

VI GINCANA INTEGRADOS IFSC – CÂMPUS CRICIÚMA

Início das atividades: 04/09 (quarta-feira)
Término das atividades: 06/09 (sexta-feira)
Local: Câmpus Criciúma

CADERNO DE TAREFAS

(Portaria 017/2019/DG-CRI)

Comissão Organizadora:

Graziela Olivo Fermo (Coordenadora)
Cleidson Rosa Alves
Douglas Lucas dos Reis
Jonathan Taveira Braga
Juliana de Godoy
Kajiana Nuernberg Sartor Vidotto
Leandro Almeida da Silva
Leila Minatti Andrade
Mauricio Mafra da Silva
Thisciana Filho dos Santos

Comissão Julgadora:

Érica Mastella Beninca
Elder Peraro Comin
Marisilvia Santos
Sabrina Rosa da Paz
Sheilar Nardon da Silva
Yuri Spacek

TEMA



VIDA EM REDE

VI GINCANA INTEGRADOS IFSC/ CRICIÚMA

Estar próximo, porém longe. Estar distante, porém juntos. No horizonte das relações sociais delinea-se um potente paradoxo. Neste contexto, definem-se diferentes nomenclaturas: sociedades “pós-”, modernidade líquida, era da informação, cultura digital, processos de globalização, revoluções tecnológicas... Afinal, como tais termos configuram modos de relação, contato e diferenciação? Velocidade em tempo real, estímulos instantâneos, efeitos viralizantes. Na teia das relações possíveis, desenha-se uma perspectiva de partilhas incessantes de absorção fugaz, cujas deduções parecem escapar de elaborações cuidadosas e complexas. Estar conectado parece uma máxima! Do latim *connectare*, atentemos ao seu significado primeiro: “atar junto”, “ligar um ao outro”; compor em uníssono. Mas quais experiências potencializam o estar-juntos num mundo de rápidas mudanças e consequências duradouras?

Com a intenção de refletirmos nosso lugar no contexto que se apresenta e inventarmos estratégias de colaboração para a tessitura de um mundo plural e solidário, a VI Gincana Integrados IFSC pretende, antes de qualquer intenção lúdica, nos colocar numa situação de alteridade plena.

Nos dizeres do dicionário, alteridade refere-se a um estado, natureza, condição ou qualidade do que é outro, distinto, diferente. Refere-se ao universo fronteiriço daquilo que compreendemos como identidade. Afinal, como concebemos ser o que somos sem a experiência com esse espaço que contorna, separa, coloca em relação? A alteridade, nessa perspectiva, demonstra uma ligação e até dependência daquilo que é externo a um universo próprio. Apresenta-se nas palavras que designam, nos símbolos que representam, na atmosfera de reconhecimento ao colocar-se no lugar daquilo que não se é.



LANÇAMENTO DA GINCANA (06/08/2019):

Evento de Lançamento e apresentação do Caderno de Tarefas 2019.

- Entrega do Caderno de Tarefas via e-mail das turmas.

Local: **Auditório**

Horário: **13:00h**

DAS EQUIPES

A **VI Gincana Integrados IFSC - Câmpus Criciúma** contará com três equipes, uma para cada curso integrado, representadas pelas cores VERDE, VERMELHO e PRETO.

Estão aptos a se inscreverem em uma das equipes, os alunos regularmente matriculados nos seguintes cursos:

- Curso Técnico Integrado e Concomitante em Edificações
Aproximadamente 120 alunos.
- Curso Técnico Integrado em Mecatrônica
Aproximadamente 120 alunos.
- Curso Técnico Integrado em Química
Aproximadamente 120 alunos.

Além dos discentes, cada equipe deverá conter, em sua formação, servidores do IFSC Criciúma. Estão aptos a se inscreverem em uma das equipes, todos os servidores do IFSC Criciúma, exceto os que compõem a *Portaria 017/2019/DG-CRI*, além da Direção-Geral do Câmpus e chefe DEPE.

Instruções:

1- As equipes terão formação por curso. O número de membros por equipe terá a seguinte pontuação:

1 ponto por membro da equipe.

Obs: A equipe deverá ser composta por no mínimo 70 alunos e 5 servidores.

2 - Cada equipe deverá eleger um líder;

3 - O nome da equipe e dos líderes devem ser definido até o dia 13/08 e divulgado para a comissão organizadora no momento do sorteio das cores;



4 - As cores das equipes (VERDE, VERMELHO ou PRETO) serão definidas por sorteio a ser realizado no dia 13/08 às 13:00h no Auditório do Campus.

5 - No dia 21/08 das 13h às 14h na sala 215a, os líderes deverão realizar as inscrições dos membros.

DAS INSCRIÇÕES

- Para efetuar sua inscrição, o ALUNO vinculado a uma das equipes contribuirá com a quantia de **R\$4,00**.

- A contribuição deverá ser repassada aos líderes de cada equipe. **SOMENTE** os líderes repassarão a lista de inscritos e valores arrecadados para a Comissão Organizadora na data previamente estabelecida.

