

Angra dos Reis, 06 de abril de 2011.

11ª Gincana Cultural Interdisciplinar
Tema: “Solidariedade e Alegria”
19 de maio de 2011 (quinta)
Local: UNIABEU – Campus 4

REGULAMENTO

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

- a. A 11ª edição da Gincana Interdisciplinar reúne um conjunto de atividades envolvendo eventos de competição e aptidão, individuais e coletivas, inspirada na competitividade e no conhecimento adquirido no curso de graduação da UNIABEU, culminando em um momento interessante, divertido e desafiador.
- b. Foram selecionadas as tarefas e atribuídas as respectivas pontuações, listadas neste Regulamento, que deverão ser cumpridas pelas equipes que representam as turmas do primeiro semestre 2011.
- c. A pontuação das tarefas será dada pela soma dos pontos dados pela Comissão Julgadora, que será composta pelos professores da UNIABEU – Campus 4 e por convidados.
- d. As equipes representadas por turmas não tem limitação no número de participantes, no entanto, somente poderão ser formadas por alunos regularmente matriculados na UNIABEU, um membro do corpo docente da UNIABEU e um empreendedor da cidade de Angra dos Reis.
- e. Para os alunos que optarem pela não participação na Gincana Cultural Interdisciplinar, serão preparados exercícios para serem desenvolvidos durante o período da gincana, relativos ao programa das disciplinas do dia 19 de maio de 2011. Estas atividades terão início as 19h, na sala 01, sob a supervisão da professora Michelle Kosarkzuk.
- f. A ordem para realização das tarefas será de acordo com o sorteio, feito antes do início das atividades.
- g. A gincana ocorrerá no dia **19/05/2011**, das 19h às 22h.
- h. A 11ª edição da Gincana garantirá horas de Atividades Acadêmicas Complementares (oito horas), para os participantes que registrarem a presença ao término do evento.
- i. Como todas as edições das gincanas realizadas pela UNIABEU, além da finalidade de integrar as turmas e o corpo docente, têm-se a finalidade social, para doação a entidades filantrópicas (tarefa final).

2. JUSTIFICATIVA

Baseada em uma educação focada no pressuposto de que o aluno é o protagonista das ações, às quais proporcionam a construção do conhecimento, apresentamos atividades interdisciplinares, possibilitando a troca de experiências e socialização entre discentes e docentes, e promovendo um ambiente de respeito, consideração e aprendizagem, com destaque ao eixo norteador, que é a percepção da importância dos valores morais e éticos.

3. OBJETIVO GERAL

Promover a socialização, interação e integração dos estudantes e docentes, com propostas de desafios que levem os participantes a estabelecer relações de respeito, harmonia e sabedoria;

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover a socialização e integração dos estudantes novatos;
- Desafiar o espírito de competitividade e imaginação dos estudantes da UNIABEU;
- Desenvolver uma preocupação mais aguçada com as atividades sócio-ambientais.
- Promover atividades que resultem em atos beneficentes para a comunidade Angrense;
- Ressaltar a importância do bom relacionamento e do respeito às diferenças individuais;
- Promover atividades diferenciadas que levem os alunos a protagonizar momentos de aprendizagem em que a sala, propriamente dita, não será necessária.

5. AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO

A avaliação das atividades e a pontuação serão baseadas nos seguintes critérios:

- Participação;
- Desenvolvimento;
- Comportamento;
- Trabalho em equipe;
- Comprometimento;
- Animação

6. DESENVOLVIMENTO

a) Requisitos para participação na Gincana Cultural Interdisciplinar:

- Fazer a Inscrição da turma junto com a Comissão da Gincana.
- Indicar o professor “Patrono” e o “Padrinho Empreendedor”.
- Escolher a cor para a turma.

b) ATIVIDADES

ATIVIDADE 01 – CONHECIMENTOS DE GESTÃO E NEGÓCIOS **Pontuação 15 pontos**

Atividade 1: Entrega dos Envelopes com Exercícios

Descrição: Será entregue a cada turma, um envelope contendo cinco questões para resolução em 1 hora. Essa atividade terá que ser realizada por um grupo de 3 a 5 alunos, enquanto isso, os demais alunos participarão normalmente das demais atividades da gincana.

Regulamento:

O conteúdo dos envelopes estará de acordo com as disciplinas de cada período e somarão pontos em algumas disciplinas. Os pontos somente serão computados para os estudantes presentes na gincana. E, para a conquista dos pontos nas disciplinas, o exercício deve ser “gabaritado”.

