mínima de 18 anos e, em comum acordo, devem agendar com a gerência da pousada, uma data, para que toda equipe possa estar se hospedando na mesma data.

**Importante:** Terá direito a premiação somente os integrantes da equipe vencedora. Caso haja acompanhante, tratar com a pousada. **Validade da premiação até 04 de novembro de 2018.**

## 10. TAREFAS

### **1ª Tarefa: Montagem do TANGRAM (50 pontos)**

- 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 conseguir fazer a montagem em menor tempo será a vencedora desta tarefa.

### **2ª Tarefa: Quem sabe faz ao vivo (50 a 100 pontos)**

- Nesta tarefa, as equipes devem apresentar um musical (canto e/ou coreografia), realizado pelos próprios alunos (voz e violão, capela, banda ou playback), evidenciando um tema que envolva Física e Matemática. Nesta ação, os alunos podem incluir professores e/ou funcionários. O tempo disponível será de 05 minutos.

**Avaliação:** Desempenho, criatividade e atendimento à proposta.

**3º. Tarefa: Surpresa (50 a 100 pontos)**

**4ª Tarefa: Minha torcida tem valor (50 pontos)**

- Cada equipe deverá apresentar suas/seus animadores e, com base no valor trabalhado pela sua equipe, tem que animar as torcidas. Serão 5 animadores que deverão utilizar o grito de guerra.

**5ª Tarefa: Torta na cara (10 pontos cada pergunta certa)**

- Cada equipe escolherá 03 membros para disputar rodadas de perguntas e respostas sobre Física e Matemática. As perguntas versarão sobre história, curiosidades, aplicações e pesquisas.

**Avaliação:** número de acertos

**6ª Tarefa: Caça ao tesouro (50 pontos)**

- Cada equipe deverá apresentar 4 membros para realização desta tarefa. A equipe escolherá um aluno para procurar, sem utilizar as mãos, objetos dentro de um recipiente com farinha. Os objetos virão com perguntas que serão respondidas pelos demais escolhidos. A cada pergunta certa a equipe ganhará 50 pontos.

**7ª Tarefa: Corrida com a colher (1º 100; 2º 70; 3º 50 pontos)**

- Cada equipe deverá inscrever 1 membro para realizar uma corrida com uma colher na boca, com um ovo na extremidade do talher. Vence quem chegar primeiro sem derrubar o ovo da colher e sem ajudar com as mãos.

**8ª Tarefa: Corrida em dupla (Variável)**

- Cada equipe deverá inscrever 2 membros, para uma disputa de corrida na qual as pernas estarão amarradas. A largada será dada após a realização de uma pergunta SURPRESA. A dupla que ganhar a corrida terá 50 pontos e terá o direito de responder à pergunta, garantindo mais 50 pontos. Caso não responda ou responda incorretamente, a vez passa para a dupla que chegar em 2º e, assim, sucessivamente.

**9ª Tarefa: Dançar e equilibrar (Variável)**

- Cada EQUIPE deverá inscrever 2 MEMBROS, para uma dança na qual o casal irá segurar uma laranja entre os rostos e, com as mãos para trás, irão dançar. Vence a equipe

que permanecer até o fim com a laranja sem cair. O casal será desclassificado se utilizar as mãos para segurar a laranja e/ou dançar fora do ritmo. A dupla que ganhar terá 50 pontos, a que ficar em 2º ganhará 25 pontos e a que ficar em 3º ganhará 15 pontos.

**10ª Tarefa: Pipas geométricas** (1º lugar – 100 pts; 2º lugar – 70pts; 3º lugar - 50pts)

Esta proposta de atividade exigirá conhecimentos físicos e matemáticos, tais como: geometria plana e espacial, desenho geométrico e utilização da física. Além disso, teremos uma competição com um visual colorido e atrativo aos visitantes/participantes do evento. A equipe vencedora será aquela que apresentar uma pipa, com melhor visual geométrico e desenvoltura no seu voo.

**Jair Stefanini Pereira de Ataíde**  
Coordenador geral da I GINCANA FISMAT

**Alexandro Alves Vieira**  
Presidente da Comissão Organizadora do II FISMAT  
Portaria CES Nº 128