- A equipe que conseguir inscrever o maior número de participantes (discentes e servidores), receberá um **BÔNUS DE 20 PONTOS**.

OBS.: O VALOR ARRECADADO SERÁ CONVERTIDO EM PREMIAÇÃO E CONTRATAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM.

DA PREMIAÇÃO

- A equipe vencedora ganhará um troféu e medalhas além de uma confraternização a ser realizada no Campus do IFSC Criciúma com data a ser definida pela equipe, comissão e coordenação de curso.

OBS.: Somente terá direito a premiação o aluno inscrito na equipe vencedora e que tiver sua participação efetiva confirmada por meio das CHAMADAS realizadas no dia da Gincana.

DAS TAREFAS

- As provas foram idealizadas com o intuito de conscientizar e educar em defesa da vida, bem como integrar a comunidade escolar, despertando o companheirismo e a solidariedade, lembrando que esta Gincana tem como seu principal objetivo a integração, a aprendizagem e a formação humana.

Deste modo, qualquer ação de cada um dos membros das equipes, que venha ferir a integridade física e moral da sociedade em geral, além do patrimônio alheio e do IFSC, está sujeita a punição, com perda de pontuação e, em determinados casos, com a aplicação do regimento escolar expresso no Manual do Estudante. Tais casos serão avaliados pela Comissão Julgadora.



Chefe de DEPE e Direção-Geral do IFSC Câmpus Criciúma.

Obs.: Nos casos em que uma equipe não concluir / executar uma tarefa, a Equipe será desclassificada da respectiva tarefa e não receberá nenhuma pontuação.

OS CASOS OMISSOS SERÃO AVALIADOS E JULGADOS PELA COMISSÃO JULGADORA.

TAREFA Nº 01 = GRITO DE GUERRA

- Cada equipe deverá criar um grito de guerra e apresentá-lo no início da gincana.

Local: **Quadra.**

Data: **04/09**

Horário: **8h10.**

Critérios de avaliação: **tarefa cumprida (considerando: Criatividade; Originalidade do texto; Animação e Manual do Estudante)**

Mínimo de integrantes: **grande grupo da equipe.**

Pontuação: **30 PONTOS.**

TAREFA Nº 02 = FUTSAL MASCULINO

- Cada equipe deverá criar dois grupos de atletas discentes.

- Cada grupo poderá contar com um técnico, sendo este SERVIDOR do IFSC Criciúma inscrito na respectiva equipe.

- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia 21/08, no ato de inscrição das equipes.

- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Quadra.**

Data: **04/09.**

Horário: **das 8h às 17h.**

Mínimo de integrantes: **5 / grupo / equipe.**

Máximo de integrantes: **10 / grupo / equipe.**

Pontuação: 1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**



TAREFA Nº 03 = FUTSAL FEMININO

- Cada equipe deverá criar dois grupos de atletas discentes.
- Cada grupo poderá contar com um técnico, sendo este SERVIDOR do IFSC Criciúma inscrito na respectiva equipe.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia 21/08, no ato de inscrição das equipes.
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Quadra.**

Data: **04/09.**

Horário: **das 8h às 17h.**

Mínimo de integrantes: **5 / grupo / equipe.**

Máximo de integrantes: **10 / grupo / equipe.**

Pontuação: 1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**

TAREFA Nº 04 = TÊNIS DE MESA MASCULINO

- Cada equipe deverá indicar 4 atletas discentes.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia 21/08, no ato de inscrição das equipes.
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Hall.**

Data: **04/09**

Horário: **das 8h às 17h.**

Pontuação:

1º lugar: **35 PONTOS.**

2º lugar: **20 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

TAREFA Nº 05 = TÊNIS DE MESA FEMININO

- Cada equipe deverá indicar 4 atletas discentes.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia 21/08, no ato de inscrição das equipes.
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Hall.**

Data: **04/09**

Horário: **das 8h às 17h.**



Pontuação: 1º lugar: **35 PONTOS.**
2º lugar: **20 PONTOS.**
3º lugar: **10 PONTOS.**

TAREFA Nº 06 = TAREFA SURPRESA

- Cada equipe deve formar um grupo com 3 integrantes.
- A prova exigirá dos alunos: velocidade, agilidade, raciocínio.

Local: **Quadra.**

Data: **04/09.**

Horário: **das 08h às 12h.**

Pontuação: 1º lugar: **20 PONTOS.**
2º lugar: **10 PONTOS.**
3º lugar: **5 PONTOS.**

TAREFA Nº 07 = TAREFA SURPRESA

- Cada equipe deve formar um grupo com 5 integrantes.
- A prova exigirá dos alunos: agilidade e raciocínio.

