



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](http://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 danificados;
- 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**

<b>Critério de Avaliação</b>	<b>Descrição</b>	<b>Pontuação Máxima</b>
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
<b>Total</b>		<b>100 pts</b>

**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 danificados;
- 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
<b>Total</b>		<b>100 pts</b>

## 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 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> 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.

- a. Se **acertar**, o adversário leva a “torta”;
- b. Se **errar**, ele próprio receberá a “torta”;
- c. 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 empataadas 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 empataada, repetindo-se o processo até que reste apenas um competidor. O último participante a permanecer na rodada garantirá a vitória

do desempenho para sua equipe.

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

Caracaraí-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

