



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS NOVO PARAÍSO
Departamento de Ensino
www.ifrr.edu.br

RETIFICAÇÃO 01 AO EDITAL N.º 20/2025 - DEN/DG-CNP/IFRR

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima - IFRR/*Campus* Novo Paraíso, por intermédio da Comissão organizadora da Gincana do Estudante instituída pela Portaria nº 4635/2025 - GAB/DG-CNP/IFRR, de 20 de outubro de 2025, no uso de suas atribuições legais, resolve RETIFICAR o EDITAL 20/2025 - DEN/DG-CNP/IFRR, conforme detalhado abaixo:

Onde se lê:

1.2 Prova solidária: “Ação que Transforma” (Peso 2)

Prazo de entrega: até 18/11/2025

Descrição: Cada equipe deverá realizar a **arrecadação de alimentos não perecíveis** para doação a comunidades locais. O objetivo é incentivar o espírito colaborativo, a empatia social e o compromisso comunitário entre os participantes.

Itens permitidos para doação: arroz, feijão, açúcar, farinha, macarrão, óleo, leite em pó, enlatados e demais alimentos não perecíveis.

- Não serão aceitos produtos vencidos, violados ou danificado;
- Não será aceito sal;
- Todos os itens arrecadados devem ser **identificados com o nome da equipe**;
- A entrega deve ocorrer diretamente a um membro da Comissão Organizadora, no Ginásio, onde os alimentos serão armazenados provisoriamente na sala de Educação Física;
- A Comissão fará a **contagem, conferência e avaliação** dos itens, conforme tabela de critérios;
- Em caso de empate, terá vantagem a equipe com **maior variedade de produtos doados**

Critério de Avaliação	Descrição	Pontuação Máxima
1. Quantidade arrecadada	Maior quantidade total (em kg ou unidades)	50 pts
2. Variedade dos alimentos	Diversidade de produtos arrecadados	20 pts
3. Organização e apresentação	Itens limpos, bem embalados e identificados	15 pts
4. Engajamento da	Grau de envolvimento dos membros na ação	10 pts

equipe		
5. Cumprimento do prazo e das regras	Entrega dentro do prazo e conforme o regulamento	5 pts
Total		100 pts

Leia-se:

1.2 Prova solidária: “Ação que Transforma” (Peso 2)

Prazo de entrega: até 18/11/2025

Descrição: Cada equipe deverá realizar a **arrecadação de alimentos não perecíveis** para doação a comunidades locais. O objetivo é incentivar o espírito colaborativo, a empatia social e o compromisso comunitário entre os participantes.

Itens permitidos para doação: arroz, feijão, açúcar, farinha, macarrão, óleo, leite em pó, enlatados e demais alimentos não perecíveis.

- Não serão aceitos produtos vencidos, violados ou danificado;
- Não será aceito sal;
- As equipes devem trazer uma **caixa ou saco** e **identificar com a cor de sua equipe** para guardar os itens arrecadados;
- A entrega deve ocorrer diretamente a um membro da Comissão Organizadora, onde os alimentos serão armazenados provisoriamente na Sala de Reuniões do Gabinete;
- A Comissão fará a **contagem, conferência e avaliação** dos itens, conforme tabela de critérios;
- Em caso de empate, terá vantagem a equipe com **maior variedade de produtos doados**.

Critério de Avaliação	Descrição	Pontuação Máxima
1. Quantidade arrecadada	Maior quantidade total em quilos (kg)	50 pts
2. Variedade dos alimentos	Diversidade de produtos arrecadados	20 pts
3. Organização e apresentação	Itens limpos, bem embalados e identificados	15 pts
4. Engajamento da equipe	Grau de envolvimento dos membros na ação	10 pts
5. Cumprimento do prazo e das regras	Entrega dentro do prazo e conforme o regulamento	5 pts
Total		100 pts

Onde se lê:

2.5 Prova dos Jogos Eletrônicos (Peso 1)

Descrição da prova: Cada equipe deverá **designar representantes** para participar de uma competição de **jogos eletrônicos**, cujo jogo será definido no dia **10/11/2025**, data do **sorteio das cores das equipes**.

A dinâmica da prova seguirá o formato de **chaveamento e confrontos diretos**, organizados pela Comissão, conforme o número total de equipes participantes. O jogo será disputado em rodadas eliminatórias até a definição do vencedor.

Observação: A escolha do jogo eletrônico priorizará títulos acessíveis, de fácil execução e com caráter recreativo e integrador, reforçando os valores de cooperação, respeito e espírito esportivo.

Leia-se:

2.5 Prova dos Jogos Eletrônicos (Peso 1)

Descrição da prova: A Prova dos Jogos Eletrônicos será realizada utilizando o jogo FIFA 2020, versão já instalada e plenamente funcional no aparelho destinado à competição. A escolha desta versão se deve às limitações de conectividade do Campus, garantindo maior estabilidade e viabilidade para a realização da prova.

Regras da Competição:

O jogo oficial da competição será **FIFA 2020**.

Cada partida terá duração total de 10 (dez) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 5 (cinco) minutos cada.

Cada equipe deverá indicar 2 (dois) jogadores para representar o grupo.

Cada jogador atuará 5 (cinco) minutos por partida, sendo o revezamento obrigatório entre os dois tempos.

A ordem de participação dos jogadores será de livre decisão das equipes.

A escolha dos times dentro do jogo é livre, podendo ocorrer partidas entre equipes utilizando o mesmo time de futebol.

