



# TUDO JUNTO E MISTURADO 2026

## Brasil em Cena: Festas e Tradições

### GINCANA SOCIOESPORTIVA CULTURAL

#### APRESENTAÇÃO

A Gincana Socioesportiva e Cultural ENSPS tem como finalidade promover a integração entre estudantes, professores, famílias e escola, por meio de atividades que valorizem o desenvolvimento social, cultural, esportivo e educacional dos alunos. O evento busca fortalecer o espírito de cooperação, pertencimento e participação, contribuindo para a formação integral dos estudantes.

#### DISPOSIÇÕES GERAIS

1. O presente regulamento dispõe sobre a organização da Gincana **Tudo Junto e Misturado 2026** e foi elaborado pela Comissão Organizadora. O documento será entregue aos líderes de cada equipe no dia **14/04/2026**.
2. Todos os participantes do evento, independentemente da forma de participação, estarão sujeitos às disposições deste regulamento, não sendo aceito o desconhecimento de suas normas como justificativa para eventual descumprimento.
3. Compete ao líder de cada turma dar ampla divulgação deste regulamento aos integrantes de sua equipe, garantindo que todos tenham ciência de seus direitos, deveres e responsabilidades.
4. Poderão participar da gincana os alunos devidamente matriculados entre o **6º Ano do Ensino Fundamental** e a **2ª Série do Ensino Médio**. Os alunos da **3ª Série do Ensino Médio** poderão atuar na organização e na avaliação de determinadas provas, desde que não possuam vínculo familiar de primeiro grau com estudantes das turmas participantes.
5. Cada turma deverá possuir a **blusa oficial da gincana**, com cor predominante definida por sorteio junto à coordenação. Poderão ser utilizados detalhes em branco ou preto, desde que o tema e a cor sorteados estejam claramente identificados. O design deverá ser elaborado pela turma, conforme molde fornecido pela Comissão Organizadora, e submetido à aprovação da Coordenação e da Direção. A confecção será de responsabilidade da escola para o **6º Ano** e da própria turma para as demais séries. A blusa deverá conter a logomarca da escola no lado esquerdo do peito e a identificação legível da gincana e da ENSPS nas costas. A blusa da gincana poderá conter **nome e numeração**, desde que atendidas as seguintes condições:  
O nome deverá corresponder **exclusivamente ao nome do aluno**, conforme registro escolar, sendo **vedado o uso de apelidos**;  
Será permitida **abreviação apenas em casos de nome composto**, podendo ser abreviado **somente um dos nomes**;  
Não serão permitidas expressões, símbolos ou identificações que não estejam de acordo com as normas da instituição.
6. No ato da inscrição, cada equipe deverá indicar **1 líder e 1 vice-líder**, que serão os únicos responsáveis pelo contato oficial com a Comissão Organizadora, bem como pela transmissão de comunicados, provas, orientações e eventuais alterações às suas respectivas turmas.
7. Para assegurar a transparência e a imparcialidade do evento, será constituída uma **Comissão Julgadora**, responsável pela avaliação das provas que envolvam critérios subjetivos.
8. Reclamações, pedidos de revisão de provas e consultas dirigidas à Comissão Organizadora ou à Comissão Julgadora somente serão aceitos por escrito.
9. As informações oficiais relativas à gincana serão divulgadas exclusivamente pela Comissão Organizadora.
10. Os casos omissos neste regulamento serão analisados e decididos pela Comissão Organizadora.
11. Algumas provas poderão dar origem a etapas complementares ou subsequentes, ainda que não estejam expressamente previstas no cronograma geral. Nesses casos, cada etapa terá pontuação própria, e a equipe que não cumprir a etapa inicial ficará impedida de participar da etapa seguinte, sem pontuar em ambas.
12. A mesa julgadora do dia **22/05/2026**, responsável pela avaliação da dança das líderes de torcida e da blusa da gincana, será composta majoritariamente por alunos da **3ª Série do Ensino Médio**, desde que não possuam vínculo familiar de primeiro grau com estudantes das turmas participantes.

