



MANUAL DE REGRAS

1ª GINCANA DO DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

CEFET-MG CAMPUS DIVINÓPOLIS

REGULAMENTO DA GINCANA ESTUDANTIL

A Gincana Educacional do CEFET-MG – Campus Divinópolis promovida pelo Departamento de Computação (DECOM-DV), consiste em um conjunto de atividades pedagógicas, lúdicas e competitivas realizadas ao longo do ano letivo de 2025, com a participação de equipes formadas por estudantes regularmente matriculados nos cursos técnicos providos pela instituição.

Parágrafo único. A gincana tem como finalidade promover a integração da comunidade escolar, estimular o trabalho em equipe, desenvolver competências socioemocionais, valorizar o conhecimento interdisciplinar e incentivar o protagonismo estudantil por meio de desafios criativos e educativos.

DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 1º — Etapa de **composição das equipes** a ser realizada no dia **5 de abril de 2025**. As equipes serão formadas a partir das cores: Vermelho, Verde, Amarelo, Azul e Branco. No primeiro dia, cada equipe deve escolher um nome que incorpore sua cor de maneira criativa. Exemplos:

- Verde+: Verdejantes, Verdealizados
- Vermelho: Vermeluz, Vermelhidão
- Amarelo: Amarelize, Amarelex
- Azul: Azulatente, Azulinfinito
- Branco: Brancastro, Brilhobranco

§1º – Ao longo do ano, as equipes devem expressar sua identidade de forma discreta por meio de elementos visuais que remetam à sua cor, como faixas, camisetas, lenços ou outros acessórios. Essa manifestação servirá para identificar os alunos como integrantes de uma equipe específica e será monitorada por todos os professores do departamento, sendo considerada na pontuação estabelecida para a competição.



§2º – As atividades programadas ocorrerão aos sábados letivos estabelecidos previamente no calendário disposto pela direção do campus Divinópolis. No entanto, as equipes podem se organizar ao longo da semana para realizar competições extras entre si. Considera-se competições válidas aquelas associadas aos temas dos sábados letivos, sendo prioritárias, as que envolverem esportes coletivos e jogos de raciocínio e tabuleiro. Fica estritamente proibido qualquer atividade aplicável por meio digital durante o período de permanência no campus. Contudo, atividades extras, fora do ambiente escolar como partidas de Xadrez também podem ser organizadas pelas equipes para fins de pontuação.

§3º – Todas as competições extras que visem à obtenção de pontuação devem ser previamente notificadas à equipe organizadora, responsável pela validação e atualização da tabela classificatória. A versão atualizada da tabela será divulgada no quadro de avisos do DECOM-DV, localizado próximo à sala 623, sempre às sextas-feiras após o horário do almoço. Para garantir a adequada gestão da pontuação, cada equipe deve designar até três representantes, que atuarão como elo entre a comissão organizadora e a equipe, sendo responsáveis por comunicar informações e esclarecer eventuais dúvidas relacionadas à pontuação.

§4º – É estritamente proibida a realização de qualquer atividade relacionada à competição durante o horário de aula, sendo permitidas apenas ações realizadas nos intervalos ou após o término das aulas. O número de confrontos extras entre equipes é ilimitado. No entanto, cada tipo de atividade só poderá ser repetido entre duas equipes após todas as demais terem participado pelo menos uma vez. Assim, uma equipe somente poderá repetir uma atividade contra o mesmo adversário após ter desafiado todas as outras equipes previamente.

§5º – No dia da abertura do evento, cada equipe deve compor seu nome, ter suas redes sociais criadas e ativas, além de contar com um logotipo para identificá-la ao decorrer do evento. Essas identificações e manifestações serão avaliadas e pontuadas com base em critérios como criatividade, coerência com a temática da gincana e engajamento inicial. Toda divulgação realizada em ambiente escolar ou em redes sociais deve considerar a inclusão do logotipo de CEFET-MG, bem como alguma referência ao Departamento de Computação e ao campus Divinópolis.