Local: **Quadra.**

Data: **04/09.**

Horário: **das 13h as 17h.**

Pontuação: 1º lugar: **20 PONTOS.**
2º lugar: **10 PONTOS.**
3º lugar: **5 PONTOS.**

TAREFA Nº 08 = O INSTANTE DECISIVO

“Na fotografia existe um novo tipo de plasticidade, produto das linhas instantâneas tecidas pelo movimento do objeto. O fotógrafo trabalha em uníssono com o movimento, como se este fosse o desdobramento natural da forma, como a vida se revela. No entanto, dentro do movimento existe um instante no qual todos os elementos que se movem ficam em equilíbrio. A fotografia deve intervir neste instante, tornando o equilíbrio imóvel.” (O instante decisivo - Henri Cartier Bresson)

Objetivo: Produzir e apresentar **uma** fotografia que represente o cotidiano do campus. A fotografia deverá ser produzida a cor ou P&B, apresentada impressa em qualidade fotográfica, nas medidas 20x30 cm.



Local: **Ateliê de Artes.**

Data: **05/09**

Horário de entrega da produção: **8h**

Critérios de avaliação: **composição da imagem, momento da foto, título da foto, criatividade e qualidade técnica.**

Pontuação: 1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **30 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

TAREFA Nº 09 = CORAL DE PARÓDIA

Coro, do latim *chorus*, é o conjunto de pessoas que, numa função musical, cantam uma mesma peça em simultâneo.

Em Criciúma realiza-se anualmente o Festival Internacional de Corais, com apresentação de diversos grupos musicais de canto coral, com o objetivo de integração, intercâmbio e estudos na área do canto coral. (Fonte: Fundação Cultural de Criciúma, disponível em <http://www.criciuma.sc.gov.br/fcc/projeto/musica-5/festival-internacional-de-corais-20>).

Objetivo: Cada equipe deverá apresentar, em forma de coral, uma paródia de uma música conhecida com a letra modificada, discorrendo sobre o tema: "VIDA EM REDE".

- A duração máxima é de 4 minutos.

- A letra da música deverá ser impressa em formato A4 (6 cópias, uma para cada membro da Comissão Julgadora) e ser apresentada, ao vivo.

- A ordem de apresentação será definida em sorteio, no início das apresentações.

Local: **Auditório.**

Data: **05/09**

Horário: **8h30**

Critérios de avaliação: **tarefa cumprida (considerando adequação ao tema; originalidade; criatividade).**

Mínimo de integrantes: **10 membros.**

Pontuação: **50 PONTOS.**

TAREFA Nº 10 = STAND UP: QUEM SABE FAZ AO VIVO

Apresentar um "Stand UP". A comissão organizadora sorteará um valor por equipe (Gratidão, Amor, Cooperação, Respeito, Gentileza, Responsabilidade, Amizade, Bondade, Solidariedade, União, Generosidade, Sinceridade). Cada equipe deverá organizar um espetáculo de "Stand UP" para apresentar uma ação positiva com a prática do valor sorteado, como também, uma ação negativa (contrária) com a



ausência da prática. O tempo para a preparação será de 24h e o tempo para a apresentação deverá ser de 5 a 10 minutos.

- A ordem de apresentação será definida em sorteio, no início das apresentações.

Local: **Auditório.**

Data: **05/09**

Horário provável: **9h**

Critérios de avaliação: **criatividade na elaboração do texto, performance e presença de palco.**

Pontuação: 1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **30 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

TAREFA Nº 11 = RITMOS DO MUNDO

Nesta tarefa cada equipe deverá propor uma coreografia que represente alguma cultura estrangeira, cuja prática não encontramos em nosso contexto cultural. A escolha da etnia deverá ser feita a partir de pesquisa da própria equipe, a qual deverá comunicar à comissão de organização até uma semana que antecede a realização da tarefa, não podendo coincidir os ritmos e países escolhidos. O tempo para a apresentação deverá ser de 3 a 10 minutos.

- A ordem de apresentação será definida em sorteio, no início das apresentações.

Local: **Auditório.**

Data: **05/09**

Horário provável: **9h30**

Critérios de avaliação: **caracterização, coreografia, criatividade.**

Pontuação: 1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **30 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

- **BÔNUS: 5 PONTOS** com a participação de servidor.

TAREFA Nº 12 = O IFSC NA MINHA VIDA!

Produzir e apresentar um vídeo institucional contendo depoimentos de ex-alunos e alunas do IFSC de Criciúma falando sobre as contribuições do IFSC para suas respectivas vidas atuais. O vídeo deverá ter duração de 1 minuto, ser produzido em formato (.avi), conter abertura e assinatura da equipe produtora e ter autorização de uso de imagem dos participantes (CONFORME ANEXO).



- A ordem de apresentação das produções será definida em sorteio, no início das apresentações.

Local: **Auditório.**

Data: **05/09**

Horário provável: **10h**

Critérios de avaliação: **originalidade da narrativa, abordagem do tema, qualidade técnica, adequação ao regulamento.**

Pontuação: 1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **30 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

TAREFA Nº 13 = MÃOS NA MASSA!

Produção de um trabalho tridimensional a partir de um tema a ser revelado na hora.

