



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
RORAIMA PRÓ-REITORIA DE ENSINO**

**REGULAMENTO DA 1ª GINCANA INTERDISCIPLINAR: UM NOVO OLHAR  
PARA O ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA**

**1 – DO OBJETIVO**

A gincana será realizada com o intuito de proporcionar um ambiente de socialização de saberes interdisciplinares de maneira dinâmica e criativa envolvendo o processo de ensino aprendizagem da Língua Espanhola nas turmas do Curso de Letras Espanhol e Literatura Hispânica do IFRR.

**2 – DA INSCRIÇÃO**

As inscrições serão gratuitas e realizar-se-ão exclusivamente via presencial pelo representante de cada equipe.

2.1 - PERÍODO DAS INSCRIÇÕES: **08 DE AGOSTO A 12 DE AGOSTO DE 2016**. Nos horários das 08h às 11h e das 14h às 17h.

2.2 - LOCAL DA INSCRIÇÃO: Em frente à CAES pelo turno Matutino e na sala 209 (bloco da saúde) pelo turno vespertino. Ambos localizados no IFRR - Campus Boa Vista Centro Av. Glaycon de Paiva N°2496 Pricumã.

2.3 - RESPONSÁVEIS PELAS INSCRIÇÕES

Acadêmicas do Curso Letras Espanhol e Literatura Hispânica – IFRR CBVC do VI Módulo, semestre 2016.2.

**3 – DAS EQUIPES**

3.1 As equipes serão compostas por 7 (sete) Acadêmicos curso de Letras Espanhol e Literatura Hispânica podendo haver mesclas entre os módulos.

3.2 As equipes serão compostas por acadêmicos exclusivamente do curso de letras espanhol e literatura hispânica do IFRR.

3.3 Os Acadêmicos inscritos deverão estar devidamente matriculados.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
RORAIMA PRÓ-REITORIA DE ENSINO**

3.4 Após o período das inscrições, **NÃO** serão permitidas trocas ou inclusões de integrantes nas equipes formadas.

3.5 Caso ocorra desistência da equipe ou membro participante, o representante da equipe deverá comunicar de imediato a comissão organizadora.

3.6 Caso haja desistência de algum participante fica a critério da equipe a permanência na gincana.

#### **4 – DO INÍCIO E TÉRMINO**

A gincana terá início no **DIA 08 DE AGOSTO DE 2016** e terminará no dia 19 de novembro de 2016. Com duração de 3 meses e 11 dias.

#### **5 – DAS PROVAS**

##### **5.1 DE ARRECADAÇÃO DE ALIMENTOS NÃO PERECÍVEIS**

A prova de arrecadação dos alimentos não perecíveis terá **INÍCIO NO DIA 22 DE AGOSTO DE 2016 E TERMINARÁ DIA 26 DE AGOSTO DE 2016.**

##### **5.2 DE ARRECADAÇÃO DE BRINQUEDOS**

A prova de arrecadação de brinquedos terá início dia **29 DE AGOSTO DE 2016 E O TERMINARÁ DIA 02 DE SETEMBRO DE 2016.**

##### **5.3 DAS ENTREGAS**

5.3.1 Dia **26 DE AGOSTO DE 2016** prova de arrecadação de alimentos não perecíveis.

5.3.1.1 Local da entrega: **Em frente à CAES.**

5.3.1.2 Horário: **Das 08h às 11h e das 14h às 17h.**

5.3.2.1 Dia **02 SETEMBRO DE 2016** prova de arrecadação de brinquedos.

5.3.2.2 Local da entrega: **Em frente à CAES.**

5.3.2.3 Horário: **Das 08h às 11h e das 14h às 17h.**



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
RORAIMA PRÓ-REITORIA DE ENSINO**

**5.4 A RECEBER**

Comissão organizadora

**5.5 DA CONFERÊNCIA**

Serão realizadas às 18h do dia respectivo à entrega citada no item 5.3 do edital. Pela comissão organizadora. Sendo permitida a presença de 1 (um) representante de cada equipe.

