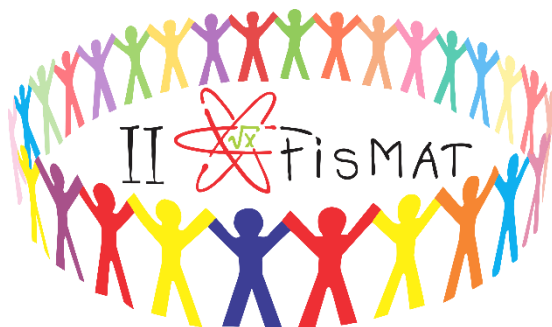




Universidade Federal
de Campina Grande



I GINCANA FISMAT

Título

Gincana Cultural:

A Física e a Matemática gerando diversão

Cuité – PB

16/agosto/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 será composta por seis equipes que serão diferenciadas por cores distintas e cada equipe será composta por 15 participantes (6 estudantes de Física, 6 estudantes de Matemática e 3 estudantes de outra Instituição que estejam inscritos no evento). Tais 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, com antecedência mínima de 45 dias, 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

Gincana Cultural: A Física e a Matemática gerando diversão.

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 Cultural *A Física e a Matemática gerando diversão*, 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.

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

Juliana de Souza Alencar Falcão

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, causar 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:

Os coordenadores das equipes foram eleitos para:

- 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 será formada por seis equipes, com 15 participantes cada uma;

5.1.1 Os interessados em formar as equipes deverão se organizarem entre si e preencher a ficha de inscrição deixada nas coordenações de Física e Matemática;

5.1.2 O prazo de inscrição das equipes será do dia 20/08 a 14/09;

5.2 - A formação das equipes se dará da seguinte maneira:

- 6 estudantes do curso de Licenciatura em Física (Diurno e Noturno);
- 6 estudantes do curso de Licenciatura em Matemática (Diurno e Noturno);
- 3 estudantes de outra Instituição (MÁXIMO), que estejam inscritos no II FISMAT.

Caso não tenha participantes nessas condições, as equipes deverão inscrever estudantes dos Cursos de Física e/ou Matemática.

5.3 – A equipe que contar com estudantes de outra Instituição, que estejam inscritos no II FISMAT, ganhará 10 PONTOS por cada participante, limitado a 30 PONTOS;

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

5.5 - Toda 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 que não seja lotado na UAFM;

9. RESULTADO E PREMIAÇÃO:

9.1 A premiação respeitará os seguintes critérios:

- 1º - Lugar – Troféu, Medalhas e premiação surpresa para os participantes;
- 2º - Lugar – Medalhas para os participantes;
- 3º - Lugar – Medalhas para os participantes.

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.

3ª 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 alunos 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 alunos (2 homens e 2 mulheres) 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 turma deverá inscrever 1 aluno 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 turma deverá inscrever 2 alunos, sendo 1 homem e 1 mulher 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 turma deverá inscrever 2 alunos, sendo 1 homem e 1 mulher 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 100; 2º 70; 3º 50 pontos)

- 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.

16/agosto/2018, Cuité – PB

Jair Stefanini Pereira de Ataíde
Coordenador geral da I GINCANA FISMAT

Alexandro Alves Vieira
Presidente da Comissão Organizadora do II FISMAT