Materiais: **Massa de modelar (1 bloco de massa de modelar branca disponível para cada equipe).**

Local: **Ateliê de Artes**

Data: **05/09**

Horário: **10h30**

Duração: **1h**

Participantes: **2**

Critérios avaliativos: **adequação ao tema revelado; originalidade; finalização e acabamento.**

Pontuação: 1º lugar: **30 PONTOS.**

2º lugar: **20 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

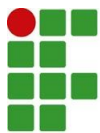
TAREFA Nº 14 = NERVOS À FLOR DA PELE

Cada equipe deverá indicar 5 representantes para participarem do percurso da linha de choque, ou seja, o integrante deverá conduzir um pequeno círculo (olhal) por uma linha curva irregular, energizada, sem encostar o olhal na linha. Cada representante da equipe deverá cumprir o percurso, encostando o olhal o menor número de vezes possível. Para isso, poderá fazer uso de apenas uma das mãos. Ao encostar o olhal na curva, uma sirene será tocada.

Vencerá a equipe, cujos percursos somados indiquem o menor número de vezes em que olhal encostou na linha energizada.

- Tempo limite: 10 minutos.

Local: **Quadra.**



Data: **05/09**

Horário provável: **10h30**

Critérios de avaliação: **Percursos mais precisos.**

Pontuação: 1º lugar: **20 PONTOS.**

2º lugar: **10 PONTOS.**

3º lugar: **5 PONTOS.**

TAREFA Nº 15 = DESAFIO DE MATEMÁTICA

Cada equipe deve formar um grupo com 6 integrantes discentes, contendo alunos de turmas diferentes, para solucionarem um desafio de matemática. Não é permitido o uso de celulares, computadores ou qualquer outro instrumento de pesquisa.

- O tempo máximo para a realização da prova é de 30 minutos.

Local: **Maquetaria.**

Data: **05/09**

Horário provável: **10h30.**

Pontuação: **20 PONTOS (em caso de acerto).**

TAREFA Nº 16 = BEM-VINDO, IMIGRANTE!

Cada equipe deve trazer 2 imigrantes de nacionalidades diferentes. Todos devem apresentar algum documento que comprove que não nasceram no Brasil. Cada imigrante terá até 5 minutos para se apresentar e falar um pouco sobre sua cultura, seu país e sobre suas principais dificuldades de adaptação no Brasil.

Local: **Auditório.**

Data: **05/09**

Horário provável: **11h.**

Pontuação: **20 PONTOS (Tarefa cumprida).**

10 PONTOS (Tarefa parcialmente cumprida)

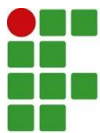
TAREFA Nº 17 = TAREFA SURPRESA

- Cada equipe deve formar um grupo com 3 integrantes.

- A prova exigirá: velocidade, agilidade, equilíbrio.

Local: **Quadra.**

Data: **05/09**



Horário provável: **13h30.**

Pontuação: 1º lugar: **30 PONTOS.**

2º lugar: **20 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

TAREFA Nº 18 = MARATONA

- Cada equipe deve formar um grupo com 6 integrantes (entre eles, 2 servidores).

- A prova exigirá: velocidade, agilidade, equilíbrio.

- As equipes devem organizar suas respectivas filas. A prova ocorrerá em forma de revezamento, executando diferentes atividades:

1ª – Ovo na colher: com uma colher na boca e equilibrando um ovo, sem a ajuda das mãos, o primeiro participante da fila deve contornar o cone posicionado no final da quadra e retornar para a sua fila. O segundo participante fará o mesmo percurso até que todos executem a atividade e, então, se inicia a atividade seguinte. Ao deixar cair o ovo, o participante reinicia o percurso.

2ª - Corrida no saco: realizar o mesmo percurso e revezamento.

3ª – Maçã na testa: em duplas e equilibrando uma maçã na testa, sem a ajuda das mãos, os participantes realizarão o mesmo percurso e revezamento. Ao deixar cair a maçã, a dupla reinicia o percurso.

- Vence a tarefa a equipe que concluir a maratona no menor tempo.

Local: **Quadra.**

Data: **05/09**

Horário provável: **13h50**

Pontuação: 1º lugar: **30 PONTOS.**

2º lugar: **20 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

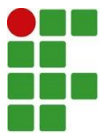
TAREFA Nº 19 = SOLETRANDO TRILÍNGUE

REGRAS:

Antes do jogo:

- Cada equipe deve inscrever três alunos para participar do soletrando trilíngue (Português, Espanhol e Inglês).

- Todos os alunos deverão ler três artigos (EM ANEXO), sendo que um em cada



idioma, pois as palavras para a soletração serão retiradas desses artigos. Importante destacar que todos os alunos soletrarão nos três idiomas e que o nome das letras poderá ser falado em português.