13. A mesa julgadora do último dia de apresentações, em **29/05/2026**, será composta por membros externos ao quadro da escola. A composição da banca será divulgada apenas no dia do evento.

14. Todas as equipes deverão entregar as músicas e os remixes à coordenação até o dia **08/05/2026**. O envio poderá ser feito por pendrive ou pelo e-mail [ensps.contatos@gmail.com](mailto:ensps.contatos@gmail.com), devidamente identificado. O descumprimento do prazo acarretará penalidades proporcionais aos dias de atraso.

15. Sempre que uma prova exigir a apresentação de objetos ou materiais, estes deverão pertencer à própria equipe, não sendo permitido o uso de bens pertencentes à escola.

16. A participação na gincana poderá compor a **4ª nota** de todas as disciplinas na **2ª etapa**, conforme os critérios estabelecidos pela escola.

17. O aluno que optar por não participar da gincana não sofrerá prejuízo em sua pontuação curricular regular, porém deixará de receber a pontuação complementar referente à **4ª nota**, sendo essa condição previamente informada aos responsáveis.

18. Para que sua participação seja validada para fins de pontuação e nota, o aluno deverá contribuir com o valor integral da **cota** e da **blusa**, além de participar efetivamente das atividades designadas pela liderança da turma. O pagamento isolado, sem participação, ou a participação sem a devida contribuição integral, não garantirá a validação da pontuação.

19. Não será permitida parceria direta entre turmas de categorias diferentes para fins de pontuação. Entretanto, é admissível a colaboração entre turmas em ações de apoio, torcida ou provas em que isso seja expressamente permitido.

20. Cada turma contará com um **professor padrinho**, que atuará como apoiador e referência durante a gincana, podendo participar direta ou indiretamente das atividades previstas. Ressalta-se, contudo, que essa função não transfere ao professor a responsabilidade integral pela turma, permanecendo a liderança e a organização das atividades sob responsabilidade dos líderes de sala.

21. A equipe que deixar de realizar, sem justificativa aceita pela Comissão Organizadora, qualquer prova prevista neste regulamento estará sujeita à penalidade correspondente ao desconto de pontos equivalente ao dobro da pontuação máxima atribuída à respectiva prova, sem prejuízo de outras sanções cabíveis.

## OBJETIVOS DA GINCANA

### Objetivo Geral

Estimular o desenvolvimento dos pilares da educação: aprender a conviver, aprender a fazer, aprender a pensar e conhecer, aprender a ser, aprender a empreender e aprender a transcender.

### Objetivos Específicos

- Promover a integração entre estudantes, professores, funcionários, famílias e comunidade escolar.
- Desenvolver valores ético-cristãos e incentivar a solidariedade.
- Fortalecer o espírito participativo como atitude positiva para a formação cidadã.
- Desenvolver aspectos culturais, lúdicos, sociais e comunitários.
- Exercitar a liderança, a motivação e o trabalho em equipe.

## DAS OBRIGAÇÕES DAS EQUIPES

1. Organizar-se previamente para a execução das tarefas, distribuindo responsabilidades entre seus integrantes de forma planejada e colaborativa.

2. Demonstrar comprometimento, cooperação e respeito à escola em todas as etapas da gincana.

3. Observar que, nos locais de realização das provas, quando aplicável, somente será permitida a presença das seguintes pessoas:

- coordenadores das equipes;
- executores das tarefas;
- participantes diretamente envolvidos na prova, quando autorizados pela organização.

4. Manter os participantes devidamente uniformizados com a blusa oficial da turma durante as etapas da gincana, sempre que essa exigência for aplicável.

5. Agir com lealdade, honestidade, respeito e espírito esportivo. Brigas, discussões ou condutas que comprometam a ordem, a segurança dos participantes, de seus familiares ou o nome da escola poderão resultar em penalização, suspensão ou eliminação da equipe.

6. Realizar suas apresentações artísticas dentro do tempo estipulado de **3 a 6 minutos**, salvo exceções previamente autorizadas pela Comissão Organizadora.