**6 – DAS DEMAIS PROVAS**

6.1 - As demais atividades serão realizadas durante o mês de SETEMBRO.

- Grito de guerra;
- Organização da equipe;
- Passa ou repassa;
- Caça ao tesouro;
- Escrevendo com palito;
- Karaokê;
- Jogo da memória;
- Corrida com água;
- Corrida com saco;
- Banquinho;
- Miss e mister.

6.1.1 - Segue anexo C as regras das provas e pontuações de cada prova do item 6.1

**6.2 - DAS REALIZAÇÕES DAS PROVAS CITADAS NO ITEM 6.1**

6.2.1 - Data: **17 DE SETEMBRO de 2016.**

6.2.1.1- Local das provas: **Quadra esportiva** (perto da piscina).

6.1.1.2- Horário: **Das 08h às 12h.**

**\* Poderá haver alterações de data e local.**



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE**  
**RORAIMA PRÓ-REITORIA DE ENSINO**

## **7 – DAS PENALIDADES**

O regulamento deverá ser rigorosamente observado pelas equipes, sendo responsabilidade do líder zelar pela disciplina do grupo. As penalizações para faltas contra o regulamento vão de perda de pontos a desclassificação. As sanções serão executadas após deliberação da comissão organizadora.

## **8 – DA AVALIAÇÃO E RESULTADOS**

8.1 A comissão organizadora avaliará constantemente a conduta dos participantes que se reportarão diretamente a ela.

8.1.1 As competições serão arbitradas pela comissão organizadora e/ou por outro profissional do IFRR.

8.2 Em caso de empate na classificação final da gincana serão considerados critérios para desempate na seguinte ordem:

I - Maior número de primeiros lugares nas tarefas.

II - Maior número de segundos lugares nas tarefas.

III - Persistindo o empate, será realizada uma tarefa extra que será estabelecida pela comissão julgadora.

## **9 – DAS MANIFESTAÇÕES**

Será **PERMITIDA** qualquer manifestação motivacional como torcida organizada, apoio moral e outras, mas será **PROIBIDA** qualquer manifestação contrária ao objetivo da gincana. Qualquer tratamento jocoso ou depreciativo como zombarias, vaias ou comentários antidesportivos serão considerados descumprimento do regulamento.

## **10 – DA PREMIAÇÃO**

Serão premiados os integrantes da equipe vencedora. Lugares para a realização da premiação será de responsabilidade da comissão organizadora. (sujeito a alterações)

**Primeiro lugar:** Dia de lazer

**Segundo lugar:** Rodada de pizza

**Terceiro lugar:** Balde de sorvete.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
RORAIMA PRÓ-REITORIA DE ENSINO**

**11 – DA RESPONSABILIDADE DO LÍDER**

A presença do líder será obrigatória em todos os momentos da gincana (reuniões, apuração de pontos, atividades realizadas, classificação de alimentos e de brinquedos etc.);

Conforme acima descrito, o objetivo da gincana é fazer com que todos os participantes interajam, confraternizem e cooperem uns com os outros. Todos os participantes estarão compondo uma equipe distinta, mas devem saber que os demais grupos compõem uma equipe maior. Por isso, devemos respeitar e valorizar a todos.

A Comissão.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
RORAIMA PRÓ-REITORIA DE ENSINO**

**ANEXO A**

**PONTOS POR COMPORTAMENTO**

Serão distribuídos pontos para contemplar a boa conduta das equipes. Segue abaixo a tabela de valores atribuídos pela Comissão Organizadora composta pelos professores presentes nesse projeto.

Obs.: Alguns critérios valem pontos quando bem seguidos, porém subtraem pontos em caso do não cumprimento. Há também critérios que apenas tiram pontos. Que é o caso das faltas.

