



**GOVERNO DO
ESTADO DO CEARÁ**
Secretaria da Educação

**COORDENADORIA REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO – CREDE 2
ESCOLA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL FLÁVIO GOMES GRANJEIRO
COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA**

EDITAL 001/2023

1ª GINCANA DE LINGUAGENS E CÓDIGOS (LINGUAGIN)

A EEEP Flávio Gomes Granjeiro com o intuito de estimular os estudos voltados para as disciplinas das áreas de Linguagens dos seus discentes e quebrar o paradigma metodológico do ensino das disciplinas em sala de aula, lança, em primeira edição, o *LinguaGIN*.

O evento consiste no acompanhamento e no estímulo à melhoria de resultados acadêmicos por meio de atividades divididas em tarefas, avaliações e finalizando com sua culminância no mês junho de 2023.

1. PÚBLICO-ALVO

1.1 Estudantes regularmente matriculados na EEEP Flávio Gomes Granjeiro.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral:

2.1.1 Fortalecer a aprendizagem nas disciplinas da área de Linguagens e Códigos.

2.2 Objetivos específicos:

- a) Estimular a busca pelo conhecimento nas disciplinas de Língua Portuguesa, Línguas Estrangeiras, Artes e Educação Física;
- b) Estimular o trabalho colaborativo nas diferentes turmas;
- c) Compreender a importância das Linguagens e Códigos no cotidiano e o seu significado na construção do futuro;
- d) Propiciar a competição de forma ética e solidária junto a seus pares;
- e) Manter a frequência escolar;
- f) Fortalecer o rendimento dos alunos nas disciplinas ligadas à área de Linguagens e Códigos;
- g) Desenvolver aspectos culturais, lúdicos e sociais;
- h) Aprimorar a escrita e a leitura;
- i) Exercitar a imaginação criativa nas mais diversas artes.

3. DESCRIÇÃO GERAL DA GINCANA

3.1 Das equipes:

3.1.1 A gincana contará com três equipes, formadas a partir de: uma turma da 1ª série, uma turma da 2ª série e uma turma da 3ª série.

3.1.2 Cada equipe será liderada por uma turma da 2ª série.

3.1.3 Sob nenhuma hipótese haverá troca de equipe.

3.1.4 Não poderá haver na mesma equipe duas turmas da mesma série.

3.1.5 As equipes, sorteadas no dia 14 de março de 2023, são:

a) Equipe 1: 1ºB, 2ºC e 3ºA

b) Equipe 2: 1ºA, 2ºB e 3ºC

c) Equipe 3: 1ºC, 2ºA e 3ºB

3.1.6 Cada equipe poderá escolher seu nome, sua cor e seu grito de guerra.

3.1.6.1 O nome escolhido e o grito de guerra deverão ter ligação com alguns aspectos das áreas que compreendem a Gincana.

3.2 Da Coordenação e Organização

3.2.1 A organização e supervisão da gincana será feita pelos professores:

a) Alberto Martins;

b) Áquila Castro;

c) Daniele Pinho;

d) Freitas Jr.;

e) Lucivone Aguiar.

Parágrafo Único: Cabe aos professores a supervisão de todas as ações ligadas ao evento, podendo (caso seja necessário) existir o auxílio de quaisquer professores e/ou Núcleo Gestor, caso seja conveniente ao bom andamento do projeto.

3.3.1 O evento consiste na realização de tarefas igualmente divididas entre as equipes.

3.3.2 Cada tarefa valerá uma pontuação específica, determinada previamente pela coordenação da gincana.

3.3.3 As tarefas obedecerão ao calendário específico contido neste edital.

3.3.4 A coordenação do evento, em comum acordo com o núcleo gestor escolar, poderá incluir ou retirar tarefas caso seja necessário.

3.3.4 As tarefas não poderão concorrer com o bom andamento das aulas.

4. PERÍODO DE DURAÇÃO DA GINCANA

4.1 A Gincana será realizada durante o 1º e 2º Período escolar, compreendendo os meses de Janeiro a Junho de 2023.

4.2 Da Culminância do evento

4.2.1 A data prevista para a culminância da gincana está prevista para o dia 15 de Junho de 2023, no período da manhã e da tarde.

5. DAS TAREFAS

NOME	DESCRIÇÃO	PARTICIPANTES	CRONOGRAMA
Desafio Quinzenal: Soletrando	Será proposto um desafio de soletração às terças-feiras no horário do lanche da manhã. Ganha quem responder corretamente. A pontuação será dada para a equipe que acertar a soletração da palavra, dentro do tempo estipulado de 30 segundos para cada palavra. Cada equipe receberá 3 (três) palavras para serem soletradas. Cada equipe receberá uma lista com 30 palavras a cada desafio que poderão ser sorteadas para a execução da tarefa. A tarefa do Soletrando será realizada em 6 semanas distintas e cada uma delas direcionada para uma série de ensino.	* Todos os integrantes de cada equipe. Apenas um integrante poderá realizar a soletração das 3 (três) palavras. A escolha será feita por sorteio. Observação: A tarefa deverá ser realizada pelo aluno sorteado, caso haja interferência externa ("soprar" as letras), as equipes envolvidas	21/03 1º ANO 28/03 2º ANO 11/04 3º ANO 25/04 1º ANO 09/05 2º ANO 30/05 3º ANO Professores responsáveis: Daniele (1º ANO) Lucivone (2º ANO) Freitas Jr. (3º ANO)