## PENALIDADES ADICIONAIS

As equipes estarão sujeitas a sanções nos seguintes casos:

1. Prejudicar equipes concorrentes por qualquer meio, inclusive por excesso de barulho, interferência indevida ou uso de artifícios que comprometam a execução das provas.

2. Danificar, sujar ou utilizar inadequadamente os bens e espaços da escola.
3. Desrespeitar colegas, professores, funcionários, jurados ou demais membros da comunidade escolar.
4. Descumprir qualquer norma prevista neste regulamento.
5. Deixar de realizar prova prevista, hipótese em que também se aplicará a penalidade específica constante nas

### **DISPOSIÇÕES GERAIS.**

Parágrafo único. Conforme a gravidade da ocorrência, a equipe poderá sofrer advertência, perda parcial ou total da pontuação da prova, suspensão ou eliminação, a critério da Comissão Organizadora.

### **DA PREMIAÇÃO DAS TURMAS**

As turmas vencedoras serão aquelas que obtiverem a maior pontuação final em suas respectivas categorias, classificando-se em **1º, 2º e 3º lugares**.

- O **1º lugar** receberá nota **10,0** na quarta nota das disciplinas.
- O **2º lugar** receberá nota **9,0** na quarta nota das disciplinas.
- O **3º lugar** receberá nota **8,0** na quarta nota das disciplinas.

### **DOS CASOS OMISSOS**

Os casos omissos deste regulamento serão analisados e decididos pela Comissão Organizadora, mediante recurso escrito ou por iniciativa da própria comissão, quando necessário.

### **DOS TIPOS DE PROVAS**

- **Provas oficiais:** aquelas previstas no regulamento entregue aos líderes das equipes.
- **Provas surpresa/relâmpago:** aquelas divulgadas somente no momento de sua execução.

### **DA DATA E DO LOCAL DOS JOGOS E DA GINCANA**

- A **Prova Solidária** terá sua contagem realizada na tarde do dia **20/05/2026**, a partir das **14h30**, no pátio da escola.
- Os **jogos esportivos** serão realizados no dia **22/05/2026**, a partir das **13h30**, na quadra esportiva da ENSPS.
- A **gincana principal** será realizada no dia **29/05/2026**, no turno da manhã, a partir das **9h**, e no turno da tarde, a partir das **17h30**, na quadra esportiva da ENSPS.

### **DA FISCALIZAÇÃO DAS PROVAS**

A gincana contará com uma equipe de fiscalização responsável pelo acompanhamento e pela conferência da execução das provas.

### **DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES**

A liderança de cada turma deverá entregar, até o dia **17/04/2026**, a ficha de inscrição da turma e um relatório de estratégia de trabalho, contendo os custos detalhados de cada prova e os respectivos responsáveis por sua organização e execução. Até essa mesma data, a turma deverá apresentar também o orçamento da camisa. A partir dessas informações, será definida a cota integral da turma.

O atraso na entrega desses documentos acarretará penalidades diárias, com desconto de pontos por dia letivo de atraso. Caso seja necessária qualquer alteração na ficha de inscrição ou no relatório, somente os líderes terão autorização para solicitá-la junto à coordenação.

### **ENSAIOS**

Os ensaios para as danças da gincana poderão ocorrer a partir de **22/04/2026**, somente mediante agendamento com a coordenação responsável, observando-se a seguinte organização:

#### **Categoria 1**

##### **Manhã (segunda a quinta-feira)**

- Quando a aula terminar às **10h40**: das **10h40 às 11h30**.
- Quando a aula terminar às **11h30**: das **11h30 às 12h30**.

##### **Tarde**

- Segunda, quarta e quinta-feira: das **14h30 às 16h30**.

#### **Categoria 2**

##### **Manhã (segunda a quinta-feira)**

- **9º Ano:** das **11h30 às 12h30**, de segunda a quinta-feira.
- **1º e 2º anos:** das **11h50 às 12h35**, nos dias em que não houver a sétima aula.

##### **Tarde**

- **9º Ano:** segunda, quarta e quinta-feira, das **14h30 às 16h30**.
- **1º e 2º anos:** terça, quarta e quinta-feira, das **14h30 às 16h30**.