Durante o jogo:

1. Será sorteado um membro de cada equipe para começar a competição;
2. Em seguida, será sorteada uma palavra em português para **cada aluno** soletrar; depois, uma palavra em espanhol e, por último, uma palavra em inglês. O aluno que obtiver mais acertos nos três idiomas, estará na final e os outros serão eliminados. Caso haja empate, será iniciada uma nova rodada com os jogadores que empataram em primeiro lugar.
3. Após essa etapa, mais um membro de cada equipe será sorteado e, seguindo os critérios do item 2, haverá mais um finalista.
4. Os três alunos restantes disputarão a última vaga para a final seguindo, também, os critérios do item 2.
5. Os três finalistas disputarão de acordo com os critérios do item 2, exceto no que diz respeito aos empates, já que terá que ser definido o primeiro, o segundo e o terceiro lugar.

Obs. Pode ocorrer de os três finalistas serem da mesma equipe, ainda assim, será disputada a final para conhecermos quem é o grande campeão do 1º Soletrando Trilíngue do IFSC – campus Criciúma!

Como funcionará a soletração:

- A professora sorteará uma palavra e falará em voz alta;
- O aluno iniciará repetindo a palavra dita pela professora;
- Em seguida, deverá soletrá-la;
- Ao final, deverá repetir a palavra novamente;
- Se o aluno não ouvir corretamente, a professora poderá repetir a palavra até 3 vezes;
- O aluno terá o direito de pedir o significado da palavra;
- O aluno terá o direito de pedir para aplicar a palavra em uma frase;
- O aluno, ao iniciar a soletração, não poderá corrigi-la.

Local: **Quadra.**

Data: **05/09**

Horário: **14h30**

Pontuação: 1º lugar: **20 PONTOS.**

2º lugar: **10 PONTOS.**



3º lugar: **05 PONTOS.**

TAREFA Nº 20 = TAREFA SURPRESA

- Cada equipe deve indicar 2 integrantes (necessariamente um SERVIDOR).
- A prova exigirá: agilidade, estratégia e precisão.

Local: **Hall de Entrada**

Data: **05/09**

Horário provável: 15h40

Pontuação: **20 PONTOS.**

TAREFA Nº 21 = CAÇA AO TESOURO

Cada equipe deve indicar 3 integrantes que deverão estar caracterizados de piratas durante toda a prova. À medida que as pistas forem sendo descobertas, a equipe terá que fotografar os integrantes da prova em frente a elas e apresentá-las junto com o tesouro aos jurados no tempo e horário marcado.

Local: **Quadra.**

Data: **05/09**

Horário de início: **16h.**

Horário de término: **16h30**

Pontuação: **TAREFA CUMPRIDA: 20 Pontos**

TAREFA Nº 22 = TAREFA SURPRESA

- Cada equipe deve indicar 10 integrantes.
- A prova exigirá: estratégia e precisão.

Local: **Quadra.**

Data: **05/09**

Horário provável: **15h15**

Pontuação: **30 PONTOS.**

TAREFA Nº 23 = TAREFA SURPRESA

- Cada equipe deve indicar 2 integrantes para serem os líderes da prova.



- A prova exigirá: estratégia e agilidade.

Local: **Quadra.**

Data: **05/09**

Horário provável: **18h00.**

Pontuação: **20 PONTOS.**

TAREFA Nº 24 = TAREFA SURPRESA

- Cada equipe deve indicar 2 integrantes para serem os líderes da prova.

Local: **Quadra.**

Data: **05/09.**

Horário de lançamento da prova: **10h00.**

Horário de avaliação da prova: **10h30**

Pontuação: **20 PONTOS.**

TAREFA Nº 25 = AÇÃO SOLIDÁRIA

Arrecadação de alimentos a serem destinados à Instituição Beneficente (AMA - Associação dos Amigos dos Autistas)

Alimentos		
1 Kg	Arroz	1 PONTO
1 Kg	Feijão	2 PONTOS
1 Kg	Açúcar	1 PONTO
1 Kg	Trigo	1 PONTO
900 ml	Óleo de soja	1,5 PONTOS
1 L	Leite tetra pak	1 PONTO
500 gramas	Café	4 PONTOS
500 gramas	Macarrão	1 PONTO

- Pontuação descrita na tabela servirá para a classificação das equipes.

Data para a entrega: 06/09 (local a divulgar) até às 14h.

Contagem da pontuação: 06/09, a partir das 14h (Cada equipe poderá levar seus líderes para acompanharem a contagem).



Pontuação: 1º lugar: **70 PONTOS.**
2º lugar: **50 PONTOS.**
3º lugar: **35 PONTOS.**

TAREFA Nº 26 = VOLEIBOL MISTO

- Cada equipe deverá criar dois grupos de atletas discentes.
- Cada grupo poderá contar com um técnico, sendo este SERVIDOR do IFSC Criciúma inscrito na respectiva equipe.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia 21/08, no ato de inscrição das equipes.
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Quadra.**

Data: **06/09**

Horário: **das 8h às 17h.**

Mínimo de integrantes: **6 / grupo / equipe.**

Máximo de integrantes: **10 / grupo / equipe.**

Pontuação: 1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**

TAREFA Nº 27 = BASQUETE MASCULINO 3X3

- Cada equipe deverá criar dois grupos de atletas discentes.
- Cada grupo poderá contar com um técnico, sendo este SERVIDOR do IFSC Criciúma inscrito na respectiva equipe.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia 21/08, no ato de inscrição das equipes.
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Quadra.**