	Pontuação: 50 pontos por palavra soletrada corretamente.	perderão a pontuação adquirida no desafio.	
Desafio Quinzenal: Que gênero sou eu?	Será proposto um desafio de identificação de gêneros textuais (textos, definições, caracterizações etc.) às quintas-feiras no horário do lanche da manhã. Ganha quem responder corretamente. A pontuação será dada para a equipe que acertar o gênero textual, dentro do tempo estipulado de 30 segundos para cada gênero. Cada equipe deverá identificar 3 (três) gêneros. Pontuação: 100 pontos por identificação correta do gênero.	* Todos os integrantes de cada equipe. Apenas um integrante poderá realizar o desafio das perguntas. A escolha será feita por sorteio. Observação: A tarefa deverá ser realizada pelo aluno sorteado, caso haja interferência externa, as equipes envolvidas perderão a pontuação adquirida no desafio.	23/03 1º ANO 30/03 2º ANO 13/04 3º ANO 27/04 1º ANO 11/05 2º ANO 18/05 3º ANO Professores responsáveis: Daniele (1º ANO) Lucivone (2º ANO) Freitas Jr. (3º ANO)
Desafio Semanal: Movimente seu corpo e exercite sua mente	Será feita uma atividade física toda quarta-feira, no intervalo da manhã. As atividades realizadas serão: embaixadinha e corrida de saco. Ao final de cada prova os alunos devem resolver um cubo mágico. A atividade de embaixadinha será dividida nas seguintes categorias: masculino e feminino. A pontuação será dada para a equipe que, em 3 minutos, controlar a bola, sem deixar cair no chão e ainda resolver corretamente e em menor tempo o cubo mágico ao final da prova. Não será permitido conduzir a bola com a mão nem deixar a bola bater no chão. Pontuação: 50 pontos para a equipe vencedora. A atividade de corrida de saco será dividida nas seguintes categorias: masculino e feminino. Será pontuada a equipe que chegar ao final do percurso e ainda resolver corretamente e em menor tempo o cubo mágico ao final da prova. Pontuação: 50 pontos para a equipe vencedora.	Para a atividade de embaixadinha, cada equipe deverá fornecer uma lista de 5 estudantes, por série e sexo, aptos a realizar a atividade. O participante sorteado não poderá participar de outros sorteios. Para a atividade de corrida de saco, cada equipe deverá fornecer uma lista de 5 estudantes, por série e sexo, aptos a realizar a atividade.	29/03 embaixadinha masculina 05/04 corrida de saco feminino 26/04 embaixadinha feminina 03/05 corrida de saco masculino 17/05 embaixadinha masculina 31/05 embaixadinha feminina Professor responsável: Alberto
Revivendo brincadeiras antigas	A equipe deverá pesquisar sobre brincadeiras antigas com o objetivo de apresentar um seminário no pátio da escola, também deverá exemplificar, na prática, a brincadeira. A brincadeira será escolhida por sorteio. Serão apresentadas 3 brincadeiras por	* Todos os integrantes de cada equipe. No mínimo 3 alunos devem apresentar o seminário.	12/04 10/05 07/06

	data estipulada, uma por equipe, dentro do período de 5 minutos cada uma. Pontuação: 100 pontos por apresentação.		Professor responsável: Alberto
Cabo de Guerra	Prova mista: 8 componentes por equipe (4 homens e 4 mulheres) e por rodada. As equipes competirão entre elas. Rodada 1: Equipe 1 x Equipe 2 Rodada 2: Equipe 2 x Equipe 3 Rodada 3: Equipe 3 x Equipe 1 Pontuação: 100 pontos para equipe vencedora em cada rodada.	* Todos os integrantes de cada equipe. Os integrantes serão escolhidos pela própria equipe. Os integrantes que participarem de uma rodada não participam de outra.	Rodada 1: 11/04 Rodada 2: 25/04 Rodada 3: 09/04 Professor responsável: Alberto
Carimba entre equipes	Integrantes da equipe: 6 componentes mulheres. As equipes competirão entre elas. Rodada 1: Equipe 1 x Equipe 2 Rodada 2: Equipe 2 x Equipe 3 Rodada 3: Equipe 3 x Equipe 1 Pontuação: 100 pontos para equipe vencedora em cada rodada.	* Todas as mulheres de cada equipe. As integrantes serão escolhidas pela própria equipe. As integrantes que participarem de uma rodada não participam de outra.	Rodada 1: 30/03 Rodada 2: 27/04 Rodada 3: 01/06 Professor responsável: Alberto
Desafio de Sala (Ditado)	A tarefa será aplicada às sextas-feiras, conforme datas estipuladas, em todas as turmas de 1º, 2º e 3º ano. O ditado constará de 16 palavras. Os ditados já realizados desde o início do ano letivo contarão para a pontuação. Pontuação: conforme a média de acertos das equipes.	* Todos os integrantes de cada equipe.	31/03 28/04 12/05 02/06 Professor responsável: Freitas
Projeto Eu leio, eu conto	Será gerada uma pontuação para cada equipe a partir dos resultados obtidos pelas leituras realizadas. Pontuação: a equipe terá: • 20 pontos por livro <i>best-seller</i> lido; • 50 pontos por livro clássico, da literatura brasileira, lido; • 50 pontos por aluno classificado como superleitor, no 1º período; Pontuação extra: caso todos os integrantes da equipe tenham alcançado a meta de leitura (4 livros por aluno) no 1º período, a equipe receberá 200 pontos. Penalidade: a equipe perderá 50 pontos por cada integrante da equipe que não tiver lido nenhum livro no 1º período.	* Todos os integrantes de cada equipe.	30/01 até o dia 07/06. Professor responsável: Equipe do Multimeios e professores de Linguagens e Códigos.
Curta-metragem:	Criação de um curta-metragem nos gêneros: animação, documentário ou ficção.	*Todos os integrantes de cada equipe.	Data limite para postagem: 15/05