#### **Ensaio da Dança dos Professores**

Os ensaios da dança dos professores serão os únicos que poderão ocorrer em horário de aula, desde que previamente agendados com a coordenação e sem comprometer integralmente o período letivo do professor no respectivo dia.

#### **Observações**

1. Poderão ser agendados ensaios em outros horários, desde que previamente aprovados.
2. À medida que a data do evento se aproximar, os horários e os dias disponíveis poderão ser ampliados.

3. Equipes que desmarcarem ensaios sem aviso prévio à organização ou que realizarem agendamentos sem comunicação aos responsáveis poderão ser penalizadas em até **5 pontos** por ocorrência, com desconto na pontuação geral.

**Importante:** o atraso na entrega das fichas, relatórios, músicas das danças e vídeo do story implicará o bloqueio imediato dos ensaios, até a regularização da pendência.

## DA PONTUAÇÃO

A pontuação da gincana será composta por:

- **Pontos**, utilizados em todas as provas;
- **Tokens**, utilizados exclusivamente na **Prova Solidária** e na **contratação de jogadores**.

Os tokens não compõem diretamente a pontuação geral, sendo convertidos apenas conforme os critérios específicos da Prova Solidária.

### PROVA SOLIDÁRIA (20/05)

Cada equipe deverá arrecadar alimentos não perecíveis que serão doados a instituições locais ou famílias em situação de vulnerabilidade. A arrecadação será pontuada em tokens, conforme a tabela revisada abaixo, com base no valor médio dos produtos e sua utilidade social.

#### Quarta-feira – 20/05

*Somente neste dia, os alimentos serão aceitos para contagem e conferência.*

#### Itens aceitos e pontuação:

- Leite em pó (400g) – **8 tokens**
- Café (250g) – **8 tokens**
- Óleo de soja (900ml ou 1L) – **6 tokens**
- Feijão (1kg) – **5 tokens**
- Arroz (1kg) – **4 tokens**
- Açúcar (1kg) – **4 tokens**
- Farinha de mandioca (1kg) – **3 tokens**
- Macarrão (Pacote) – **2 tokens**
- Floco de milho (500g) – **2 tokens**

*Observação 1: produtos vencidos, abertos ou sem rótulo não serão aceitos.*

*Observação 2: caso o produto tenha o dobro ou proporcional do peso especificado, será feita a proporção para calcular o preço.*

#### Meta mínima

Cada equipe deve alcançar **pelo menos 150 tokens** para validar a participação.

#### Bônus por dobrar a meta (CATEGORIA 1)

+10 pontos na pontuação geral ao atingir 300 tokens

#### Bônus por dobrar a meta (CATEGORIA 2)

A partir de 300 tokens, os alunos poderão contratar jogadores para o futsal (30 tokens cada) ou carimba (15 tokens cada), vide regulamento, abatendo do total final da turma.

**(Vide as regras de contratação de jogadores, no final da seção Provas Esportivas)**

#### Classificação por tokens:

Colocação final	Pontuação
1º lugar (mais tokens)	50 pontos
2º lugar	35 pontos
3º lugar	20 pontos

#### Sugestões para campanha:

- Montem uma **base de arrecadação na escola** com cartaz chamativo.
- Criem uma **ação em redes sociais** para familiares e amigos.
- Façam um dia de "mutirão solidário" na escola para divulgação.

A escola fornecerá, mediante solicitação dos líderes de equipe, ofícios oficiais destinados à arrecadação de alimentos junto a estabelecimentos comerciais, como mercadinhos, supermercados e demais parceiros da comunidade. Os documentos terão como finalidade legitimar a campanha solidária e facilitar o apoio externo às equipes participantes.

#### ⊘ Restrição de arrecadação porta a porta

Não será permitida, em hipótese alguma, a realização de arrecadação de alimentos por meio de visitas porta a porta em residências, por motivos de segurança. As equipes deverão concentrar suas ações em ambientes seguros e previamente autorizados, como a escola, pontos comerciais parceiros e campanhas organizadas nas redes sociais.