Data: **06/09.**

Horário: **das 8h às 17h.**

Mínimo de integrantes: **3 / grupo / equipe.**

Máximo de integrantes: **4 / grupo / equipe.**

Pontuação: 1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**



TAREFA Nº 28 = BASQUETE FEMININO 3X3

- Cada equipe deverá criar dois grupos de atletas discentes.
- Cada grupo poderá contar com um técnico, sendo este SERVIDOR do IFSC Criciúma inscrito na respectiva equipe.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia 21/08, no ato de inscrição das equipes.
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Quadra.**

Data: **06/09**

Horário: **das 8h às 17h.**

Mínimo de integrantes: **3 / grupo / equipe.**

Máximo de integrantes: **4 / grupo / equipe.**

Pontuação: 1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**

TAREFA Nº 29 = XADREZ MASCULINO

- Cada equipe deverá indicar 2 atletas discentes.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia 21/08, no ato de inscrição das equipes.
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Ateliê de Artes.**

Data: **06/09**

Horário: **das 8h às 17h.**

Pontuação: 1º lugar: **35 PONTOS.**

2º lugar: **20 PONTOS.**

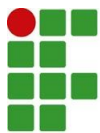
3º lugar: **10 PONTOS.**

TAREFA Nº 30 = XADREZ FEMININO

- Cada equipe deverá indicar 2 atletas discentes.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia 21/08, no ato de inscrição das equipes.
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Ateliê de Artes.**

Data: **06/09**



Horário: **das 8h às 17h.**

Pontuação: 1º lugar: **35 PONTOS.**
2º lugar: **20 PONTOS.**
3º lugar: **10 PONTOS.**

TAREFA Nº 31 = TAREFA SURPRESA

- Cada equipe deve formar um grupo com 6 integrantes (3 meninos e 3 meninas).
- A prova exigirá: velocidade, agilidade, equilíbrio, trabalho em equipe.

Local: **Quadra.**

Data: **05/09**

Horário provável: **15h.**

Pontuação: 1º lugar: **30 PONTOS.**
2º lugar: **20 PONTOS.**
3º lugar: **10 PONTOS.**

TAREFA Nº 32 = TORTA NA CARA

- Cada equipe deve formar um grupo com 5 integrantes.
- Será uma competição de perguntas e respostas entre as equipes. Os participantes permanecerão em fila atrás de suas respectivas bancadas.
- Uma pergunta será feita a todos os participantes do desafio, que poderão se comunicar. No entanto, terão direito a responderem às perguntas os primeiros das filas que, na rodada seguinte, serão os últimos das respectivas filas. Para ter direito de resposta o participante precisará pressionar um botão. Aquele que pressionar o botão primeiro ganhará o direito de responder à pergunta.
- O participante que responder corretamente, além de marcar ponto para a sua equipe, escolherá um dos seus adversários diretos (primeiros das filas) para jogar uma torta na cara.
- O participante que der a resposta errada, não marca ponto e leva torta na cara. O participante que errou escolherá um dos seus adversários diretos (primeiros das filas) para lhe "aplicar" a torta na cara.
- Caso nenhuma das equipes saibam a resposta, será cronometrado 20 segundos e passado para a pergunta seguinte.
- Cada equipe deverá trazer uma toalha.
- Haverá 25 perguntas.

Local: **Quadra.**

Data: **06/09**

Horário provável: **16h.**



INSTITUTO FEDERAL
Santa Catarina

Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA

Pontuação: **2 PONTOS / acerto.**

VI GINCANA INTEGRADOS IFSC – CÂMPUS CRICIÚMA

ANEXOS



VI GINCANA INTEGRADOS IFSC – CÂMPUS CRICIÚMA

FICHA DE INSCRIÇÃO

COR DA EQUIPE: _____

NOME DA EQUIPE: _____

LÍDERES DA EQUIPE:

ALUNO(A): _____

ALUNO(A): _____

LISTA DE INSCRITOS (discentes)

	Aluno (a)	Curso / Turma	Matrícula
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
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			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			



51			
52			
53			
54			
55			
56			
57			
58			
59			
60			
61			
62			
63			
64			
65			
66			
67			
68			
69			
70			
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78			
79			
80			



81			
82			
83			
84			
85			
86			
87			
88			
89			
90			
91			
92			
93			
94			
95			
96			
97			
98			
99			
100			
101			
102			
103			
104			
105			
106			
107			
108			
109			
110			



111			
112			
113			
114			
115			
116			
117			
118			
120			

LISTA DE INSCRITOS (servidores)

	Servidor
01	
02	
03	
04	
05	
06	
07	
08	
09	
10	



REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

1) TÊNIS DE MESA

Art. 1º – Durante os jogos serão obedecidas as Regras Oficiais vigentes da CBTM (Confederação Brasileira de Tênis de Mesa), ressalvado o disposto nos demais artigos deste Caderno de Tarefas.