	O tema abordado no curta –metragem deve possuir temática atual, como: bullying, racismo, homofobia, resistência dos povos indígenas, machismo e violência contra a mulher, guerras na atualidade, xenofobia, etc. A temática deverá ser previamente avaliada pela equipe de Linguagens e Códigos. Cada equipe poderá participar somente com 1 (um) curta-metragem nesta expressão artística. O vídeo em curta-metragem deverá ter, obrigatoriamente, a duração mínima de 5(cinco) e máxima de 10(minutos) minutos, incluindo os créditos, que devem contemplar: a) Direção; b) Elenco; c) Nome da escola; d) Data da produção; Serão considerados os seguintes critérios de avaliação pela banca julgadora: a) Criatividade (0 a 100 pontos); b) Originalidade (0 a 100 pontos); c) Roteiro (0 a 100 pontos); d) Montagem e Edição (0 a 100 pontos). O vídeo deverá ser postado no Youtube e aquele cuja soma de curtidas e visualizações for maior, receberá pontuação extra. Pontuação: O vídeo vencedor receberá até 400 pontos. Pontuação extra: 100 pontos para o vídeo curta-metragem cuja soma de curtidas e visualizações, no Youtube, for maior.	Representarão a equipe de produção do vídeo curta-metragem, até no máximo 15 (quinze) estudantes.	Professores responsáveis: Equipe de professores de Linguagens e Códigos.
Sing a song! Cante una canción!	A equipe deverá escolher um ou mais representantes para realizar uma (1) apresentação musical em língua estrangeira (inglês ou espanhol) no horário do almoço, às quartas-feiras. Serão 3 apresentações por equipe, uma em cada data estipulada. As músicas deverão ser apresentadas conforme a sequência estipulada: Apresentação 1: música em língua inglesa Apresentação 2: música em língua espanhola	*Todos os integrantes de cada equipe. Cabe à equipe designar o(s) representante(s) para executar(em) a tarefa.	05/04 04/05 07/06 Professora responsável: Áquila

	Apresentação 3: música em língua inglesa Pontuação: 100 pontos por apresentação. Penalização: caso a equipe não realize a tarefa, perderá 50 pontos.		
Prova Escrita: N1 1º Período N3 1º Período N1 2º Período (1º e 2º ano) Prova Escrita: N1 1º Período N1 2º Período Simulado ENEM Linguagens: N3 1º Período (3º ano)	A pontuação da equipe será dada através da média aritmética das notas de todos os participantes da equipe. Serão geradas 03 pontuações: 1º pontuação: N1 do 1º Período 2º pontuação: N3 do 1º Período 3º pontuação: N1 do 2º Período Pontuação: Média obtida pela equipe multiplicada por 10. Exemplo: média da equipe A: 8,0 Pontuação da equipe A: $8 \times 10 = 80$ pontos	* Todos os integrantes de cada equipe.	N1 e N3 do 1º Período N1 do 2º Período Professora responsável: Áquila
Prova Diagnóstica de Língua Portuguesa 1º ano	Será gerada uma pontuação a partir dos resultados obtidos pelas turmas de 1º ano na prova diagnóstica de Língua Portuguesa. A pontuação será gerada a partir da média aritmética das notas de cada turma de 1º ano. Pontuação: Média obtida pela turma multiplicada por 10. Exemplo: média do 1º Ano A: 8,0 Pontuação da equipe: $8 \times 10 = 80$ pontos	* Todos os alunos dos 1º anos (A, B e C)	Tarefa já realizada no dia 30/01. Professoras responsáveis: Daniele, Aliny e Francilma
Prova diagnóstica de Redação 1º ano	Será gerada uma pontuação a partir dos resultados obtidos pelas turmas de 1º ano na prova diagnóstica de Redação. A pontuação será gerada a partir da média aritmética das notas de cada turma de 1º ano. Pontuação: Média obtida pela turma multiplicada por 10. Exemplo: média do 1º Ano A: 8,0 Pontuação da equipe: $8 \times 10 = 80$ pontos	* Todos os alunos dos 1º anos (A, B e C)	Tarefa já realizada no dia 31/01 Professoras responsáveis: Daniele, Aliny e Francilma
Simulado SPAECE	Será gerada uma pontuação para cada equipe a partir dos resultados obtidos pelas turmas de 3º ano no simulado do SPAECE. A pontuação será gerada a partir da média aritmética de acerto de cada turma.	* Todos os alunos dos 3º anos (A, B e C)	As datas serão definidas pela coordenação Professor responsável:

