



## IV GINCANA CULTURAL

Diversão, Cultura e Conhecimento.



### 1. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

#### 1.1 Nome do projeto:

IV Gincana Cultural – Diversão, Cultura e Conhecimento.

#### 1.2 Organizadores:

Equipe formada pela gestão, professores e Grêmios Estudantis.

#### 1.3 Disciplinas envolvidas:

Todos os componentes curriculares do Ensino Médio propedêutico e Técnico, Ensino Fundamental, juntamente com seus regentes e respectivas turmas.

#### 1.4 Público-alvo:

Alunos do período integral, ensino fundamental e ensino médio noturno.

#### 1.5 Tema: ÁFRICA E BRASIL – LAÇOS DE HISTÓRIA E CULTURA.

#### 1.6 Período de realização:

1.7 **Observação:** Entrega dos editais aos regentes e líderes de sala **24/03/2025**, juntamente com o sorteio das equipes.

#### 1.8 PREMIAÇÃO

1º LUGAR - Um dia de confraternização no **Parque Aquático Zacarias**.

2º LUGAR – Um período de confraternização na escola com filme e direito a pipoca e refrigerante.

3º LUGAR – Um período para confraternização na escola.

### 2. INTRODUÇÃO

2.1 A IV Gincana Cultural – *Diversão, Cultura e Conhecimento* surge como uma proposta pedagógica e cultural que visa promover a integração da comunidade escolar por meio de atividades lúdicas, educativas e colaborativas, fortalecendo o aprendizado e a convivência entre os estudantes do Ensino Fundamental e Ensino Médio.

2.2 Com o tema “**África e Brasil – Laços de História e Cultura**”, a gincana propõe uma reflexão crítica e formativa sobre as profundas conexões históricas, sociais, culturais e identitárias entre o continente africano e a formação da sociedade brasileira. Discutir esses temas no ambiente escolar é fundamental para o reconhecimento da diversidade cultural, para o combate ao racismo e às desigualdades sociais, bem como para a valorização da contribuição dos povos africanos e afro-brasileiros na construção do Brasil.

**2.3** A escola, enquanto espaço de formação cidadã, desempenha um papel essencial na promoção do respeito às diferenças, no fortalecimento da identidade cultural e na construção de uma educação antirracista. Nesse sentido, esta gincana está em consonância com a **Lei Federal nº 10.639/2003**, que altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB – Lei nº 9.394/1996), tornando obrigatório o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Africana em todas as instituições de ensino.

**2.4** Por meio de atividades interdisciplinares, criativas e participativas, a IV Gincana Cultural busca estimular o protagonismo estudantil, o trabalho em equipe, a pesquisa, o respeito mútuo e a valorização da diversidade cultural, contribuindo para uma educação mais inclusiva, consciente e transformadora.

**2.5** Assim, este edital apresenta as diretrizes para a realização da gincana, convidando toda a comunidade escolar a vivenciar momentos de aprendizado, reflexão e celebração da rica herança africana presente na história e na cultura do Brasil.

### **3. JUSTIFICATIVA**

**3.1** A cultura africana e afro-brasileira constitui elemento fundamental da formação social, histórica e identitária do Brasil. Manifestações como música, dança, religiosidade, culinária, artes, língua, costumes e modos de viver, originárias de diferentes regiões da África, estão profundamente presentes no cotidiano da sociedade brasileira.

**3.2** Trabalhar essa temática por meio da gincana escolar contribui significativamente para:

- O fortalecimento do respeito às diferenças culturais e étnico-raciais;
- O enfrentamento ao racismo e à invisibilidade histórica da população negra;
- A construção de uma escola mais humana, cidadã e inclusiva;
- A promoção de aprendizagens significativas por meio da pesquisa, da arte, da expressão cultural e do trabalho coletivo.

**3.3** A IV Gincana Cultural proporciona aos estudantes uma vivência educativa e cultural enriquecedora, estimulando a empatia, a reflexão histórica, o senso crítico e a valorização da identidade individual e coletiva.

### **4. OBJETIVO GERAL**

**4.1** Promover o reconhecimento, a compreensão e a valorização da influência africana na formação cultural brasileira, por meio de desafios lúdicos, educativos e coletivos,

incentivando o respeito, a integração, o protagonismo estudantil e a construção da identidade cultural.

## 5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Valorizar e difundir a cultura africana e afro-brasileira;
- Incentivar a pesquisa, a oralidade, a arte, a dança, a música e a criação coletiva;
- Integrar diferentes componentes curriculares por meio de desafios culturais temáticos;
- Estimular o protagonismo juvenil, o respeito, a inclusão e o trabalho em equipe;
- Promover a reflexão crítica sobre racismo, escravidão, resistência e luta por direitos.