Art. 2º – Esta modalidade é aberta para alunos inscritos nos gêneros masculino / feminino.

Art. 3º – As partidas serão disputadas em melhor de 02 (dois) sets vencedores de 11 (onze) pontos, com 02 (dois) serviços consecutivos para cada jogador.

Parágrafo único: A competição será realizada com bolas de 40 mm, na cor branca ou laranja.

Art. 4º – Da forma de disputa:

I – Com até 05 (cinco) competidores a competição será realizada no sistema de rodízio em turno e retorno, sendo que os 1º, 2º e 3º colocados serão classificados a partir das pontuações obtidas nas duas rodadas.

II – A partir de 06 (seis) competidores, estes serão divididos separadamente em chaves.

III – Classificam-se os dois melhores de cada chave no sistema de rodízio simples. Na fase final será realizada em sistema de cruzamento olímpico.

IV – Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Vitória – 3 pontos.

Derrota – 1 ponto.

W x O – 0 ponto

Art. 5º – Em caso de empate pelo número de pontos conquistados deverão ser observados os seguintes critérios de desempate:

1º Confronto direto.

2º Maior número de sets vencidos.

3º Pontos average.

4º Sorteio.

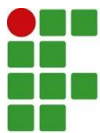
Parágrafo Único: Caso o empate se estabeleça entre três ou mais competidores, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

Art. 6º – O competidor que tenha se sentido prejudicado por irregularidade acontecida durante o desenvolvimento das partidas poderá interpor recurso no prazo máximo de 15 (quinze) minutos após o término da partida. Os recursos deverão ser encaminhados à Comissão, sempre por escrito.

Art. 7º – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão.

2) XADREZ

Art. 1º A Competição de Xadrez será realizada na categoria Convencional (rápido), de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de



Xadrez (FIDE) adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), ressalvado o estabelecido neste Caderno de Tarefas.

Art. 2º O tempo de jogo será de 30 (Trinta) ou 10 (dez) minutos para cada jogador, dependendo do total de inscritos presentes no dia do evento.

Art. 3º A arbitragem poderá tolerar atrasos que não ultrapassem o prazo de 5(cinco) minutos.

Art. 4º Contagem dos pontos:

I – vitória: 1,0 (um) ponto;

II – empate: 0,5 (meio) ponto;

III – derrota: 0 (zero) ponto.

Art. 5º Serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

I – confronto direto;

II – Maior número de vitórias;

III – sorteio.

Art. 6º Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.

Art. 7º O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

§ 1º É proibido acionar o relógio usando peça ou peão capturado.

§ 2º É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo.

Art. 8º A seta é considerada caída quando o árbitro acusar ou for feita uma reclamação por parte de um dos jogadores envolvidos na partida.

Art. 9º Se as 2 (duas) setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu anteriormente, considera-se que a partida terminou empatada.

Art. 10º É proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação no salão de jogos. Se o celular de jogador tocar durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

Art. 11º A forma de disputa poderá ser alterada pelos árbitros no congresso técnico, realizado 30 (trinta) minutos antes do início das disputas com a presença dos inscritos na modalidade.

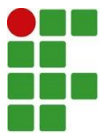
3) FUTSAL

Art. 1º – As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da CBFS/FIFA, ressalvado o disposto nos demais artigos deste Regulamento.

Art. 2º – Cada equipe poderá inscrever o quantitativo de até 10 atletas mais um técnico.

Art. 3º – Os jogos serão disputados em 01 (um) período de 10 (DEZ) minutos corridos, sem intervalo, parando o cronômetro apenas nos tempos técnicos, ou a pedido dos Árbitros.

Art. 4º – Com até 05 (cinco) equipes a competição será realizada no sistema de rodízio simples, sendo que os 1º, 2º e 3º colocados serão classificados a partir das pontuações obtidas. A partir de 06 (seis) equipes, estas serão divididas em chaves.



Classificam-se os dois melhores de cada chave no sistema de rodízio simples. A fase final será realizada em sistema de cruzamento olímpico.

Art. 5º – Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Vitória – 03 pontos;

Empate – 01 ponto;

Derrota ou WO – 00 ponto.

Art. 6º – Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.

Art. 7º – No banco de reservas só poderão ficar os atletas reservas e técnico, cujos nomes deverão constar do registro oficial.

Art. 8º – Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate será feito da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

1) Maior saldo de gols;

2) Maior número de gols marcados;

3) Menor número de gols sofridos;

4) Confronto direto (apenas para empate entre duas equipes)

5) Menor número de cartões vermelhos;

6) Menor número de cartões amarelos;

7) Sorteio.

Art. 9º – Nas partidas que terminarem empatadas nas fases finais, o desempate será feito através da cobrança de pênaltis (cinco tiros da marca do pênalti).

Art. 10º – Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte na mesma modalidade/naipe, o aluno que for expulso ou receber 02 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não.

Art. 11º – A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.