	Pontuação: Média obtida pela turma multiplicada por 10. Exemplo: média do 3º Ano A: 8,0 Pontuação da equipe: $8 \times 10 = 80$ pontos		Lucivone, Aliny e Francilma
Avaliação Externa Diagnóstica: SISEDU	Será gerada uma pontuação para cada equipe a partir dos resultados obtidos pelas turmas de 1º ano, 2º ano e 3º ano de cada equipe na prova diagnóstica do SISEDU de Língua Portuguesa. A pontuação será gerada a partir da média aritmética de acerto de cada equipe. Pontuação: Média obtida pela equipe multiplicada por 10. Exemplo: média da equipe 1: 8,0 Pontuação da equipe 1: $8 \times 10 = 80$ pontos	* Todos os integrantes de cada equipe.	As datas serão definidas pela coordenação Professor responsável: Lucivone, Aliny e Francilma
Quadro de Honra e Aluno 100%	Será gerada uma pontuação para cada equipe a partir dos resultados obtidos pelas turmas de 1º ano, 2º ano e 3º ano de cada equipe no Quadro de Honra e no Aluno 100%. Cada aluno que entrar no Quadro de Honra ganhará 02 pontos para sua equipe. Cada aluno que entrar na classificação de Aluno 100% ganhará 03 pontos para sua equipe. Pontuação: gerada por aluno que obedecer aos requisitos para ingressar no Quadro de Honra e no Aluno 100%. Exemplo: Quadro de Honra: 30 alunos da equipe A. Pontuação: $30 \times 2 = 60$ pontos Exemplo: Aluno 100%: 10 alunos da equipe A. Pontuação: $10 \times 3 = 30$ pontos	* Todos os integrantes de cada equipe.	Dia do Quadro de Honra do 1º Período Professor responsável: Aliny, Francilma e professores de Linguagens e Códigos.
Superação 1º ano	Será feito a média aritmética das notas de Língua Portuguesa dos alunos do 1º ano de cada equipe. - Será feito um comparativo entre as médias e assim será gerada uma pontuação para cada equipe. Serão 02 comparativos: $N1/1^\circ P \leftrightarrow N3/1^\circ P$ e $N3/1^\circ P \leftrightarrow N1/2^\circ P$ - Serão geradas 02 pontuações. - A 1ª pontuação da equipe será dada através do comparativo da média aritmética da $N1/1^\circ$ período para a $N3/1^\circ$ período.	*Alunos do 1º ano A, B e C.	N1 - 1º Período N3 - 1º Período N1 - 2º Período Professor responsável: Alberto

	• Será analisado o percentual de crescimento dos alunos. • A 2º pontuação da equipe será dada através do comparativo da média aritmética da N3/1º período para a N1/2º período. • Será analisado o percentual de crescimento dos alunos. Exemplo: Média da equipe A (N1/1º Período) = 5 Média da equipe A (N3/1º Período) = 8 Taxa de crescimento de 60%, logo pontuação será de 60 pontos.		
Superação 2º ano	Será feito a média aritmética das notas de Língua Portuguesa dos alunos do 2º ano de cada equipe. • Será feito um comparativo entre as médias e assim será gerada uma pontuação para cada equipe. Serão 02 comparativos: N1/1ºP ↔ N3/1ºP e N3/1ºP ↔ N1/2ºP • Serão geradas 02 pontuações. • A 1º pontuação da equipe será dada através do comparativo da média aritmética da N1/1º período para a N3/1º período. • Será analisado o percentual de crescimento dos alunos. • A 2º pontuação da equipe será dada através do comparativo da média aritmética da N3/1º período para a N1/2º período. • Será analisado o percentual de crescimento dos alunos. Exemplo: Média da equipe A (N1/1º Período) = 5 Média da equipe A (N3/1º Período) = 8 Taxa de crescimento de 60%, logo pontuação será de 60 pontos.	*Alunos do 2º ano A, B e C.	N1 - 1º Período N3 - 1º Período N1 - 2º Período Professor responsável: Alberto
Superação 3º ano	Será feito a média aritmética das notas de Língua Portuguesa dos alunos do 3º ano de cada equipe. • Será feito um comparativo entre as médias e assim será gerada uma pontuação para cada equipe. Serão 02 comparativos: N1/1ºP ↔ N3/1ºP e N3/1ºP ↔ N1/2ºP • Serão geradas 02 pontuações.	*Alunos do 3º ano A, B e C.	N1 - 1º Período N3 - 1º Período N1 - 2º Período Professor responsável: Alberto