## PROVAS ESPECIAIS (AO LONGO DE ABRIL E MAIO)

### 1. Prova de Comportamento → ATÉ 20 PONTOS

05 pontos extras para a turma que não tiver alunos permanecendo em sala de aula durante os intervalos.

05 pontos extras por turma que não tiver alunos com a blusa da gincana em dias letivos.

05 tokens extras para a turma que não apresentar conflitos de liderança ou organização durante a gincana.

### 2. Adesão da blusa da gincana → ATÉ 30 PONTOS

A turma que mais apresentar alunos com a blusa comprada até o dia 20 de maio (percentual) será bonificada proporcionalmente com até **20 pontos**. (Ex: **40% da turma comprou, a turma receberá 40% de 20, ou seja 08 pontos**).

**A turma com maior percentual receberá + 5 pontos extras**

#### Obs.:

→ Caso a turma persista com conflitos ou brigas, os pontos das provas especiais (extras) serão invalidado em 100%.

→ Está vetada a participação de pessoas de fora da escola na execução de qualquer dança. O professor padrinho não poderá dançar na dança típica e nem das líderes de torcida.

## PROVAS ESPORTIVAS (22/05) 13h30

### 1ª Prova – Futsal Masculino (5 alunos por time + reservas)

1º colocado – **30 pontos**

2º colocado – **20 pontos**

3º colocado – **10 pontos**

### 2ª Prova - Desafio do professor (padrinho ou indicado)

O(A) professor(a) padrinho(madrinha) **cobrarão pênaltis ou farão arremessos de basquete**. Caso o professor responsável não esteja no dia, poderá participar algum outro funcionário da escola, indicado pelo professor padrinho ou pelo líder de sala.

#### Modalidade 1 – Pênaltis

O participante terá direito a 02 (duas) cobranças de pênalti contra o goleiro da equipe adversária melhor colocada no futsal masculino. Será considerada válida a participação se houver conversão de pelo menos 01 (um) gol.

#### Modalidade 2 – Arremesso de Basquete

O participante terá direito a 05 (cinco) arremessos da linha definida pela organização.

Será considerada válida a participação se houver conversão de pelo menos 03 (três) cestas.

2 pênaltis ou 4 arremessos marcados – **10 pontos**

1 pênalti ou 3 arremessos marcados – **05 pontos**

### 3ª Prova – Carimba Misto (8 alunos por time)

1º colocado – **20 pontos**

2º colocado – **10 pontos**

### 4ª Prova – Vôlei Misto (6 alunos por turma + reservas)

1º colocado – **10 pontos**

2º colocado – **5 pontos**

### 5ª Prova – Dança das Líderes de torcida

Acontecerá entre os jogos do futsal e carimba das categorias 1 e 2, respectivamente.

As turmas devem apresentar uma dança da torcida coreografada na hora dos jogos.

1º colocado – **30 pontos**

2º colocado – **20 pontos**

3º colocado – **10 pontos**

### 6ª Prova – Blusa da Equipe

Acontecerá logo após a dança das líderes, entre os jogos do futsal e carimba das categorias 1 e 2, respectivamente.

Cada turma deverá escolher até dois alunos(as) para apresentarem a blusa da equipe à mesa julgadora. Durante a apresentação, serão avaliados critérios como originalidade, criatividade e estética. Os alunos responsáveis deverão estar vestidos com a blusa e também apresentar uma unidade adicional para que os jurados possam analisá-la de perto.

Ele(s) também deverá descrever as características e inspirações da blusa no microfone para o público e jurados.

1º colocado – **10 pontos**

2º colocado – **05 pontos**

## REGRAS DE CONTRATAÇÃO DE JOGADORES (FUTSAL E CARIMBA)

### 💰 Uso dos pontos da Prova Solidária

As equipes poderão utilizar parte dos **pontos conquistados na Prova Solidária** para contratar jogadores extras de outras séries, seguindo as regras abaixo:

## → COMO VAI FUNCIONAR A CONTRATAÇÃO DE JOGADORES:

A equipe precisa atingir **300 tokens apenas para LIBERAR a contratação de jogadores**

- Depois disso, pode contratar normalmente, só não podendo ficar abaixo de 250 tokens no saldo final.