DAS ATIVIDADES DA GINCANA

São consideradas atividades da gincana nos artigos seguintes: campeonato de Xadrez, Movimento Solidário, Arte em Sucata, Competição de Programação, Competição de Jogos Eletrônicos e Esportes de Quadra.

Art. 2º — O **Campeonato de Xadrez** deverá priorizar o ambiente escolar, utilizando os tabuleiros disponibilizados pelo Diretório Acadêmico (DA). No entanto, confrontos



adicionais realizados fora da instituição poderão recorrer a plataformas eletrônicas, como o **Chess.com**, para ampliar as oportunidades de partida. Cada equipe deve enfrentar todas as demais até o **sábado letivo de 10 de maio de 2025**. Esses confrontos têm como objetivo selecionar os melhores competidores de cada equipe, que representarão seu grupo na fase final, a ser realizada na referida data.

§1º – As partidas seguirão o formato de jogo rápido, com duração **de 10 minutos**. Ao término do tempo, o jogador com o maior número de peças no tabuleiro será declarado vencedor e acumulará a pontuação correspondente para a sua equipe.

§2º – A cada partida, os jogadores somam pontos conforme: **Vitória:** 3 pontos, **Empate:** 1 ponto, **Derrota:** 0 pontos.

§3º – Ao final do grupo de partidas intermediárias, os dois melhores jogadores de cada equipe disputarão a final no dia 10 de maio, para a definição do grande campeão. Nesse dia, a equipe receberá pontos adicionais com base na classificação dos finalistas: **1º lugar:** 10 pontos; **2º lugar:** 7 pontos; **3º lugar:** 5 pontos; **4º e 5º lugar:** 3 pontos. Essa classificação envolve: Tempo de finalização da partida (não mais que 10 minutos), sendo em caso de não conclusão a contabilização das peças restantes no tabuleiro.

§4º – A etapa final será disputada no formato eliminatório (mata-mata), em que apenas os vencedores de cada fase avançarão para a próxima etapa da competição.

§5º – Todos os membros da equipe devem participar do evento final como torcedores, contribuindo para a ambientação e incentivando os jogadores. No entanto, a torcida e os demais integrantes da equipe não podem interferir nas partidas, seja influenciando as jogadas ou realizando ações que possam atrapalhar os competidores.

Art. 3º — O movimento solidário é fundamental para a formação integral do estudante, uma vez que promove a empatia, respeito e cidadania ativa, fortalece laços comunitários e incentiva a responsabilidade social, de modo a contribuir para uma sociedade mais justa e colaborativa. Nesse contexto, na gincana haverá as atividades para fortalecer esse movimento no ambiente escolar. Essas atividades serão realizadas e pontuadas da seguinte forma:

§1º – A arrecadação de alimentos e agasalhos será pontuada por quantidade: Cada item arrecadado: 1 ponto; Doações especiais (quantidades acima de 10 itens, doados por instituições financeiras ou empresas – a ser comprovada no dia): 5 pontos adicionais. As doações devem ser coordenadas por cada equipe, armazenando os itens que deverão ser entregues somente no evento oficial, que ocorrerá no dia **7 de junho de 2025**.

Art. 4º — O desenvolvimento sustentável e o uso consciente dos recursos são fundamentais na educação, pois formam cidadãos responsáveis, conectam teoria à prática e promovem atitudes que preservam o futuro do planeta. Para reforçar esse compromisso de forma criativa, o CEFET-MG realizará, no dia **7 de junho de 2025**, um evento em que cada equipe deverá apresentar uma expressão artística feita com



sucatas e/ou materiais reutilizáveis. Essa arte deve ter associada a ela um tema, por exemplo, os impactos do lixo eletrônico no meio ambiente ou, a degradação da fauna e flora por excesso de lixo humano ou, a inteligência artificial e seus impactos na sociedade, etc. A pontuação dessa atividade levará em conta: **Criatividade** (0-10 pontos); **Sustentabilidade** (0-10 pontos); **Apresentação** (0-10 pontos).