	• A 1ª pontuação da equipe será dada através do comparativo da média aritmética da N1/1º período para a N3/1º período. • Será analisado o percentual de crescimento dos alunos. • A 2ª pontuação da equipe será dada através do comparativo da média aritmética da N3/1º período para a N1/2º período. • Será analisado o percentual de crescimento dos alunos. Exemplo: Média da equipe A (N1/1º Período) = 5 Média da equipe A (N3/1º Período) = 8 Taxa de crescimento de 60%, logo pontuação será de 60 pontos.		
Concurso de Redação	O Concurso de Redação será lançado por meio de edital próprio após o lançamento das notas de N1 do 1º Período. A equipe deverá participar do Concurso de Redação, por meio dos alunos que estiverem aptos para realizar a inscrição. A equipe deve incentivar os alunos aptos a participarem do concurso. Pontuação: 50 pontos por candidato inscrito. Pontuação extra: 200 pontos, apenas se todos os candidatos aptos da equipe estiverem inscritos.	*Todos os alunos que estiverem aptos a participar do Concurso de Redação. A lista com os nomes dos alunos aptos a participar será divulgada no Edital do Concurso de Redação.	Lançamento do Edital do Concurso de Redação em data a ser definida pela coordenação.
Frequência Escolar Mensal	Será gerada uma penalidade para as equipes a partir da infrequência escolar. • Será feita a contagem das faltas de todas as turmas de cada equipe e calculado o percentual de infrequência mensal. • Com o percentual de infrequência será gerada a penalização de cada equipe. Exemplo: Equipe A: 3% de infrequência. Penalidade será a taxa de infrequência vezes 10. Penalidade: $3 \times 10 = 30$ pontos.	* Todos os integrantes de cada equipe.	Meses avaliados: Fevereiro Março Abril Maior
CULMINÂNCIA			
Grito de guerra	Cada equipe deve criar um grito de guerra que englobe todas as áreas da Linguagens e Códigos.	* Todos os integrantes da equipe.	Dia da Culminância

	Serão avaliadas a criatividade e força vocal do grupo. Pontuação: 300 pontos para o mais criativo e 100 pontos para o mais empolgado. O Grito será executado no período da manhã e da tarde para abrir os horários dos eventos. Será avaliado pela comissão julgadora.		
Ditado ao vivo	Serão 03 rodadas. 1ª rodada: 03 alunos do 1º ano (um de cada equipe) 2ª rodada: 03 alunos do 2º ano (um de cada equipe) 3ª rodada: 03 alunos do 3º ano (um de cada equipe) ✓ Cada rodada por ano de ensino terá 3 níveis de dificuldade (fácil, médio e difícil). ✓ Cada palavra da rodada será repetida apenas 3 vezes. ✓ Cada palavra escrita corretamente valerá 50 pontos. O aluno que não cometer nenhum erro será bonificado com 10 pontos para a sua equipe. ✓ A pontuação da equipe será obtida através da somatória da pontuação obtida nas rodadas. ✓ A escolha do aluno representante da equipe será feita por meio de sorteio. ✓ Caso o aluno sorteado se recuse a participar, será penalizado com a perda de 0,5 ponto na N2 de cada disciplina de Linguagens e Códigos. Pontuação extra: Ao final de cada rodada haverá a resolução da torre de Hanoi por alunos indicados por cada equipe. O aluno que resolver mais rapidamente a torre de Hanoi receberá uma bonificação de 30 pontos para a equipe.	* Todos os integrantes da equipe. (Será feito o sorteio dos participantes)	Dia da culminância
Trabalhe seu corpo e sua mente	Cada equipe deverá escolher um representante de cada ano, ou seja, 3 alunos por equipe, totalizando 9 alunos para a tarefa. Serão feitas três perguntas sobre anatomia do sistema esquelético para cada equipe. Os três alunos de cada equipe ficarão posicionados e, ao sinal, darão início	*Todos os integrantes de cada equipe. *A equipe pode definir o(s) participante(s).	Dia da culminância

