

Regulamento da I GINCAMAT – Gincana da Matemática
UTFPR – Câmpus Toledo



I GINCAMAT

GINCANA DA MATEMÁTICA

REGULAMENTO

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 Este Regulamento dispõe sobre a organização da I Gincana da Matemática (GINCAMAT), e foi elaborado pela Comissão Organizadora, especialmente instituída por integrantes do PIBID – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. O mesmo será publicado no site do PIBID <http://pibidmathtoo.wix.com/pibidmatematicaufpr>.

1.2 Todas as escolas e pessoas que participarem do evento estarão sujeitas às condições deste Regulamento. Não serão aceitas alegações de desconhecimento deste documento, já que será dada a necessária e suficiente publicidade do mesmo.

1.3 É de responsabilidade dos bolsistas do PIBID a ampla divulgação do Regulamento junto a cada colégio.

2. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

2.1 Compõem a Comissão Organizadora:

Andressa Rustick

Gabriela Senger

Henrique Higino

Jhonata Zanella

Mayara Vendramini

Renata Vanessa S. Gonçalves Pereira

Bárbara Winiarski Diesel Novaes

Renato Francisco Merli

Rodolfo Eduardo Vertuan

2.2 Professores Colaboradores

Cezar Ricardo de Freitas

Dione Ines Christ Milani

Jahina Fagundes de Assis

Larissa Hagedorn Vieira

Leandro Antunes

Rosângela Aparecida Botinha Assumpção

Wilian Francisco de Araujo

Eveline Freire Ferreira

Elinalva Gomes

Sérgio Luiz Maccari

Valéria Coladello

3. DOS OBJETIVOS DA GINCANA

A GINCAMAT procura atender aos seguintes objetivos:

- 3.1 Promover a integração entre o ambiente acadêmico e o meio escolar.
- 3.2 Contribuir para a formação dos licenciandos em Matemática.
- 3.3 Promover o curso de Licenciatura em Matemática.
- 3.4 Estimular o desenvolvimento da Matemática de forma lúdica.
- 3.5 Desenvolver o espírito participativo e de motivação.
- 3.6 Promover ações de divulgação da matemática de forma criativa visando o maior interesse dos alunos pela disciplina.

4. DAS OBRIGAÇÕES DAS EQUIPES (COLÉGIOS)

4.1 Estar ciente de que só será permitida a entrada no local da execução da gincana, os alunos que foram previamente autorizados pelos pais, cabendo ao colégio parceiro informar, através de uma lista de nomes, os alunos que poderão participar.

4.2 Os participantes da gincana deverão estar, durante a gincana, devidamente uniformizados.

4.3 Os alunos participantes da gincana não poderão ingerir ou portar bebidas alcoólicas e/ou similares no local das provas/atividades, UTFPR.

4.4 Os alunos deverão atentar-se para que nenhum objeto pessoal seja esquecido no local da realização da gincana, visto que a Comissão Organizadora não se responsabiliza pelos mesmos.

4.5 O respeito entre os componentes será de suma importância. Brigas ou discussões que perturbem a realização da gincana resultarão na perda de pontos e descredenciamento dos indivíduos envolvidos.

4.6 Estar ciente de que não é permitida a entrada no local da execução da gincana portando objetos pontiagudos ou que forneçam algum tipo de risco aos demais presentes.

4.7 Estar ciente de que a Comissão Organizadora, assim como a UTFPR, não se responsabilizam pelos alunos que deixarem o local das provas. Caberá aos respectivos colégios e seus professores se responsabilizarem pelos mesmos.

5. DAS EQUIPES

5.1 As equipes serão divididas por Colégio, sendo eles: Colégio Estadual Doutor João Cândido Ferreira, Colégio Estadual Dario Vellozo, Colégio Estadual Moraes Rego e Colégio Estadual Jardim Maracanã; totalizando quatro equipes.

5.2 Cada Colégio deve providenciar uma comissão de alunos para tratar sobre os assuntos da GINCAMAT. A comissão de alunos deve ter um coordenador e um vice-coordenador, esses por sua vez, serão responsáveis por organizar os alunos que irão participar de cada prova, assim como outros assuntos referentes à Gincana da Matemática.

5.3 Poderão participar os alunos dos colégios parceiros que estiverem cursando o Ensino Fundamental – anos Finais (6º ao 9º ano).

5.4 Cada equipe deve possuir um indivíduo responsável para possíveis reclamações dentro das equipes.

5.5 Para possíveis reclamações sobre pontuação de provas e demais problemas, cada equipe deve recorrer ao coordenador e/ou vice-coordenador de cada escola.