Exemplo:

- Fez 320 tokens
- Contrata 1 jogador (30) → fica com 290

•

## → LIMITE DE CONTRATAÇÕES

### ✦ Categoria 2 (9º ao 2º ano)

- Máximo: **2 jogadores contratados no futsal e 3 no carimba**
- Idade máxima: **Alunos até 18 anos e ex-alunos até 17 anos**

### 🎓 QUEM PODE SER CONTRATADO

- Ex-alunos da escola, respeitando a idade máxima.
- Alunos do **3º ano do ensino médio** (somente para Categoria 2)

### 👛 CUSTO DAS CONTRATAÇÕES

Para evitar exageros:

- **1 jogador futsal = 30 tokens da prova solidária** (máximo 2 no futsal)
- **1 jogador carimba = 15 tokens da prova solidária** (máximo 3 no carimba)

### 🚫 REGRAS IMPORTANTES

- Cada jogador só pode jogar por **uma única equipe**
- Não é permitido substituir jogadores contratados após confirmação
- **A CONTRATAÇÃO DEVE SER INFORMADA ATÉ O DIA 20/05.**
- Jogadores devem respeitar os limites de idade da categoria
- O aluno contratado não poderá, em hipótese alguma, receber qualquer tipo de compensação financeira. Caso seja comprovada a existência de pagamento ou benefício indevido, a contratação será automaticamente anulada. Se a irregularidade for identificada após a realização da partida, a equipe será desclassificada da modalidade em questão, sem alteração na classificação das demais equipes.

## PROVAS EDUCATIVAS (29/05) – 9h30

### 1ª prova – Corrida Maluca

Os participantes fazem uma corrida com obstáculos e dinâmicas ao longo de um circuito. O vencedor escolhe um envelope com uma pergunta de **Ciências**. Se ele acertar, a turma ganha. Em caso de erro, a pergunta será passada para o próximo colocado. Se nenhum acertar, quem chegou primeiro vence (**4 alunos**)

1º colocado – **10 pontos**

2º colocado – **05 pontos**

### 2ª Prova – Caça ao Tesouro

Cada equipe receberá apenas um envelope por vez. Após abrir o envelope e ler a pista, a equipe deverá ir até o local ou objeto indicado e tirar uma foto nítida, obrigatoriamente mostrando:

- a) o objeto ou lugar correspondente à pista;
- b) o “selo de confirmação” (papel colorido, símbolo, palavra-código ou marca indicada pela organização).

Assim que a foto for tirada, a equipe deverá retornar ao ponto de controle e apresentar a foto à comissão organizadora para conferência. Estando a foto correta, a equipe receberá o próximo envelope com a nova pista.

Não é permitido, em hipótese alguma:

- a) correr ou se deslocar de forma perigosa nos espaços da escola;
- b) mexer, desligar, ligar ou alterar qualquer equipamento da escola sem autorização;
- c) atrapalhar, obstruir ou prejudicar outras equipes durante a prova.

Será vencedora a equipe que concluir todas as pistas em menor tempo ou, caso nenhuma equipe conclua todas, aquela que completar o maior número de pistas dentro do tempo limite definido pela organização.

Em caso de empate, prevalecerá o menor tempo total de prova. Persistindo o empate, a organização poderá aplicar uma pista extra de desempate ou outro critério previamente definido. (**2 alunos**)

1º colocado – **10 pontos**

2º colocado – **05 pontos**

### 2ª Prova – Soletrando (às 10:00)

Cada turma deverá indicar 1 aluno(a) para participar. Os participantes serão chamados em grupos de três, conforme a categoria. Cada aluno(a) deverá retirar uma palavra de um saco contendo diversas opções e, em seguida, soletrá-la em voz alta e de forma clara. Permanecerá na disputa quem soletrar corretamente. Em caso de erro, o participante será eliminado. Vence aquele que permanecer por último na prova. (**2 alunos**)