	simultaneamente à corrida dentro de um saco até a mesa onde estará a pergunta. O segundo aluno só começará quando o primeiro identificar corretamente e voltar e lhe entregar o saco na sua mão e, assim, até o terceiro componente da equipe. Quando o último integrante finalizar, deverá tocar o apito. A equipe que concluir primeiro ganhará 200 pontos.		
Meu amigo Dicionário	Traduzir palavras de língua estrangeira com a ajuda do dicionário. Será sorteado 1 aluno de cada ano. Um aluno, não sorteado, deverá ser escolhido pela equipe para a resolução do cubo na última etapa do desafio. Os alunos ficarão dispostos em fileiras por equipe. Serão apresentadas duas palavras para cada aluno, caso erre a tradução, a equipe não pontua. A cada acerto o aluno pontuará para a sua equipe. ✓ Serão 6 palavras por equipe. ✓ Cada participante traduzirá 2 palavras e ao fim sinalizará para o próximo integrante iniciar a tradução. ✓ Cada acerto vale 50 pontos. ✓ A pontuação da equipe será obtida através da somatória da análise das respostas e do tempo de execução da atividade. A equipe não será penalizada se o aluno sorteado se recusar a participar da tarefa. Mas a equipe perde um participante no desafio. O aluno que se recusou a participar da tarefa não será beneficiado com a premiação da equipe e será penalizado com menos 0,5 ponto na N2 de todas as disciplinas de Linguagens e Códigos do 2º Período. Pontuação extra: Ao final de cada rodada haverá a resolução do cubo mágico por alunos indicados por cada equipe. A equipe que resolver mais rapidamente o cubo mágico e tiver acertado a tradução de todas as palavras receberá uma bonificação de 30 pontos para a equipe.	*Todos os integrantes de cada equipe. (Será feito o sorteio dos participantes)	Dia da culminância
Danças típicas	Cada equipe deverá fazer uma apresentação de dança típica.	*Todos os integrantes de cada equipe.	Dia da culminância

	As categorias de danças típicas a serem apresentadas serão: • quadrilha • maracatu • frevo • forró (xote) • baião ou xaxado • lambada A equipe poderá participar somente com 1 (uma) dança típica específica ou realizar um pout –pourri (mistura de vários ritmos em uma única apresentação). A apresentação deve ter, no mínimo, 10 integrantes da equipe e, no máximo, 20 integrantes. Cada apresentação de dança deverá ter no mínimo 5 (cinco) minutos e no máximo 15 (dez) minutos, obedecendo ao uso dos elementos estruturantes da dança: movimento, espaço, dinâmica e tempo. Serão considerados os seguintes critérios de avaliação: a) Figurino (50 pontos) e caracterização de cenário (50 pontos); b) Execução da coreografia (100 pontos); c) Originalidade (100 pontos). Pontuação: até 300 pontos mediante análise dos critérios estabelecidos por comissão julgadora. Penalidade: A não apresentação ocasionará a perda de 300 pontos.	*A equipe pode definir o(s) participante(s).	
Desenho e fotografia	Cada equipe deverá participar com, no mínimo, 3 (três) produções de cada gênero e por alunos distintos. DESENHO São os modos expressivos que utilizam técnicas de produção que manipulam materiais, constituindo formas e imagens que revelem uma concepção estética e poética. Cada equipe deverá participar com 3 desenhos, no mínimo. Serão aceitos como instrumentos de desenho: grafite, giz de cera, lápis, caneta e carvão. Não serão aceitas obras geradas, pintadas ou colorizadas por computador, xerox, fotografia, heliografia, impressão a laser ou deskjet. Todas as obras de Desenho deverão ser originais, apresentadas na dimensão de papel A3, padrão (297mm x 420mm), afixadas e centralizadas em papel cartão	*Todos os integrantes de cada equipe. *A equipe pode definir o(s) participante(s).	Dia da culminância

	preto com margens de 3 cm e com identificação no verso da obra constando: a) Nome da obra; b) Autor ou autora; c) Série, turma. Os desenhos que não se apresentarem neste padrão serão passíveis de desclassificação. Serão considerados os seguintes critérios de avaliação: a) Criatividade (30 pontos); b) Originalidade (30 pontos); c) Composição (linha, forma, luz, volume, perspectiva, equilíbrio, qualidade plástica da técnica utilizada, harmonia da composição artística, pertinência entre a relação do título e a obra) (40 pontos). FOTOGRAFIA Expressão artística caracterizada pela composição de imagens (luz, cores, formas) através de registro e de captura por câmeras fotográficas, que expressam uma análise e interpretação crítica, poética e estética da imagem real. Cada equipe deverá participar com 3 fotografias, no mínimo. Serão aceitas como técnica fotográfica: impressão colorida, sépia ou preto e branco em papel fotográfico. Todas as obras de Fotografia deverão ser originais, apresentadas em fotografias com dimensão padrão A3 (297mm x 420mm) e com identificação no verso da obra, constando: a) Nome da obra; b) Autor ou autora; c) Série, turma. As fotografias que não se apresentarem neste padrão serão passíveis de desclassificação. Serão considerados os seguintes critérios de avaliação: a) Criatividade (30 pontos); b) Originalidade (30 pontos); c) Composição (forma, luz, cor, configuração da imagem, qualidade plástica da imagem, harmonia da composição artística, pertinência entre o título e a obra). (40 pontos)		
--	--	--	--