5.6 Cada equipe deverá formular um grito de guerra envolvendo termos matemáticos.

6. DA PREMIAÇÃO DAS EQUIPES

6.1 Os colégios vencedores serão aqueles que somarem o maior número de pontos, respectivamente em 1º e 2º lugares.

6.2 O prêmio será um troféu para o 1º e 2º lugares.

7. DOS CASOS OMISSOS NO REGULAMENTO

7.1 A Comissão organizadora decidirá os casos omissos por este regulamento.

8. DAS PROVAS

PROVA 1 – Calpulando

Participantes: Oito alunos de cada colégio.

Valor: 50 pontos.

Conteúdo: Operações Básicas.

Descrição: Cinco alunos de cada escola estarão em fila única (uma fila por colégio) com certa distância entre eles. O primeiro de cada fila estará com as pernas em um saco de estopa. Joga-se o dado para sortear a ordem das jogadas. Um dos três alunos restantes, que ajudarão na realização das operações, jogará um dos dados contendo números, outro contendo símbolos de algumas operações (+, -, ÷, ×, x^2 , $x!$) e novamente o dado dos números, com exceção do " x^2 " e " $x!$ ", de modo a formar uma operação (exemplo: 4×4). Em caso de acerto, o primeiro aluno, dentro do saco, poderá pular três vezes para frente e em caso de erro, a operação deve ser resolvida pelo grupo seguinte. O primeiro participante alcançará o segundo integrante da fila, este por sua vez, troca de função com seu colega, ficando responsável assim, por pular quando acertar as questões, até que alcance o próximo da fila. Ganha a equipe que primeiro completar o percurso, ou seja, quando o último integrante da fila alcançar a linha de chegada. Em caso de empate, será dada uma questão matemática e quem resolver primeiro, ganha.

PROVA 2 – Passe e Repasse

Participantes: Dez alunos de cada colégio.

Conteúdo: Classificação de Triângulos.

Descrição: Cinco alunos ficarão em fila única com certa distância entre eles. O primeiro pegará um copo de água presente em um recipiente grande e passará, respeitando uma distância determinada e utilizando apenas uma mão, para a garrafa do próximo integrante, este por sua vez, despejará o líquido na garrafa do colega ao lado, até chegar ao último da fila, que deverá passar o líquido de sua garrafa a um recipiente. Porém, o primeiro da fila só poderá pegar um copo do líquido se o grupo de cinco pessoas restantes responderem corretamente a uma questão matemática. Quando um grupo terminar todas as sete questões, será avaliada a quantidade de líquido no recipiente e vence quem possuir mais água no recipiente, independente do número de acertos de questões. O primeiro lugar receberá 50 pontos; o segundo, 30 pontos; o terceiro, 20 pontos; o quarto, 10 pontos.

PROVA 3 – Olho no Lance

Participantes: Sete alunos de cada colégio.

Conteúdo: Operações (Multiplicação, adição, subtração, divisão, potenciação, radiciação).

Descrição: Um aluno estará posicionado a certa distância dos outros seis, que deverão lançar bambolês, um de cada vez, a cada rodada, de modo que o aluno “adentre” o bambolê, respeitando o limite de locomoção. Para obter a oportunidade de lançar o bambolê, os seis alunos deverão sortear uma questão matemática e acertar. O jogo termina quando todos tentarem responder as seis questões, as equipes devem contar os bambolês acertados; cada um valerá dez pontos.

PROVA 4 – Amarrados

Participantes: Dez alunos de cada colégio.

Conteúdo: Perímetro e Área.

Descrição: Com os alunos em duplas e com as pernas amarradas (a perna direita do aluno 1 com a esquerda do aluno 2), lançaremos uma questão matemática. Após resolverem mentalmente, encaminhar-se-ão a um local onde encontrarão diversos números em placas, escolherão a resposta correta e voltarão ao ponto de partida para entregar ao supervisor da prova. A prova é composta de cinco questões por equipe. A equipe que realizar a prova em menor tempo recebe 50 pontos; a segunda, 30 pontos; a terceira, 20 pontos; e a quarta, 10 pontos. A prova é composta de cinco etapas, cada uma com pessoas diferentes.

PROVA 5 – Escomativa

Participantes: Vinte alunos de cada colégio.

Conteúdo: Estimativa de comprimento (metro).

Descrição: Quatro alunos (um de cada colégio/equipe) escorregarão em uma lona escorregadia, e deverão fazer uma estimativa da distância que escorregaram. O aluno que fizer a melhor estimativa soma 10 pontos ao seu respectivo colégio. A prova acontecerá vinte vezes, com alunos diferentes.

