

$y = mx + b$

# COPAMÁTICA



$$d = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}$$

## Prezados Pais, Mães e/ou Responsáveis,

A Copamática é um evento pedagógico em nossa escola que tem como objetivos:

- Desenvolver a capacidade de resolução de situações-problema e de raciocínio lógico, possibilitando a interação da comunidade escolar nos aspectos sociais, intelectuais e lúdicos, salientando os valores do nosso Projeto Político Pedagógico;
- Compreender as relações entre conceitos e procedimentos dos diferentes campos da Matemática e de outras áreas de conhecimento, sentindo segurança quanto à própria capacidade de construir e aplicar conhecimentos matemáticos, desenvolvendo a autoestima e a perseverança na busca de soluções;
- Interagir com seus colegas de forma cooperativa, trabalhando coletivamente no planejamento e desenvolvimento das atividades propostas;
- Utilizar meios lúdicos para interagir com conteúdo matemáticos e interdisciplinares;
- Desenvolver habilidade em cálculo mental e interpretativa;

**Séries envolvidas: 5º ano do Ensino Fundamental a 3ª série do Ensino Médio.**

### **ASSIM, PEDIMOS AOS ALUNOS E FAMÍLIAS QUE FIQUE ATENTOS ÀS OBSERVAÇÕES IMPORTANTES ABAIXO:**

Para o dia da culminância, 16/07, quarta-feira:

- ✓ O horário será estendido – 7h10 às 16h | Não será obrigatório o aluno ficar no turno oposto.
- ✓ 7h10 às 11h55 – Abertura, entrega de tarefas prévias e tarefas da manhã.
- ✓ 12h às 14h – Horário de almoço (Para o aluno que permanecerá na escola, este deverá trazer ou receber o almoço devidamente identificado, com nome completo, série e turma)
- ✓ 14h às 16h – Tarefas da tarde.
- ✓ Ainda para este dia, não será necessário trazer mochila, apenas o lanche/almoço e a squeeze com água.

**COMO FUNCIONA:** As equipes foram divididas em cores: amarelo e azul. Para o dia do evento, os alunos deverão vir com a camisa e/ou um acessório da cor da equipe, short e/ou calça do uniforme escolar.

Vale ressaltar que esta gincana será apenas para os alunos do Vitória Régia.

**AVALIAÇÃO:** Essa atividade valerá até 0,5 ponto extra no II Trimestre para todas as disciplinas.

1º lugar: 0,5

2º lugar: 0,4

### **TAREFAS PRÉVIAS:**

- Com a ajuda da inteligência artificial, a equipe deve incluir o mote do VR(IA – A nossa inteligência afetiva que conecta pessoas) no seguinte evento histórico: Independência da Bahia. Essa atividade será disponibilizada na plataforma Plurall na disciplina de **HISTÓRIA, no dia 11/07 às 16h, tendo como prazo de entrega o dia 15/07, até às 07h.**
- Criar um grito de alegria que represente a equipe. O grito deverá estar relacionado a assinatura Vitória Régia: **VR É PARA QUEM SONHA ALTO!** Entrega 16/07/2025.

**OBS:** Toda a equipe deverá saber cantar o grito de alegria.

- Confeccionar bandeira da equipe, para desfile de abertura e apresentação do mascote. 16/07/2025.
- Criar e caracterizar um mascote para representar a equipe. Esse deverá ser obrigatoriamente do 5º ano e apresentado no dia 16/07/2025 às 8 horas.
- Atividade do escravo de jó <https://www.youtube.com/watch?v=unrXzZJd3HM>  
Obs: Será lançada dia 11/07 às 16:00, com a entrega dia 16/07 às 14 horas.

### **OBS:**

- ✓ Para ter acesso as atividades prévias, os alunos deverão acessar a PLURALL, nas disciplinas de História e Geografia
- ✓ Caso ainda não tenha seu login de acesso a plataforma, solicite através do 71-98177-2072.
- ✓ Vale ressaltar que essa atividade a escola não solicita valores em espécie.

$$y = mx + b$$

# COPAMÁTICA



$$d = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}$$

## REGULAMENTO

1. As equipes foram montadas, através de sorteio, entre todos os alunos regularmente matriculados do 5º ano do ensino fundamental a 3ª série do Ensino Médio.
2. Os alunos não poderão estar em mais de uma equipe.
3. A parte superior do uniforme será de acordo com a cor da equipe que o aluno faz parte. Na parte inferior uso de short ou calça do uniforme escolar. Caso não use a parte superior de acordo com a cor da equipe, o aluno deverá usar fardamento completo da escola com acessório da cor da equipe. O aluno deverá usar sapato fechado. Alunos que não estiverem devidamente uniformizados, obedecendo a cor da equipe ou fardamento escolar, sua equipe será penalizada, perdendo pontuação.
4. Atitudes anti-sociais por parte dos alunos como indisciplina, desrespeito, vaias, palavras de baixo calão ou falta de decoro – antes, durante e após a realização das tarefas – serão passíveis de suspensão ou mesmo exclusão na atividade, para além da perda de pontuação da equipe.
5. Cada equipe contém um líder, que responderá por ela.
6. Essa atividade valerá até 0,5 ponto extra no II Trimestre para todas as disciplinas.
  - 1º lugar: 0,5
  - 2º lugar: 0,4
7. A COPAMÁTICA é um evento do nosso calendário letivo e pedagógico, caso o aluno necessite faltar, faz-se necessário a comunicação/justificativa da ausência. A falta será computada, e implicará na possibilidade de ganho do ponto extra.
8. Por medidas de segurança, não será permitido o uso de fumaça, máquina de bolha de sabão, spray colorido, espuma e confetes/estouro .
9. O procedimento de saída do aluno, obedecerá os critérios do turno regular: Apresentação da carteirinha na portaria ou autorização do responsável.
10. Não será permitida a saída de alunos durante o evento no tempo regular de aula. (Exceto com solicitação/autorização do responsável).
11. Obedeceremos a todos os critérios citados nas páginas 21 e 22 do manual da família. O não cumprimento será passível de todas as punições já citadas nesse regulamento.

Cordialmente,

**Equipe Pedagógica Ensino Fundamental e Médio**

**Salvador, 12 de julho de 2025.**