	Os desenhos e as fotografias devem ser devidamente apresentados e explicados para toda a escola, inclusive com projeção da obra digitalizada em data show, no dia da culminância pelo(a) autor(a) da obra, em um tempo máximo de 2 minutos. Pontuação: até 100 pontos por obra apresentada mediante análise dos critérios estabelecidos. Penalidade: A não apresentação ocasionará a perda de 100 pontos por cada apresentação não realizada.		
Poema e crônica	Cada equipe deverá participar com, no mínimo, 3 (três) produções de cada gênero e por alunos distintos. POEMA Um poema é uma obra literária poética apresentada geralmente em versos e estrofes. O Poema deve ter o limite máximo de uma página em fonte Arial, tamanho 12. O Poema deverá ser identificado com: a) Nome da obra; b) Autor ou autora; c) Série, turma; Os poemas que não se apresentarem nesse padrão serão passíveis de desclassificação. A/O estudante artista assume a autoria e a originalidade do poema escrito. Sendo considerados os seguintes critérios de avaliação: a) Criatividade (30 pontos); b) Originalidade (30); c) Compreensão Textual (40). CRÔNICA Uma crônica é uma forma textual no estilo de narração que tem por base fatos que acontecem no cotidiano. A Crônica deve ter o limite máximo de uma página em Arial, tamanho 12. A crônica deverá ser identificada com: a) Nome da obra; b) Autor ou autora; c) Série, turma e turno; As crônicas que não se apresentarem neste padrão serão passíveis de desclassificação.	*Todos os integrantes de cada equipe. *A equipe pode definir o(s) participante(s).	Dia da culminância

	A/O estudante artista assume a autoria e a originalidade da crônica inscrita. As criações literárias devem ser devidamente apresentadas e lidas para toda a escola, inclusive com projeção da obra digitalizada em data show, no dia da culminância pelo(a) autor(a) da obra. Pontuação: até 100 pontos por obra apresentada mediante análise dos critérios estabelecidos. Penalidade: A não apresentação ocasionará a perda de 100 pontos por cada apresentação não realizada.		
Esquete teatral	Cada equipe deverá apresentar uma esquete teatral baseada em uma obra literária brasileira (Dom Casmurro, Iracema, O Quinze, O Guarani, A Hora da Estrela, Contos Machadianos, Morte e Vida Severina, O Auto da Compadecida, Vidas Secas, O Triste Fim de Policarpo Quaresma, A Carta de Pero Vaz de Caminha, Quarto de Despejo, Cabeça do Santo, Dois Irmãos). Critérios de avaliação: cada um vale de 0 a 100. a) Roteiro e criatividade; b) Desenvoltura da equipe na apresentação; c) Coerência com o tema proposto; d) Caracterização dos personagens; e) Cenografia. ✓ Tempo mínimo de apresentação de 10 minutos e máximo de 20 minutos por equipe. ✓ A cada minuto ultrapassado a equipe perderá 20 pontos.	*Todos os integrantes de cada equipe. *A equipe pode definir o(s) participante(s).	Dia da culminância
Quizz literário	Serão 3 rodadas, cada uma com três estudantes de uma série. A escolha será por sorteio. O conteúdo abordado no Quizz Literário será o conteúdo ministrado durante todo o 1º Período e o conteúdo ministrado na N1 do 2º Período. Caso o aluno se recuse a participar, não será sorteado outro participante e a equipe não irá competir na tarefa, ou seja, sem possibilidade de pontuação. O aluno que se recusou a participar da tarefa não será beneficiado com a premiação da equipe e será penalizado com menos 0,5 ponto na N2 das	*Todos os integrantes de cada equipe. (Será feito o sorteio dos participantes)	Dia da culminância

	disciplinas de Linguagens e Códigos do 2º Período. Cada resposta correta valerá 50 pontos para a equipe.		
Resolução de questões Spaece	A equipe deverá escolher 10 representantes de cada 3º ano. No dia será feito o sorteio de um aluno de cada turma do 3º ano. O aluno que concluir primeiro deverá mostrar a resposta ao jurado correspondente. Ao final de 07 minutos, se ninguém tiver concluído, nenhuma equipe pontuará. Pontuação: cada questão valerá 100 pontos e pontua quem resolver corretamente.	*Todos os alunos dos 3º anos. *Haverá sorteio no dia da culminância, dos alunos informados por cada equipe. A lista oficial com os nomes dos alunos que representarão as equipes no sorteio deverá ser entregue até 20/05.	Dia da culminância
Desfile de caracterização de personagem e autor(a)	Cada equipe deverá realizar um desfile com a caracterização de 2 (dois) personagens e seu respectivo autor(a), da literatura brasileira ou da literatura estrangeira CLÁSSICA. <i>Critérios de avaliação: cada um vale de 0 a 100.</i> a) Criatividade; b) Desfile e desenvoltura; c) Apresentação da pessoa caracterizada por um locutor(a); d) Similaridade; e) Caracterização das personagens e do autor(a). Tempo mínimo de apresentação de 3 minutos e máximo de 5 minutos por equipe. Pontuação: até 500 pontos. Penalização: A cada minuto ultrapassado a equipe perderá 20 pontos.	*A equipe pode definir os participantes.	Dia da culminância
Música Intérprete (MPB) e música autoral	A equipe deverá realizar, pelo menos, uma apresentação em cada categoria. MÚSICA INTÉRPRETE O intérprete musical é o que executa uma música que esteja definida em uma partitura ou na tradição oral de um povo. Cabe ao intérprete fazer uma releitura da obra apresentada. Cada equipe deverá indicar um estudante artista ou um grupo de no máximo 5 (cinco) integrantes para participar somente com 1 (uma) música nesta categoria. A música a ser interpretada deve ser de algum artista renomado da Música	*A equipe pode definir os participantes.	Dia da culminância