- A turma que gabaritar as questões ganhará dois pontos, podendo cada aluno escolher a sua disciplina para inclusão dos pontos.
- Para o aluno ganhar os pontos ele precisa cumprir a carga horária da gincana, participando do início ao fim do jogo (19h às 22h).

ATIVIDADE 02 – QUIZ
Pontuação 15 pontos
Atividade 2: Quiz de Conhecimentos Gerais

Descrição: Será realizado um Quiz de conhecimentos Gerais, onde cada turma terá que escolher um líder para responder as 3 perguntas e, para cada pergunta, terá um minuto para respondê-las. O restante da turma ficará na torcida

ATIVIDADE 03 – PADRINHO EMPREENDEDOR
Pontuação: 20 pontos
Atividade 3: Atividade com Padrinho Empreendedor

Descrição: A turma deverá criar uma música com o tema: Empreendedorismo ou que conte a história do empreendedor que a turma levará para participar da gincana.

Regulamento:

- A música deverá ser cantada pela turma;
- O aluno deverá incentivar o empreendedor a cantar junto com a turma;
- A turma poderá levar instrumentos musicais para compor a música;
- A turma terá 5 minutos para apresentar o padrinho e cantar a música, ultrapassando o tempo estipulado pela comissão organizadora perderá 10 pontos.

ATIVIDADE 04 – PROFESSOR PATRONO
Pontuação: 20 pontos
Atividade 4: Atividade com professor Patrono

Descrição: O professor patrono da turma irá participar da atividade representando na peça de teatro, junto com a turma. A turma terá que realizar um sketch teatral (trata-se de uma peça de no máximo 5 minutos) com a participação dos alunos, sobre o tema: **“Comédia Corporativa”**. A peça deverá retratar de uma maneira divertida os maiores problemas existentes em uma organização, podendo ser administrativo ou tecnológico.

Regulamento da Prova:

A turma deve incentivar o professor a participar ativamente da peça, permitindo que ele seja a peça chave do teatro. Sendo realizada desta maneira, a turma garante os 20 pontos. Caso contrário, a turma ganhará apenas 10 pontos.

ATIVIDADE 05 – RESPONSABILIDADE SOCIAL
Pontuação: 20 pontos - 1º colocado
15 pontos - 2º colocado
10 pontos - 3º colocado
05 pontos - Demais participantes (a equipe deve obter no mínimo 50 pontos)
Atividade 6: Arrecadação de Alimentos

A turma irá arrecadar alimentos que fazem parte da cesta básica, a soma da pontuação será realizada de acordo com a tabela abaixo:

Descrição	Pontuação Por Unidade
Leite em Pó	5
Arroz – 5 Kg	4
Feijão – 1 kg	4
Café Moído – 500g	3
Macarrão – 500g	3
Farinha	3
Óleo de Soja	2
Açúcar	2
Biscoito de Maisena ou Cream Cracker	1
Demais produtos/alimentos	1

ATIVIDADES EXTRAS**Pontuação 05 pontos (para cada atividade)****Tarefa 1 – Pontualidade das equipes**

As equipes que se apresentarem prontas às 19h receberão 10 pontos. Entende-se como “prontas” as equipes que já estejam preparadas para a realização da tarefa 1.

Tarefa 2 – Nome da equipe

A turma deverá apresentar um nome criativo para sua equipe.

Tarefa 3 – Participação

A turma deverá participar ativamente e com animação.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As turmas devem buscar parcerias com empresas locais para arrecadação dos itens, uma vez que o objetivo da Gincana não é fazer com que os alunos utilizem verba própria e sim, que utilizem os conhecimentos da Administração na captação de patrocínio.

As turmas deverão apresentar, com 24 horas de antecedência à realização da Gincana, os nomes dos representantes de suas equipes (o líder e quatro auxiliares) e a cor da turma.

IMPORTANTE: Em função do tempo de realização, algumas tarefas poderão ser cortadas sem prejuízo à dinâmica do evento.

8. PREMIAÇÃO*

1. A turma vencedora será premiada com um Notebook última geração (item já adquirido pela turma do 8º período);
2. A turma que ficam na segunda colocação ganhará um brinde a ser definido;
3. A turma que ficar em terceiro lugar ganhará um brinde a ser definido;
4. A turma mais animada ganhará um prêmio surpresa por animação.

Observações:

1. Haverá lista de presença no dia do evento para registro de AAC;
2. Os professores estarão presentes no local;
3. A comissão julgadora é soberana em sua decisão;
4. Sua participação é muito importante!

Participem!

Sejam solidários na promoção da socialização, interação, integração e sendo socialmente responsáveis em nossa Gincana. Com a participação de vocês, nosso evento será um sucesso!!