1º colocado – **10 pontos**

2º colocado – **05 pontos**

### 4ª Prova – Quiz Torta na Cara (às 10:30)

Formato divertido de perguntas e respostas de conhecimento geral e atualidades com direito a “torta na cara” (espuma de barbear ou chantilly) para quem errar. Cada partida do quiz será disputada no sistema melhor de 2. Em caso de empate, o desempate será por número de acertos. Se persistir o empate, faremos uma só pergunta entre os representantes de cada para desempatar. **(2 alunos)**

QUIZ – CAT. 1					
1	6º ano		X		7º ano
2	Venc. 1		X		8º ano
3	Perd. 1		X		8º ano
QUIZ – CAT. 2					
1	9º ano		X		1º ano
2	Venc. 1		X		2º ano
3	Perd. 1		X		2º ano

1º colocado - **10 pontos**

2º colocado - **05 pontos**

### STORY CRIATIVO (POSTADO NA SEMANA DO EVENTO CULTURAL)

Nesta prova, os alunos deverão criar um **story para Instagram** com o objetivo de convidar pais, alunos e toda a comunidade para o evento cultural da escola.

O material deverá obrigatoriamente:

- Estar no formato **vertical (9:16)**;
- Utilizar a **moldura oficial do evento**, fornecida pelo colégio;
- Apresentar um convite claro, criativo e atrativo.
- Os vídeos não poderão ser gravados durante o horário de aula, em nenhuma hipótese. As gravações deverão ser realizadas ao final do turno da manhã ou no contraturno, em horários que não comprometam as atividades pedagógicas. Durante a gravação, os alunos participantes deverão estar devidamente fardados, conforme as normas da instituição.

Após a criação, o story deverá ser enviado para a organização **até o dia 08 de maio**, para análise e aprovação.

Após a aprovação, será definida uma data oficial para a postagem. Nesse dia, os alunos deverão publicar o story em seus perfis, **marcando o perfil do colégio**, que realizará o repost das melhores produções.

### Critérios de Avaliação (0 a 10 pontos cada):

- **Criatividade** 🎨 – Ideia original, diferenciada e que chame atenção;
- **Clareza do convite** 🗣️ – Informações compreensíveis (data, local e objetivo do evento);
- **Engajamento** 📺 – Capacidade de envolver e despertar o interesse do público;
- **Qualidade visual** ✨ – Organização, estética, uso de imagens, textos e edição;
- **Adequação ao tema** 🎯 – Alinhamento com a proposta do evento cultural.

### PROVAS CULTURAIS (29/05) – 17h30

**1ª prova – Grito de Guerra** – Cada equipe deverá apresentar, antes da apresentação da sua dança típica, seu grito de guerra para que a comissão julgadora escolha qual a melhor, podendo ser utilizados instrumentos musicais não eletrônicos. Não será permitida, em hipótese alguma, a utilização de palavras de baixo calão, termos ofensivos, agressivos, discriminatórios ou que atentem contra a moral e o respeito entre as equipes durante a apresentação do grito de guerra. O descumprimento desta norma poderá acarretar penalização, com perda parcial ou total da pontuação da prova, a critério da Comissão Julgadora.

1º colocado - **10 tokens**

2º colocado - **05 tokens**

**2ª Prova – Comida típica** – Após o grito de guerra, logo antes da dança típica, um aluno fica responsável por servir o prato típico para avaliação dos jurados, enquanto um áudio previamente gravado será executado com a explicação do prato, como foi feito e suas influências (áudio a ser entregue até o dia 08).

1º colocado - **15 pontos**

2º colocado - **10 pontos**

3º colocado - **05 pontos**

**2ª Prova – Dança típica** – Cada equipe apresentará uma dança típica, com base no tema do evento brasileiro sorteado. (REMIX FORNECIDO PELA COMISSÃO ORGANIZADORA, ENTREGUE À TURMA ATÉ 17/04)

1º colocado - **50 pontos**

2º colocado - **30 pontos**

3º colocado - **20 pontos**

**5ª prova – Meu professor vale 1000** - Esta prova conta com a participação especial dos padrinhos das equipes, que por sua vez, deverão junto com os alunos fazer uma apresentação de dança, respeitando os limites de cada professor.