As partidas ocorrerão em confronto direto, sendo vencedora a equipe que somar o maior número de gols no tempo total (acumulado dos dois tempos).

Cada equipe disputará duas partidas, distribuídas em duas rodadas, conforme sorteio prévio.

As equipes vencedoras da primeira rodada disputarão a Final, que definirá Campeã e Vice-Campeã.

As equipes derrotadas na primeira rodada disputarão a partida que definirá a 3ª e 4ª colocação.

Em caso de empate ao final do tempo regulamentar, o vencedor será definido por disputa de pênaltis.

Apenas um único jogador de cada equipe poderá cobrar os pênaltis.

A escolha do jogador responsável pela cobrança dos pênaltis é livre para cada equipe.

Observação:

As partidas serão realizadas no Espaço Cultural, a partir das **13h do dia 18/11/2025**, com estrutura organizada para receber o público e permitir a participação das torcidas. A modalidade será conduzida pelo Professor Jhone Gringo.

Em caso de dúvidas, a equipe organizadora permanece à disposição.

Onde se lê:

2.6 Prova “Quiz da Consciência Negra”: Torta na Cara (Peso 2)

Descrição da prova: Cada equipe deverá indicar **5 participantes**, sendo **4 estudantes e 1 servidor orientador**. A prova consistirá em um quiz temático com perguntas sobre **história, cultura, identidades afro-brasileiras e personalidades negras**.

A dinâmica será realizada por rodadas. Em cada rodada, **um representante de cada equipe** será chamado à frente da mesa do quiz, onde estarão posicionados em frente ao dispositivo de “torta na cara”. Ao ser sorteada a pergunta da rodada, o participante que **acionar o botão primeiro** terá prioridade para responder.

- Se **acertar**, o adversário leva a “torta”;
- Se **errar**, ele próprio receberá a “torta”;
- Em caso de dúvida, controvérsia ou empate de prioridade, ambos deverão **escrever a resposta no papel e** entregar à Comissão. Quem errar leva a “torta”.

Ao final, vence a equipe que obtiver **maior número de acertos** ao longo de todas as rodadas.

Observações:

- É proibido qualquer tipo de conduta desrespeitosa, ofensiva ou discriminatória durante a prova;
- A Comissão Organizadora será responsável por validar as respostas oficiais e deliberar em casos omissos;
- As perguntas serão elaboradas com base em fontes históricas confiáveis e alinhadas às diretrizes da temática da **Consciência Negra**.

Leia-se:

2.6 Prova “Quiz da Consciência Negra”: Torta na Cara (Peso 2)

Descrição da prova: Cada equipe deverá indicar 4 participantes, sendo 3 estudantes e 1 servidor orientador. A prova consistirá em um quiz com 4 rodadas temáticas e perguntas sobre **história, cultura, identidades afro-brasileiras e personalidades negras**. As perguntas serão elaboradas com base em fontes históricas confiáveis e alinhadas às diretrizes da temática da **Consciência Negra**.

Equipes inscritas: Equipe Verde, Equipe Vermelha, Equipe Amarela, Equipe Preta.

Formato: 4 rodadas (Estudante 1, Estudante 2, Estudante 3 e Servidor). Cada rodada segue o esquema todos contra todos (duelos 1×1) — total de 6 duelos por rodada; 24 duelos no total.

Dispositivo: há 2 botões, portanto cada duelo é disputado entre 2 participantes.

Como funciona um duelo: a Comissão sorteia a pergunta; os dois competidores colocam as mãos na orelha; ao sinal “valendo”, quem apertar o botão primeiro, responde.

Acertou: +1 ponto para a equipe do vencedor; o outro participante recebe a “torta” (dinâmica do evento).

Errou: 0 ponto; o participante que errou recebe a torta.

Não respondeu: Será dado o tempo de 10 segundos para a resposta, caso não responda o ponto é transferido automaticamente para a outra equipe, e o participante que não respondeu recebe a “torta”.

Pontuação final: soma dos pontos obtidos nos 12 duelos de cada equipe (3 duelos × 4 representantes = 12 duelos por equipe). Vence a equipe com maior pontuação.

Desempate – Rodada Relâmpago (Morte Súbita): Em caso de empate entre duas ou mais equipes, cada uma deverá indicar um representante para participar da rodada de desempate. A disputa funcionará da seguinte forma: dois representantes das equipes empatadas serão chamados para competir. O primeiro participante a acionar o botão terá o direito de responder. Em caso de acerto, o participante permanece na disputa; em caso de erro, será automaticamente eliminado da rodada, caracterizando o sistema de “morte súbita”.

O vencedor do duelo enfrentará, em seguida, o representante da próxima equipe empatada, repetindo-se o processo até que reste apenas um competidor. O último participante a permanecer na rodada garantirá a vitória

do desempate para sua equipe.

Conduta: é proibido qualquer conteúdo ofensivo ou discriminatório; o descumprimento poderá resultar em perda de pontos ou desqualificação.

Caracará-RR, 16 de novembro de 2025.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Cleia Gomes Vieira e Silva Medeiros, DIRETOR(A) DE DEPARTAMENTO - CD0004 - DEN (CNP)**, em 16/11/2025 00:10:18.
- **Yuna Lurie Araujo Passos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 16/11/2025 00:14:31.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 14/11/2025. 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: 392726

Código de Autenticação: e935ba40fb

