



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.

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.