<b>Critério</b>	<b>Valor</b>
Criatividade do nome da equipe	De 0 a 30 pontos
Animação da equipe	De 0 a 40 pontos
Criatividade do grito de guerra	De 0 a 30 pontos
Originalidade da caracterização	De 0 a 40 pontos
Disciplina do grupo	De -60 a 60 pontos
Pontualidade para as atividades	De -30 a 30 pontos
Cartão amarelo	- 05 pontos
Cartão vermelho	- 10 pontos
Desrespeito aos outros participantes	De -20 a 0
Faltar às atividades	De -30 a 0
Desistir ou abandonar a gincana	-50 pontos
Tentar usar de fraude	-50 pontos



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
RORAIMA PRÓ-REITORIA DE ENSINO**

**ANEXO B**

**PROVA ARRECADAÇÃO DOS ALIMENTOS**

A prova dos alimentos é a primeira tarefa da gincana e visa recolher alimentos não perecíveis para doação na **Casa Do Vovô**. Todas as equipes participarão da prova e deverão se organizar e elaborar alternativas para a aquisição dos diversos tipos de alimentos necessários.

Observação:

- Os alimentos vencidos e com avarias não serão computados e devolvidos para ao líder da equipe.
- Cada alimento valerá 10 pontos.
- Alimentos para a arrecadação (arroz, leite, feijão, açúcar, macarrão, óleo, café, Nescau, milho, farinha, manteiga, trigo, massa para mingau, bolacha, enlatado ou outro, desde que NÃO sejam perecíveis.)

**PROVA ARRECADAÇÃO DOS BRINQUEDOS**

A prova dos brinquedos ocorrerá posteriormente á arrecadação dos alimentos. Visando recolher brinquedos em bom estado para doação no abrigo infantil. Todas as equipes participarão da prova e deverão se organizar e elaborar alternativas para a aquisição dos diversos tipos de brinquedos.

Observação:

- Os brinquedos com defeitos não serão computados. (Será devolvido ao líder da equipe)
- Cada brinquedo valerá 10 pontos.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
RORAIMA PRÓ-REITORIA DE ENSINO  
ANEXO C**

REALIZAÇÃO DAS PROVAS CITADAS NO ITEM 6.1 (REGRAS)

**PROVA PASSA OU REPASSA**

Em cada rodada, um jogador de cada equipe participará. Será feita uma pergunta (sem alternativas e com alternativas dependendo do nível de dificuldade) para um dos participantes. Se ele responder corretamente, dá uma tortada na cara do rival, ou vice-versa, se ele errar. Se ele não souber, ele passa. Se o adversário não souber, ele repassa. Se, mesmo assim, o primeiro não souber, ou errar, o seu rival dará uma tortada na cara dele. Porém, se ele acertar, é ele quem dá a tortada. Vence a equipe que acertar mais perguntas e, claro, receber menos tortadas.

- No caso de repasse de resposta (sopro) de alguma equipe o grupo adversário ganhará os pontos.
- Se houver desavença será descontado 10 pontos das duas equipes independente do motivo da discursão. De acordo com o anexo A.
- Cada pergunta valerá 10 pontos, se errar os pontos passará para a equipe adversária.

**PROVA DO CAÇA AO TESOURO**

Todos do grupo deverão participar, o grupo terá que caçar o tesouro através de pistas. Quem achar o tesouro primeiro, ganha!

- Se pegar a pista da equipe adversária automaticamente será desclassificado da atividade.
- Só poderá procurar a outra pista após resolver a pista anterior. (estarão numeradas).
- Essa atividade valerá 50 pontos





**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
RORAIMA PRÓ-REITORIA DE ENSINO**

### **PROVA ESCREVENDO COM PALITOS**

Jogam duas equipes. Cada equipe receberá uma caixa de fósforos. Em cada rodada, o mestre irá dizer uma palavra qualquer. Após ouvir a palavra, as equipes deverão escrevê-la com palitos de fósforo. A equipe que terminar primeiro, grita "*terminou*" e obriga a outra a parar. Se a equipe escrever corretamente, ganha um ponto. Se errar alguma coisa na palavra, o ponto vai para a rival. Ganha a equipe que obtiver mais pontos.