Art. 12º – Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente, conforme normas da CBFS.

Art. 13º – A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa em todas as fases da competição.

Art. 14º – A ausência de uma equipe ao jogo, caracteriza-se por WO, sendo a equipe presente agraciada com 03 (três) pontos da vitória por um placar de 2 x 0.

Art. 15º – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão.

4) VOLEIBOL MISTO

Art. 1º – As competições de Voleibol serão realizadas de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), ressalvado o disposto



nos demais artigos deste Caderno de Tarefas.

Art. 2º – Cada equipe poderá inscrever o quantitativo de até 10 atletas, SENDO NECESSÁRIO TER NO MÍNIMO 3 MENINAS ou 3 MENINOS NA QUADRA PARA SER CONSIDERADO UM TIME MISTO.

Art. 3º – Os jogos serão realizados em 1 set com 15 pontos corridos na fase classificatória.

§ 1º – Quando uma equipe atingir 08 pontos, acontecerá a troca de lado de quadra.

§ 2º – Nos jogos da fase final serão realizados 3 (três) sets de 10 pontos.

Art. 4º – Com até 05 (cinco) equipes, a competição será realizada no sistema de rodízio simples, sendo que os 1º, 2º e 3º colocados serão classificados a partir das pontuações obtidas. A partir de 06 (seis) equipes, estas serão divididas em chaves. Classificam-se as duas melhores equipes de cada chave no sistema de rodízio simples. A fase final será realizada em sistema de cruzamento olímpico.

Art. 5º – Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Vitória – 3 pontos.

Derrota – 1 ponto.

W x O – 0 ponto

Parágrafo Único: Em caso de WxO, a equipe vencedora marcará três pontos e serão computados 1 sets a zero e pontuação de 15 x 0.

Art. 6º – Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais equipes, serão os seguintes:

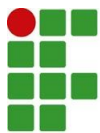
- 1) Confronto direto (apenas para empate entre duas equipes);
- 2) Maior saldo de sets ganhos;
- 3) Maior saldo de pontos ganhos;
- 4) Sets average;
- 5) Pontos average;
- 6) Menor número de Cartões Amarelos;
- 7) Menor número de Cartões Vermelhos;
- 8) Sorteio.

Art. 7º – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão.

5) BASQUETEBOL DE TRIOS

As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3.

Art. 1 Quadra e Bola. O jogo será jogado em uma quadra de basquete 3x3 com uma tabela. Uma quadra regular de 3x3 tem 15m (largura) x 11m (comprimento). Deverá ter uma demarcação de quadra de basquete de tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de dois pontos (6,75m) e um semicírculo abaixo da cesta. Uma meia quadra de



basquete tradicional pode ser usada. A bola oficial 3x3 deve ser usada em todas as categorias.

Nota: O espaço da quadra pode ser adaptada ao espaço disponível.

Art. 2 Equipes. Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).

Nota: Não será permitido técnico na área de jogo; instruções técnicas não são permitidas da arquibancada.

Art.3 Oficiais de Jogo. Os oficiais de jogo consistem em um (1) ou dois (2) árbitros e marcadores de tempo e placar.

Art. 4 Início do Jogo

4.1. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

4.2. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

4.3. O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores.

Art. 5 Pontuação

5.1. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).

5.2. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

5.3. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

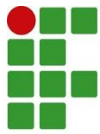
Art.6 Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo

6.1. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos. O relógio não deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres.

6.2. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo.

6.3 Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo:

6.4 Cada equipe realizará 5 lances livres de forma alternada, persistindo o empate cada equipe realizará um lance livre até que ocorre diferença de dois



pontos entre elas.

6.5 Deverá ser observada uma sequência de jogadores que realizarão os arremessos tratados no item 6.4 do art. 6

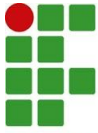


ARTIGOS DO SOLETRANDO TRILÍNGUE

PORTUGUÊS - Uso de redes sociais e solidão: evidências psicométricas de escalas
<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/arb/v70n3/14.pdf>

ESPAÑHOL -La apariencia en redes sociales
<https://lamenteesmaravillosa.com/la-apariencia-en-redes-sociales>

INGLÊS - Your digital footprint
<https://learnenglishteens.britishcouncil.org/skills/reading/upper-intermediate-b-2-reading/your-digital-footprint>



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina Campus
Criciúma

Gincana de Integração do IFSC Campus Criciúma

Autorização de uso de imagem

Eu, _____, portador(a) da Cédula de Identidade nº _____, inscrito(a) no CPF sob nº _____, residente à Rua _____, nº _____, na cidade de _____, AUTORIZO o uso de minha imagem (ou do menor _____ sob minha responsabilidade) em fotos ou filme, sem finalidade comercial, para ser utilizada na VI Gincana de Integração do IFSC Campus Criciúma. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades e, em destaque, das seguintes formas: (I) home page; (II) redes sociais (III) cartazes; (IV) divulgação em geral. Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro.

Criciúma, ____ de _____ de 2019.

Assinatura