

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



II GINCAMAT

GINCANA DA MATEMÁTICA

REGULAMENTO

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 Este Regulamento dispõe sobre a organização da II 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:

Camila Koyama
Cleber Rodrigues Cavalcante
Gabriela Senger
Jhonata Zanella
Henrique Higinio Alves de Souza
Maiara Cristiele
Mayara Vendramini
Simone Roehrs
Bárbara Winiarski Diesel Novaes
Renato Francisco Merli
Rodolfo Eduardo Vertuan

2.2 Professores Colaboradores

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 As escolas devem, entregar uma lista com duas semanas de antecedência contendo os nomes dos alunos que irão participar de cada prova.

4.8 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 (8º e 9º ano).

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

5.5 Cada escola poderá inscrever no máximo 150 alunos.

5.6 Cada aluno poderá participar apenas de uma prova.

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

5.8 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 – Torta na Cara

Participantes: Trinta alunos de cada colégio.

Conteúdos: Conteúdos variados do 6º ao 9º 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 2 – Tangraste

Participantes: Oito alunos de cada colégio.

Conteúdos: Noções lógicas e geométricas, além do incentivo ao trabalho em grupo.

Descrição: A prova é realizada de forma onde 7 partes de um tangran estarão dispostos com a distancia de cinco metros da base da construção, para levar os objetos até a base, eles utilizarão um gancho que será acionado por meio de oito cordas presas a ele. Sendo cada aluno responsável por uma corda, estimulando o trabalho em grupo. Segurando ao mesmo tempo, eles terão que levar os objetos até a base da construção. Quando todas as partes já estiverem na base, os alunos deverão montar o tangran. Ganha quem conseguir montar no menor tempo.

PROVA 3 – Pirafera Cubolindro

Participantes: Doze alunos de cada colégio.

Objetivos: Testar a agilidade de raciocínio e estratégia, usando geometria e habilidades físicas como equilíbrio, velocidade, entre outros.

O jogo consiste em um circuito, uma série de quatro provas para testar as habilidades físicas, motoras e de noções geométricas do participante. Sendo que ganha quem completar as provas e terminar o circuito em menos tempo. (a cada etapa que o aluno falhar será acrescentado ao seu tempo 10 segundos)

No início da prova, será entregue um bastão ao primeiro jogador, este deve ser repassado a cada parte do circuito. No primeiro momento o participante deve andar na corda bamba, apanhar um cubo que estará pendurado acima da corda e caminhar até o final com o objeto em mãos. Ao concluir, o aluno deve ficar com o sólido que conseguiu e repassar o bastão para o próximo jogador

No segundo momento o novo jogador pula em uma piscina de bolinhas na qual existem vários sólidos geométricos. O participante deve procurar uma forma geométrica indentificada e entregar o batão ao próximo participante.

No terceiro momento, o participante deve se rastejar em uma poça de água e encontrar dentro dela uma pirâmide dentre vários sólidos que ali estão. Ao terminar, novamente é passado o bastão.

No quarto e último momento o competidor deve entrar em um saco e pular até um sino no final do percurso, levando em uma das mãos o bastão, ao tocar o sino o aluno conclui o circuito e seu tempo é pausado.

Cada colégio terá que realizar o circuito três vezes com competidores diferentes. Ao final do último quarteto o tempo será somado. O Colégio que conseguir realizar as três vezes em menor tempo ganha.

PROVA 4 – Chutômetro

Participantes: Dez alunos de cada colégio.

Objetivo: Estimular o raciocínio de estratégias.

Descrição: Um integrante de cada equipe chutará uma bola para um gol contendo arcos/circunferências equivalentes a certas pontuações. A pontuação de cada arco vai depender da dificuldade de acertá-lo. O aluno estará a cinco metros de distância do gol e terá uma chance para acertar o arco e ganhar a pontuação presente nele. Caso o contrário, a pontuação será zero.

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 – Caça ao Tesouro

Participante: Dez alunos de cada colégio.

Conteúdo: Conteúdos variados do 6º ao 9º ano.

Descrição: Cada equipe escolherá um envelope com uma cor, que determinará o roteiro a ser seguido para encontrar o tesouro. Será entregue as equipes a primeira pista. Eles devem procurar ao próximo cartão de acordo com a pista dada. No cartão as equipes encontrarão uma questão matemática, cada equipe deve resolver a questão e procurar a pessoa responsável da equipe para pegar a próxima pista, caso a resposta da questão esteja certa. Caso contrário a equipe deverá resolver novamente até encontrar a resposta correta. Após a equipe responder corretamente a sexta pergunta, eles receberão um quebra cabeça, que indicará, após montado, o local do tesouro, que será o mesmo para todos os grupos. Então, os alunos deverão encontrar o tesouro escondido de acordo com a dica presente no quebra-cabeça. Ganha a equipe que encontrar o tesouro primeiro.

PROVA BÔNUS – PROJETO CONSCIENTIZAR

Descrição: Os alunos terão a oportunidade de abordar um tema livre desde que tenha relação com a conscientização em âmbito político, social, econômico ou ambiental. Desse modo, a equipe deverá produzir um vídeo, com duração máxima três minutos, com possibilidade de incrementos, como cartazes, paródias, etc. As equipes que realizarem essa prova receberão 100 pontos e terão cortes dos vídeos publicados no canal “Os Pibidianos” no YouTube e conseqüentemente no site do PIBID.

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 Torta na Cara

Acerto : 10 pontos;

Erro : 0 pontos;

Demais: 5 pontos;

Prova Tangraste

Menor tempo: 100 pontos;

Segundo lugar: 50 pontos;

Terceiro lugar: 30 pontos;

Quarto lugar: 20 pontos;

Prova Piarafra Cubolindro

Menor tempo: 100 pontos;

Segundo lugar: 50 pontos;

Terceiro lugar: 30 pontos;

Quarto lugar: 20 pontos;

Prova Chutômetro

Ângulos superiores: 10 pontos;

Ângulos inferiores : 3 pontos;

Meio: 5 pontos;

Prova Escomativa

Melhor estimativa por rodada: 10 pontos;

Prova Caça ao Tesouro

Primeiro a achar o tesouro: 100 pontos;

Prova Bônus

Todos que realizarem a prova recebem 100 pontos;

PROVA 1 – Torta na Cara

Alunos Participantes: Trinta alunos de cada colégio.

1-
2-
3-
4-
5-
6-
7-
8-
9-
10-
11-
12-
13-
14-
15-
16-
17-
18-
19-
20-
21-
22-
23-
24-
25-
26-
27-
28-
29-
30-

PROVA 2 – Tangraste

Alunos Participantes: Oito alunos de cada colégio.

1-	
2-	
3-	
4-	
5-	
6-	
7-	
8-	

PROVA 3 – Pirafera Cubolindro

Alunos Participantes: Doze alunos de cada colégio.

1-
2-
3-
4-
5-
6-
7-
8-
9-
10-
11-
12-

PROVA 4 – Chutômetro

Alunos Participantes: Dez alunos de cada colégio.

1-	
2-	
3-	
4-	
5-	
6-	
7-	
8-	
9-	
10-	

PROVA 5 – Escomativa

Alunos Participantes: Vinte alunos de cada colégio.

1-	
2-	
3-	
4-	
5-	
6-	
7-	
8-	
9-	
10-	
11-	
12-	
13-	
14-	
15-	
16-	
17-	
18-	
19-	
20-	

PROVA 6 – Caça ao Tesouro

Alunos Participante: Dez alunos de cada colégio.

1-	
2-	
3-	
4-	
5-	
6-	
7-	
8-	
9-	
10-	