	Popular Brasileira (MPB), por exemplo: Gilberto Gil, Gal Costa, Chico Buarque, Roberto Carlos, Elis Regina, João Gilberto, Jorge Ben Jor etc. As músicas devem ser cuidadosamente escolhidas e não podem conter palavras de baixo calão ou com teor sexual. A música escolhida deverá ser previamente avaliada pela equipe de Linguagens e Códigos até o dia 19/05. Cada apresentação deverá ter entre 5 (cinco) e 10 (dez) minutos. MÚSICA AUTORAL A música autoral é uma composição musical inédita que é escrita pelas/os próprias/os proponentes. Cada equipe deverá indicar um estudante artista ou um grupo de no máximo 5 (cinco) integrantes para participar somente com 1 (uma) música nesta categoria. As músicas devem ser cuidadosamente escolhidas e não podem conter palavras de baixo calão ou com teor sexual. A música escolhida deverá ser previamente avaliada pela equipe de Linguagens e Códigos até o dia 19/05. Cada apresentação deverá ter entre 5 (cinco) e 10 (dez) minutos. Pontuação: 200 pontos por cada música apresentada.		
Música Intérprete em Língua inglesa ou língua espanhola	Cada equipe deverá realizar 1 (uma) apresentação musical em língua estrangeira (Inglês ou Espanhol) Cada equipe deverá indicar um estudante artista ou um grupo de no máximo 5 (cinco) integrantes para participar com 1 (uma) música nesta categoria. Cada apresentação deverá ter entre 5 (cinco) e 10 (dez) minutos. As músicas devem ser cuidadosamente escolhidas e não podem conter palavras de baixo calão ou com teor sexual. A música escolhida deverá ser previamente avaliada pela equipe de Linguagens e Códigos até o dia 19/05. Pontuação: 100 pontos.	*A equipe pode definir os participantes.	Dia da culminância.

6. DA CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES E DA PREMIAÇÃO

6.1 A equipe vencedora da Gincana de Linguagens (LinguaG/IN) será a que acumular mais pontos decorrentes das tarefas realizadas.

6.2 A premiação para as equipes será dada conforme a classificação abaixo:

a) 1º lugar: 6 pontos no 2º período (2 pontos para N1, 2 pontos para N2 e 2 pontos para N3).

b) 2º lugar: 3 pontos no 2º período (1 ponto para N1, 1 ponto para N2 e 1 ponto para N3).

c) 3º lugar: 1,5 ponto no 2º período (0,5 pontos para N1, 0,5 pontos para N2 e 0,5 ponto para N3).

Parágrafo único. A pontuação obtida pela classificação da equipe será válida para todas as disciplinas de Linguagens e Códigos, quais sejam: Gramática, Literatura, Redação, Artes (para os 1º Anos), Inglês, Espanhol e Educação Física.

6.4 Os pontos não são acumulativos.

6.5 O resultado da Gincana de Linguagens será divulgado no dia 30 de junho de 2023.

6.6 Em caso de empate entre as equipes, será adotado como critério de desempate a média aritmética das notas obtidas no 1º período e N1 do 2º período pelas equipes na disciplina de Gramática.

7. DAS PENALIZAÇÕES

7.1 O estudante que se recusar a participar da tarefa, por sorteio ou por indicação da equipe, não será beneficiado com a premiação da equipe e será penalizado com menos 0,5 ponto na N2 de todas as disciplinas de Linguagens e Códigos do 2º Período.

7.2 O estudante que faltar no dia da culminância deverá justificar a falta com atestado médico. Caso contrário, não será beneficiado com a premiação da equipe e será penalizado com menos 0,5 ponto na N2 de todas as disciplinas de Linguagens e Códigos do 2º Período.

7.3 O estudante que incorrer em medida disciplinar (até 2 advertências e/ou 1 suspensão no período da Gincana) sofrerá a penalização pela medida disciplinar e a perda de 0,5 ponto na N2 de todas as disciplinas de Linguagens e Códigos do 2º Período. Já a equipe sofrerá a perda de 50 pontos, por cada aluno que sofrer sanção disciplinar, na pontuação final da Gincana.

8. DISPOSIÇÕES FINAIS

8.1 As datas e tarefas constantes deste edital poderão sofrer alterações pela Comissão Organizadora e/ou Núcleo Gestor.

8.2 Em caso de alterações, estas serão definidas e prontamente divulgadas pela Comissão e/ou Núcleo Gestor.

8.3 O presente edital foi elaborado e aprovado pela Comissão Organizadora da Gincana de Linguagens e pelo Núcleo Gestor.

Paraipaba, 15 de março de 2023.