## 6. ESTRUTURA

**6.1** A gincana será desenvolvida em equipes, para mais detalhes verifique os itens 34.1 a 34.7.

**6.2** Cada equipe representará um **país africano**, que servirá como base para sua identidade cultural ao longo de toda a gincana.

**6.3** Todas as atividades, provas e desafios terão como eixo central a relação histórica, social e cultural entre África e Brasil.

**6.4** As ações poderão envolver atividades artísticas, culturais e educativas, como arte, dança, culinária, teatro, pesquisa, debates, desfiles, apresentações e jogos, promovendo a interdisciplinaridade e o engajamento coletivo dos estudantes.

**6.5** Com o objetivo de garantir organização, equidade, qualidade das apresentações e respeito ao tempo pedagógico, as provas que envolvem apresentações presenciais (auditório/palco) serão realizadas por meio de um sistema de blocos rotativos.

**6.6** As equipes participantes serão organizadas em 2 blocos, definidos previamente pela Comissão Organizadora:

- Bloco A:
- Bloco B:

Essa divisão considera o número de alunos por equipe, garantindo **quantidade adequada de pessoas no auditório**, melhor visibilidade, segurança e condições ideais de avaliação.

**6.7** Funcionamento do sistema de blocos

- Cada bloco será convocado para realizar as apresentações em datas e/ou horários distintos, conforme cronograma oficial.
- Enquanto um bloco (composto por 5 equipes) realiza suas apresentações no auditório, os demais blocos permanecerão em atividade pedagógica regular, isto é, aula normal.

- Todas as equipes realizarão as mesmas provas, com iguais regras, tempo de apresentação, critérios de avaliação e pontuação, variando apenas o momento da execução.

**6.8** Este modelo foi adotado para assegurar:

- Igualdade de condições entre todas as equipes
- Avaliação justa e criteriosa por parte dos jurados
- Ambiente adequado para apresentações culturais
- Respeito ao tempo escolar e à organização da unidade
- Participação equilibrada do público presente no auditório

Ressalta-se que a divisão em blocos não gera vantagem ou desvantagem para nenhuma equipe, uma vez que os critérios de avaliação e a pontuação são rigorosamente os mesmos para todas.

**6.9** Disposições Finais

- O cronograma detalhado de apresentações por bloco será divulgado com antecedência.
- As equipes deverão respeitar rigorosamente os horários estabelecidos.
- Casos omissos ou situações excepcionais serão analisados pela Comissão Organizadora, sempre com base nos princípios de transparência, equidade e justiça pedagógica.

## 7. ESTRUTURA DAS EQUIPE

**7.1** Serão 10 equipes no matutino e vespertinos e 5 noturnos, representando países africanos relevantes para a formação cultural brasileira:

- |                        |                         |
|------------------------|-------------------------|
| <b>1. Angola</b>       | <b>8. Senegal</b>       |
| <b>2. Moçambique</b>   | <b>9. África do Sul</b> |
| <b>3. Nigéria</b>      | <b>10. Etiópia</b>      |
| <b>4. Benin</b>        |                         |
| <b>5. Egito</b>        |                         |
| <b>6. Guiné-Bissau</b> |                         |
| <b>7. Congo</b>        |                         |

**7.2** Para garantir melhor organização e dinamismo durante a realização da gincana, as equipes serão agrupadas considerando o número de alunos de cada turma e divididas em dois blocos: **Bloco A** e **Bloco B**. Dessa forma, enquanto um bloco estiver no palco ou em espaços externos participando das atividades e provas, o outro permanecerá em sala de aula, mantendo sua rotina de estudos. Em seguida, os blocos se revezarão nas atividades. Para melhor compreensão da organização e do funcionamento dessa divisão, consulte os itens **34.1 a 34.7** deste edital.

	TURMAS	Nº DE ALUNOS	PERÍODO
1	701 + 801	52	Matutino
2	901 +logística	56	Matutino
3	101 Edif. + 201Edif.	47	Matutino
4	101 prop. + 301	54	Matutino
5	201 prop. + 101 seg. + 201seg.	60	Matutino
6	101 portos +301 seg.	50	Matutino
7	201 portos + 202	51	Matutino
8	3º portos	43	Matutino
<hr/>			
9	702 + 802	47	Vespertino
10	903 + Informática	49	Vespertino
<hr/>			
1	101 + 102	50	Noturno
2	101 adm + 201adm	55	Noturno
3	201 + 202	63	Noturno
4	301 + 302	55	Noturno
5	303 + 304	57	Noturno

**7.3** As equipes estarão organizadas em **Bloco A** e **Bloco B**, e todas as atividades, provas e tarefas serão realizadas seguindo essa divisão de apresentação. No entanto, essa organização tem apenas a finalidade de facilitar a logística e o andamento das atividades. Ressalta-se que **haverá apenas um vencedor geral da gincana**, não existindo vencedores por bloco. As mesmas provas realizadas por um bloco também serão aplicadas ao outro, garantindo igualdade de condições entre todas as equipes participantes.