PROVA 6 – Eliminando o Inimigo

Participantes: Oito alunos de cada colégio.

Conteúdo: Equações de primeiro, segundo, terceiro, quarto e quinto graus. Exemplo: “Qual é o número que elevado a quatro e somado 18 resulta em 19?”.

Descrição: Todos os participantes dessa prova ficarão em círculo. Será sorteado o nome de um colégio, e um participante do mesmo deverá se dirigir ao centro do círculo. Uma questão será lida para todos os integrantes da prova, mas deve ser respondida pelo indivíduo no centro, que poderá receber ajuda dos demais parceiros de equipe. Se o aluno responder corretamente, ele recebe uma bexiga com água para atacar em um de seus adversários. O adversário não pode tirar os pés do chão, mas pode mexer o tronco. Se a bexiga tocá-lo e cair no chão ou estourar, ele é eliminado, porém se ele conseguir segurar a bexiga sem estourar, ele tem direito a ir para o centro e tentar acertar um adversário sem responder à pergunta. Se o participante que estiver no centro acertar um parceiro de colégio, o mesmo é eliminado. Se o integrante que estiver no centro errar a bexiga ou se o adversário conseguir segurá-la, o primeiro será eliminado da prova. Quando na prova estiverem apenas integrantes de uma só equipe, a mesma vence, somando 50 pontos para a equipe, e as demais equipes, 10 pontos.

PROVA 7 – Torta na Cara

Participantes: Trinta alunos de cada colégio.

Conteúdos: Conteúdos variados do 6º ao 8º ano.

Descrição: Será lida uma questão matemática, a qual será respondida por um dos quatro alunos (um de cada equipe) após os mesmos chegarem a uma resposta juntamente com sua respectiva equipe. O aluno que primeiro responder corretamente terá o direito de acertar uma torta na cara de um dos três oponentes a sua escolha. A equipe do aluno que acertar a resposta receberá 10 pontos, a equipe do aluno que levar a torta na cara não recebe pontos e as outras duas equipes recebem 5 pontos.

PROVA BÔNUS – Caça ao Tesouro

Participantes: Cinco alunos de cada colégio.

Descrição: No intervalo das provas a Comissão anunciará o objeto que deverá ser achado e a respectiva pontuação que a equipe que achar receberá.

PROVA BÔNUS – Arrecadação de Alimentos

Descrição: A cada alimento **não perecível** arrecadado serão somados pontos para a equipe, conforme o alimento. A pontuação é dada por quilogramas e litros.

Alimento	Pontuação
Achocolatado em pó	5 pontos
Açúcar	6 pontos
Arroz	4 pontos
Café	7 pontos
Farinha de Trigo	3 pontos
Feijão	5 pontos
Fubá	4 pontos
Leite UTH	3 pontos
Macarrão	4 pontos
Maionese	6 pontos
Milho para Pipoca	3 pontos
Óleo	3 pontos
Sagú	3 pontos
Sal	0 ponto
Vinagre	2 pontos
Outros	2 pontos

A arrecadação de alimentos será destinada à Fazenda Esperança.

9. DA PONTUAÇÃO

9.1 A comissão da GINCAMAT avaliará o nome formulado pela equipe, recebendo 20 pontos pelo mesmo, se este contiver ao menos um termo matemático. Em caso negativo, a equipe perderá 20 pontos.

9.2 Às equipes que possuírem um grito de guerra contendo termos matemáticos, serão atribuídos 30 pontos. Em caso negativo, a equipe perderá 30 pontos. Durante a gincana poderão acontecer provas relâmpago de grito de guerra, em que a equipe vencedora receberá 10 pontos.

9.3 Pontuação das provas:

Prova	Pontuação				Caso de Desempate
	Primeiro	Segundo	Terceiro	Quarto	
Calculando	50 pontos	x	x	0	Nova Rodada entre os empatados
Passe e Repasse	50 pontos	30 pontos	20 pontos	10 pontos	Questão de Desempate
Olho no Lance	10 pontos por bambolê acertado				x
Amarrados	50 pontos	30 pontos	20 pontos	10 pontos	Questão de Desempate
Escomativa	10 pontos pela melhor estivativa a cada rodada				x
Eliminando o inimigo	50 pontos	10 pontos	10 pontos	10 pontos	x
Torta na Cara	10 pontos por acerto, 5 para os dois que não levarem tortada e nenhum para quem levar tortada				Questão de Desempate
Caça ao Tesouro	Pontuação Supresa a cada objeto caçado				x
Arrecadação de Alimentos	Relativo ao alimento				x