

I Jornada Integrada de Educação em Ciências - JINC

Conectando Conhecimentos

Edital - Gincana Meio Ambiente e Sustentabilidade

EDITAL

INTRODUÇÃO

O Instituto Federal de Ciência, Tecnologia e Ensino do Espírito Santo (Ifes), Campus Vila Velha, com a Jornada Integrada de Educação em Ciências (JINC) tem como projeto para o evento, uma gincana, que ocorrerá com a turma do 1º ano do Ensino Médio Integrado visando complementar a formação básica dos alunos, relacionando o conteúdo estudado no Ensino Médio com o cotidiano sociocultural de modo que incentive a participação estudantil e estimule o aprendizado, garantindo a mobilização no período do evento.

Por definição gincana é uma competição, em geral, entre equipes, desenvolvida em fases e tarefas, que estimula o trabalho coletivo. Na gincana leva-se em conta cumprir objetivos pré-determinados com precisão e habilidade. Nesta atividade a avaliação será principalmente quantitativa, levando-se em conta o envolvimento, interesse e participação das equipes. É uma proposta de junção entre ciências, cultura e sociedade que busca explorar o potencial de cada equipe, com o objetivo de proporcionar aprendizagem e experiências lúdicas.

OBJETIVOS

- Incentivar a participação estudantil, estimulando o aprendizado e proporcionando enriquecimento sócio-cultural;
- Garantir mobilização no período do evento, de modo a instigar o interesse na área das ciências;

REGULAMENTO

- Cada equipe deve autodenominar-se com um nome que envolva o tema do evento que é: **MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE**.
- As equipes serão julgadas por uma banca composta por 3 servidores examinadores estando esses responsáveis pela aplicação e discussão dos resultados;

- A equipe deve ser composta por alunos do ensino médio integrado (participantes), e torcedores sendo esses: familiares, membros da sociedade e alunos dos períodos iniciais dos cursos técnicos e superiores;
- As provas devem ser cumpridas no tempo determinado (caso haja o descumprimento desse regulamento, os pontos a serem descontados estarão sujeitos ao julgamento da banca);

DESENVOLVIMENTO

PROVAS

1- GRITO DE GUERRA E CARACTERIZAÇÃO DA EQUIPE

Cada equipe deve confeccionar um grito de guerra de modo a representar suas características, este deve ser apresentado por um estudante e entonado por toda equipe que deve vestir-se a caráter escolhendo uma cor para representação;

OBJETIVO: Promover animação e competitividade entre os concorrentes.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO: A equipe que melhor agrada aos jurados com o grito, vestes, pinturas e pompons da cor escolhida.

Valor da prova: 400 pontos

Tempo de Apresentação: máx. 5min

PONTUAÇÃO EXTRA: Familiares, comunidade, alunos das primeiras séries dos cursos técnicos e superiores apresentados à comissão organizadora como membro pertencente a equipe (a caráter) ganhará 10 pontos por pessoa. A comprovação será mediante identificação.

ALUNOS DO TÉCNICO E SUPERIOR (PRIMEIROS PERÍODOS) : Carteira de estudante.

FAMILIARES E COMUNIDADE: Carteira de identidade ou CNH.

Será reservado um espaço para apresentação dos membros ademais das equipes participantes, esse será fechado antes da atividade torta na cara

2 - ATIVIDADES EXTRAS

Atividades espontâneas que acontecerão ao decorrer do evento, essas serão presididas pelo apresentador e cada uma terá valor de 50 pontos, em caso de empate o desempate será por jokenpo (pedra, papel e tesoura) ou sujeita a decisão do apresentador.

3 - CIRCUITO

A equipe elegerá três alunos para participar, a prova iniciará com a corrida do saco após o cumprimento da atividade o aluno responderá uma questão que determinará o avanço da prova para sua equipe, este aluno terá o tempo de 2min para resolver a questão que contará com alternativas de A a E, esse poderá ter o auxílio da equipe ao responder, caso erre voltará ao início da prova, assim sucessivamente.

O circuito contará com as seguintes provas, seguindo a ordem:

1º Corrida do saco;

2º Farinha no prato;

3º Corrida com ovo.

OBJETIVO: Avaliar o conhecimento do aluno nas áreas de ensino de modo lúdico.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO: A equipe que finalizar a prova primeiro vence.

Valor da prova: 400 pontos

4 - TORTA NA CARA

As equipes elegerão 2 (duas) pessoas para responderem perguntas elaboradas pelos professores do ensino médio integrado com níveis de dificuldades distintos sendo os níveis fácil, médio e difícil.

OBS: Ao responder incorretamente a questão o aluno vencedor terá direito de dar uma tortada em seu adversário.

OBJETIVO: Avaliar o conhecimento de forma lúdica.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO: Respondendo corretamente a questão os pontos serão distribuídos seguindo o nível de dificuldade da questão:

Níveis:

8 fáceis, 4 médias e 4 difíceis.

FÁCIL: 10 pontos;

MÉDIO: 20 pontos;

DIFÍCIL: 50 pontos.

Valor da prova: 360 pontos

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

- Os pontos totais serão contabilizados elegendo um vencedor;
- Em caso de empate em provas os pontos serão atribuídos igualmente entre as equipes;
- Todo e qualquer tipo de reclamação deverá ser feita através da professora representante da equipe que deverá escrevê-la e entregá-la ao júri que avaliará a acusação na hora da contabilização dos pontos;
- O evento será dirigido pelo locutor/ animador Márcio;
- A confecção dos trabalhos deverá ser realizada pelos alunos no contra turno, horário da aula dos professores que aderirem ao projeto, como tarefa extra (dever de casa) etc.
- **HAVERÁ PREMIAÇÃO PARA A EQUIPE VENCEDORA!**

Vila Velha, 29 de maio de 2017

COMISSÃO ORGANIZADORA