§1º – A organização da exposição das obras ficará a cargo da equipe designada para o dia do evento, que ocorrerá no sábado letivo em questão. Cada equipe deverá disponibilizar um QR Code para cada obra exposta, permitindo que toda a comunidade cefetiana participe da votação para definir a ordem dos ganhadores¶

Art. 5º — As **competições de programação** são bastante populares entre estudantes de cursos e disciplinas da área de informática, sendo reconhecidas como práticas educacionais que estimulam habilidades cognitivas e analíticas, como o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a criatividade. Com o objetivo de potencializar esses aprendizados de forma colaborativa e desafiadora, será realizada, no dia **12 de julho de 2025**, uma competição de programação entre as equipes participantes.

§1º – Cada equipe formará subgrupos de até 4 membros para participar da competição. Cada subgrupo será composto por um *Team Leader* e até três jogadores. O *Team Leader* terá a função de auxiliar seus jogadores durante a execução das tarefas, podendo transmitir informações entre os membros da equipe e fornecer suporte estratégico. Apenas os membros diretamente envolvidos nas tarefas (i.e., jogadores) poderão utilizar computadores e dispositivos eletrônicos durante a execução das atividades. Os demais membros da equipe, não participantes diretos, deverão utilizar métodos tradicionais, como folhas de papel e lápis, para contribuir no desenvolvimento das atividades e no auxílio estratégico. Nesse modelo, apenas o *Team Leader* poderá transitar entre jogadores e equipe para coordenar essa transferência de conhecimento.

§2º – A equipe de jogadores que for flagrada recebendo auxílio de membros da equipe, exceto o *Team Leader*, será desclassificada imediatamente do evento.

§3º – A pontuação seguirá critérios semelhantes às olimpíadas de programação: **Problema resolvido corretamente**: 10 pontos; **Erros penalizados** com perda de 2 pontos por submissão incorreta; **Finalização da atividade**: 10 pontos. A equipe como um todo participará com incentivos, auxílio na execução dos desafios e atividades paralelas para integração, sendo incorporado 5 pontos adicionais para as equipes mais proativas durante o evento.

Art. 6º — Os **jogos eletrônicos** serão realizados nos laboratórios de informática, sendo a escolha das atividades de responsabilidade da comissão designada para o dia do evento, **6 de setembro de 2025**.

§1º – Cada equipe deverá selecionar jogadores para competir em nome do grupo. O número de jogadores permitidos será informado no dia a ser realizado o evento.



§2º – Os demais membros de cada equipe devem apoiar seus jogadores por meio de torcida, discussões estratégicas e participação ativa. A criatividade e o entusiasmo da torcida serão avaliados como parte da pontuação.

§3º – Quanto a pontuação, tem-se como distribuição: **Vitória:** 10 pontos; **Participação ativa de toda a equipe** (comprovada pela organização): 5 pontos adicionais

Art. 6º — As **atividades esportivas** em quadra terão como principal objetivo a integração entre as equipes, promovendo um saudável espírito competitivo. Entre essas atividades, estarão incluídos esportes como vôlei, basquete e futebol, todos voltados para fomentar a colaboração e o entrosamento entre os participantes. Essa atividade ocorrerá no campus Divinópolis do CEFET-MG no dia **18 de outubro de 2025**.

§1º – Sobre a pontuação a ser considerada, tem-se: **Vitória em jogos:** 10 pontos; **Empate:** 5 pontos; **Derrota:** 0 pontos. Além da pontuação obtida por cada time formado pelas equipes, tem-se também a avaliação do engajamento da torcida (volume, organização, criatividade), sendo pontuada entre 0-10 pontos. Por fim, será considerado o *fair play* e espírito esportivo: até 5 pontos.

§2º – Sobre a duração de cada partida, essas terão tempo limite de 10 minutos. Já os confrontos serão organizados pela equipe gestora, a qual ficará encarregada de consolidar as pontuações obtidas.

