



## **Projeto Gincana Virtual de Robótica**

### **Apresentação:**

A Gincana Virtual da Educar Tecnologias apresenta de forma lúdica, atividades desafiadoras que buscam disseminar e potencializar o conhecimento das novas tecnologias e o uso das mesmas para melhorar os desafios da vida cotidiana.

### **Objetivos Específicos:**

- Promover conceitos multidisciplinares;
- Estimular a inteligência e a criatividade;
- Promover a interdisciplinaridade.;
- Desenvolver a aprendizagem de forma lúdica e participativa.

### **Público Alvo:**

Alunos do 5º ao 9º ano do Colégio Vitória Régia

### **Como participar:**

Para se inscrever na gincana o aluno deverá preencher o formulário que estará disponibilizado na Fanpage Educar Tecnologias .( só será disponibilizado na data da programação da Gincana).

## Programação:

Data	Atividade
24/04	Visita às salas de aula para divulgação, entre os alunos, sobre a Gincana Virtual.. Entrega de panfletos.
26 /04	Lançamento oficial no pátio da escola- durante o recreio
05/05	Encerramento das inscrições
06/05	Início da Gincana e a divulgação da 1ª tarefa
12/06	Última tarefa da Gincana
19/06	Divulgação do Resultado Final e Premiações

## REGULAMENTO DA GINCANA VIRTUAL DE ROBÓTICA

### Das disposições gerais:

**Art.1o** Este documento regulamenta a “GINCANA VIRTUAL COM ROBÓTICA EDUCACIONAL”, a partir do dia 24/04/2019 no site da Educar Tecnologias, a partir do preenchimento do formulário de inscrição.

**Art.2o** A gincana tem por objetivo potencializar os conhecimentos sobre tecnologias, bem como propor um momento de integração, recreação e diversão

entre os participantes.

**Art.3o** Para a realização do evento foi constituída uma Comissão Organizadora formada pelos funcionários da Educar, sendo a mesma responsável pela elaboração, divulgação, avaliação das tarefas, divulgação do resultado e entrega dos prêmios.

**Parágrafo único:** *A Educar Tecnologias se reserva o direito de publicação e divulgação da imagem e voz dos participantes, sem qualquer tipo de ônus presentes ou futuros para as partes.*

### **Inscrição e Participação:**

- I. As inscrições serão realizadas através do formulário que se encontra no site da Educar Tecnologias - [www.educartecnologias.com.br](http://www.educartecnologias.com.br).
- II. Estudantes I do 5º ao 9º ano do Ensino Fundamental poderão participar da gincana e concorrer a prêmios, mediante a realização das tarefas;
- III. Não há um número máximo de participantes;

**Parágrafo único:** *O preenchimento do formulário implicará na aceitação dos termos do presente regulamento.*

### **Das atividades:**

- I. As atividades deverão ser realizadas individualmente;
- II. Todas as tarefas serão divulgadas na página da Educar Tecnologias no Facebook;
- III. O intervalo de divulgação das tarefas dependerá do nível de dificuldades das mesmas.
- IV. Durante a gincana serão divulgadas tarefas “relâmpago” com prazo fixo de realização e após esse prazo, elas serão desativadas da página.

**V.** *Fica sob responsabilidade de cada participante acompanhar a divulgação das tarefas;*

**VI.** *Algumas tarefas exigirão diversos recursos técnicos para a resolução, sendo assim, cabe ao participante tê-los à sua disposição;*

**VII.** Nenhuma tarefa será impossível de ser solucionada.

### **Da pontuação:**

**I.** As tarefas realizadas só se converterão em pontos se o candidato:

A. Publicar a sua tarefa na postagem do desafio que estará na FANPAGE da Educar Tecnologias;

B. Marcar a página do Facebook da Educar Tecnologias.

**II.** A pontuação da tarefa será dada de acordo com o seu grau de dificuldade, prazo e recursos necessários para sua realização;

**III.** Caso haja empate, serão considerados:

A. Número de pessoas que o candidato indicou para a gincana (e participou, de fato);

B. Número de atividades cumpridas

C. Cumprimento do prazo de entrega das atividades (data e horário)

### **Da premiação:**

**PREMIAÇÃO EXTRA:** Desconto de 90% no curso de robótica

**1o LUGAR:** Um óculos 3D e Meia bolsa do curso de robótica.

**2o LUGAR:** Um mp3 e Meia bolsa do curso de robótica.

**3o LUGAR:** Um spinner e Meia bolsa do curso de robótica.