- Só poderá gritar terminei quando realmente tiverem terminado se mexerem depois que gritaram automaticamente os pontos irão para a equipe adversaria.
- No caso de repasse de resposta (sopro) de alguma equipe o grupo adversário ganhara os pontos.
- Todos da equipe deverão participar.
- Cada palavra valerá 10 pontos se errar os pontos passar para a equipe adversaria.

### **PROVA DO KARAOKE**

O desafio de cada equipe é, em grupo, cantar uma música no Karaokê. Ganha a equipe que obtiver mais pontos.

- Não pode atrapalhar a equipe que estiver cantando, qual quer tipo de distração feita pelo grupo adversário haverá penalidade.
- Todos da equipe deverão participar.
- Essa atividade valera 30 pontos

### **PROVA DA MEMÓRIA**

Uma frase é dita, cada um tem que repetir e aumentar, até alguém esquecer. Por exemplo, Maria diz "Fui na feira" José diz "Fui na feira comprar mandioca"



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
RORAIMA PRÓ-REITORIA DE ENSINO**

Júlio diz "Fui na feira compra mandioca pra levar pra casa". E por aí vai até alguém esquecer e errar.

- Será selecionado pela equipe um integrante para competir á prova.
- Todas as palavras ou frases deverão ser em espanhol, nada em português.
- No caso de sobro o participante que o fez automaticamente não participara mais dessa brincadeira.
- Essa atividade valera 20 pontos

### **PROVA DA CORRIDA COM ÁGUA**

O Dirigente coloca um balde cheio de água na frente de cada grupo e uma garrafa vazia a uns metros da linha de partida. Dado o sinal, o primeiro de cada equipe enche o prato com água, corre para a garrafa, derrama a água dentro dela, sem tocá-la, e vai entregar o prato ao seguinte, que faz o mesmo. É vencedora a equipe que encher em primeiro lugar a garrafa.

- Todos da equipe deverão participar.
- Em ordem na fileira conforme o líder da equipe organizar.
- Qualquer tipo de trapaça á equipe que a fez será desclassificada da brincadeira.
- Essa atividade valera 20 pontos

### **PROVA DA CORRIDA DO SACO**

Serão formadas duas fileiras uma de frente a outra. Ao sinal o primeiro aluno de cada equipe deverá pular até a próxima fileira entregar o saco para o companheiro que deverá retornar assim sucessivamente. Ganha à equipe que terminar primeiro.

- Se houver queda o componente da equipe devera voltar ao inicio.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE  
RORAIMA PRÓ-REITORIA DE ENSINO**

- Qualquer tipo de trapaça à equipe que a fez será desclassificada da brincadeira.
- Essa atividade valera 20 pontos

**PROVA DO BANQUINHO “RAUL GIL”**

Em equipes, joga-se um “adedanha” pra saber "O que é que tem em tal lugar com a letra tal?". Cada equipe tem 30 segundos para dar a sua resposta. Quem não responder em 30 segundos, é eliminado. Ganha a equipe que ficar por último.

- Não poderá falar depois do tempo estipulado.
- Não poderá se envolver na resposta do adversário.
- Só um componente da equipe poderá responder.
- Essa atividade valerá 30 pontos

**PROVA DA MISS E MISTER**

Será entregue a cada equipe o material recicláveis para a construção de uma roupa. Ganha a equipe que construir a roupa mais criativa e terá que explicar que roupa a companheira esta vestindo.

- Não poderá pegar material da equipe adversaria.
- Terão que parar assim que a comissão ordenar. (podendo haver advertência)
- Só um da equipe irá apresentar a roupa que elaboraram.
- Essa atividade valera 40 pontos