**Obs1.:** Nas músicas escolhidas pela turma, não poderão haver trechos com palavras obscenas, nem passos que remetam a isso.

**Obs2.:** É estritamente proibida a utilização de músicas que façam apologia ao crime ou atividades ilícitas

1º colocado - **50 pontos**

2º colocado - **30 pontos**

3º colocado - **20 pontos**

SÉRIE	TEMA	CORES	PADRINHOS
6º	São João Nordestino	 Laranja Vibrante	A DEFINIR
7º	Festa do Peão de Barretos	 Roxo Vibrante	A DEFINIR
8º	Carnaval de Salvador	 Amarelo Neon	A DEFINIR
9º	Bumba Meu Boi	 Verde Bandeira	A DEFINIR
1º	Carnaval de Recife	 Azul Royal	A DEFINIR
2º	Festival de Parintins	 Vermelho Intenso	A DEFINIR



## 17 CRONOGRAMA – GINCANA 2026

### ABRIL

- **14/04/2026**
  - Entrega do regulamento aos líderes
- **17/04/2026**
  - Entrega da ficha de inscrição da turma
  - Entrega do relatório de estratégia
  - Entrega do orçamento da camisa
  - Entrega do remix da dança típica (pela comissão)
- **22/04/2026**
  - Início dos ensaios (mediante agendamento)

### MAIO

- **08/05/2026**
  - Prazo final para entrega:
    - Músicas e remixes
    - Story criativo (para aprovação)
    - Áudio da comida típica
- **20/05/2026**
  - Contagem da Prova Solidária (14h30)
  - Prazo final:
    - Entrega dos alimentos
    - Meta mínima de tokens
    - Adesão da blusa (contagem para pontuação)
    - Informação de contratação de jogadores
- **22/05/2026**
  - Jogos esportivos (13h30)
  - Avaliações:
    - Dança das líderes de torcida
    - Blusa da equipe
- **29/05/2026 (MANHÃ – 9h30)**
  - Provas educativas:
    - Corrida maluca
    - Caça ao tesouro
    - Soletrando (10h)
    - Quiz torta na cara (10h30)
- **29/05/2026 (TARDE – 17h30)**
  - Provas culturais:
    - Grito de guerra
    - Comida típica
    - Dança típica
    - Meu professor vale 1000

### ATIVIDADES AO LONGO DO PERÍODO

- Provas especiais (comportamento e adesão da blusa): **durante abril e maio**
- Story criativo: postagem em data definida na **semana do evento cultural**
- Ensaios: a partir de **22/04**, com horários definidos por categoria

## PONTUAÇÃO TOTAL DA GINCANA

### PROVA SOLIDÁRIA

- 1º lugar → 50 pontos (60 pontos cat. 1)
- 2º lugar → 35 pontos
- 3º lugar → 20 pontos

👉 **Máximo: 50 pontos**

### PROVAS ESPECIAIS

1. Comportamento → até 20 pontos
2. Adesão da blusa → até 35 pontos

👉 **Máximo: 55 pontos**

### PROVAS ESPORTIVAS

- Futsal → 30 pontos
- Desafio do professor → 10 pontos
- Carimba → 20 pontos
- Futmesa → 10 pontos
- Dança das líderes → 30 pontos
- Blusa da equipe → 10 pontos

👉 **Máximo: 110 pontos**

### PROVAS EDUCATIVAS

- Corrida maluca → 10 pontos
- Caça ao tesouro → 10 pontos
- Soletrando → 10 pontos
- Quiz torta na cara → 10 pontos

👉 **Máximo: 40 pontos**

### STORY CRIATIVO

- 1º lugar → 10 pontos

👉 **Máximo: 10 pontos**

### PROVAS CULTURAIS

- Comida típica → 15 pontos
- Dança típica → 50 pontos
- Meu professor vale 1000 → 50 pontos

👉 **Máximo: 115 pontos**

### TOTAL GERAL MÁXIMO

👉 **Pontuação máxima possível na gincana: 390 pontos**