DO ENCERRAMENTO E PREMIAÇÃO

Art. 6º — Das conduções sobre o encerramento e premiação, que ocorrerá no dia **1 de novembro de 2025**.

§1º – Para incentivar a arte e o lazer, cada equipe deverá realizar uma apresentação artística sobre o tema "*Uso consciente da Inteligência Artificial na educação*". Nesse contexto, cada equipe terá 30 minutos de apresentação em que deve explorar o máximo possível o tema proposto.

§2º – Considera-se como apresentação artística qualquer atividade que envolva os conceitos de arte para a representação e discussão do tema proposto. Como exemplo, pode-se considerar exposições de quadros, música, apresentação de desfiles, teatro, entre outros.

§3º – As equipes serão responsáveis por providenciar os materiais necessários para suas apresentações, como tecidos, papéis e outros recursos. Todas as apresentações ocorrerão na quadra do CEFET-MG campus Divinópolis, onde serão disponibilizados apenas pontos de energia para uso das equipes. A aquisição, transporte e organização de quaisquer outros itens indispensáveis à apresentação serão de responsabilidade exclusiva de cada equipe no dia do evento.



§4º – Sobre os critérios de avaliação das apresentações artísticas, tem-se: **Criatividade**: 10 pontos; **Qualidade da execução**: 10 pontos; **Alinhamento com o tema**: 10 pontos;

§5º – No dia da finalização do evento, as manifestações nas redes sociais também serão consideradas para a pontuação das equipes. A avaliação desse quesito levará em conta diversos aspectos, incluindo a quantidade de postagens no feed, o número de stories publicados e sua disponibilização no perfil da equipe, o crescimento no número de seguidores ao longo da gincana, a qualidade das postagens – considerando criatividade, engajamento e relevância – e o número de curtidas e interações nas publicações. Além disso, será avaliada a capacidade das equipes em criar conteúdo positivo por meio de músicas, poemas e frases de impacto, bem como a regularidade e constância na publicação de posts ao longo de toda a gincana. Para validação, todas as postagens devem obrigatoriamente conter três elementos essenciais: nome da equipe, logotipo da instituição e referência ao campus Divinópolis. As pontuações seguirão como critério: **Criatividade**: até 10 pontos; **Alcance e engajamento**: até 5 pontos; Regularidade de postagens: até 5 pontos.

§6º – São elementos proibidos para quaisquer meios de divulgação e manifestação das equipes: Uso de palavrões; Conteúdo ofensivo ou discriminatório; Ataques a outras equipes.

Art. 7º — Após a apuração dos pontos pela comissão organizadora, as equipes serão classificadas em ordem decrescente de pontuação, estabelecendo assim o ranking oficial da competição.

Parágrafo único – Os prêmios e a forma de sua distribuição serão apresentados aos estudantes ao final da competição. As premiações poderão incluir pontos adicionais aplicáveis em disciplinas técnicas previamente selecionadas, troféu de campeão, certificados de participação e premiação, além de outros meios que valorizem e evidenciem a participação das equipes e o reconhecimento dos vencedores. A definição dos prêmios e sua concessão seguirão os critérios estabelecidos pela comissão organizadora, garantindo transparência e equidade no processo.¶

DO CRONOGRAMA DA GINCANA ¶

Programação para os sábados de evento	
05/04/2025	Apresentação das regras, composição de equipes e filmes na área de computação
10/05/2025	Campeonato de Xadrez
07/06/2025	Movimentação solidária (Alimentos e Agasalhos) e arte com sucata
12/07/2025	Competição de Programação
06/09/2025	Competição de Jogos Eletrônicos
18/10/2025	Esportes em Quadra
01/11/2025	Encerramento e Premiações



DAS DISPOSIÇÕES FINAIS II

Art. 7º — Sobre as disposições gerais

§1º – O espírito da gincana deve ser de cooperação e respeito, sendo os casos omissos decididos pela comissão organizadora.