



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 IFRRCAB**

Cada equipe deverá produzir um vídeo em formato de reeals 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](mailto: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](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 IFRR CAB - (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  <b>TAREFAS RECREATIVAS</b>  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  <b>11:30 RESULTADOS.</b>

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**

<b>TURMA:</b>		<b>TURNO:</b>	
<b>LÍDER:</b>		<b>VICE LÍDER:</b>	
<b>PADRINHO/MADRINHA:</b>		<b>COR:</b>	
<b>NOME DA EQUIPE:</b>			
<b>INTEGRANTES DA GINCANA</b>			
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