BLOCO A		BLOCO B	
701 + 801		101 Portos +301 Seg.	
901 + Logística		201 Portos + 202	
101 Edificações + 201Edif.		3º Portos	
101 Prop. + 301		903 + Informática	
201 Prop. + 101 Seg. + 201 Seg.		702 + 802	

**7.4** A seguir apresentamos o cronograma de provas e tarefas da Gincana 2026 destinado aos estudantes do Ensino Médio Integral e do Ensino Fundamental. As atividades estão organizadas em ordem cronológica, com as datas previstas para cada prova, desafio ou entrega de tarefas. Esse calendário tem como objetivo orientar as equipes e participantes quanto aos prazos e dias de realização das atividades, possibilitando melhor organização e preparação. Durante o período da gincana, os alunos participarão de diversas provas culturais, esportivas e criativas, além de ações solidárias e desafios em equipe. É importante que todos acompanhem atentamente o cronograma e fiquem atentos às datas de cada prova, bem como às orientações que poderão ser repassadas pela comissão organizadora ao longo da gincana.

## **MARÇO**

- 24/03 – Entrega do edital

## **ABRIL**

- 06/04 – Bloco B: Abertura (Vespertino)
- 07/04 – Bloco A: Abertura (Matutino)
- 09/04 – Bloco A: Redação (Matutino)
- 11/04 – Prova Extra: 5 – Família
- 13/04 – Bloco B: Redação (Vespertino)
- 14/04 – Bloco B: Topa ou Não Topa (Vespertino)
- 16/04 – Bloco A: Topa ou Não Topa (Matutino)
- 20/04 – Bloco B: Surpresa – Embaixada (Vespertino)
- 24/04 – Bloco A: Surpresa – Embaixada (Matutino)
- 27/04 – Bloco A: Nada Além de 1 Minuto (Matutino)
- 27/04 – Bloco B: Nada Além de 1 Minuto (Vespertino)
- 30/04 – Bloco A: Michael Jackson (Matutino)

## **MAIO**

- 04/05 – Último dia: Arrecadação de alimentos
- 04/05 – Bloco B: Michael Jackson (Vespertino)
- 05/05 – Bloco B: Caça ao Tesouro (Vespertino)
- 06/05 – Bloco A: Caça ao Tesouro (Matutino)
- 11/05 – Bloco B: Gastronomia (Vespertino)
- 14/05 – Bloco A: Gastronomia (Matutino)

- 22/05 – Bloco A e B: Tela Preta (enviar vídeos)
- 26/05 – Bloco A e B: Dança (Matutino e Vespertino)
- 28/05 – Bloco A: Desafio Musical (Matutino)

## **JUNHO**

- 01/06 – Bloco A e B - Tecendo histórias (Matutino e Vespertino)
- 02/06 – Bloco B: Show do milhão (Vespertino)
- 03/06 – Bloco A: Show do milhão (Matutino)
- 08/06 – Bloco B: Desafio Musical (Vespertino)
- 09/06 – Bloco B: Aviões de Papel (Vespertino)
- 09/06 – Bloco A: Aviões de Papel (Matutino)
- 10/06 – Último dia: Enfeites / Bingo / Brindes
- 13/06 – Festa Junina: Prova de Danças
- 15/06 – Último dia: Entrega de recicláveis

**7.5** A lista a seguir apresenta o cronograma de provas e tarefas da Gincana 2026 destinado aos estudantes do **Ensino Médio Noturno**. As atividades estão organizadas em ordem cronológica, indicando as datas em que cada prova, desafio ou entrega deverá ocorrer. O objetivo desse calendário é facilitar a organização das equipes e garantir que todos os participantes tenham conhecimento prévio das etapas da gincana. As provas incluem desafios culturais, artísticos, recreativos e atividades de integração, além de ações solidárias. Reforçamos a importância de que todos os estudantes acompanhem as datas e se organizem para participar das atividades, contribuindo para que a gincana seja um momento de integração, criatividade e trabalho em equipe.

## **MARÇO**

- **24/03** – Entrega do edital

## **ABRIL**

- 06/04 – Abertura
- 07/04 – Redação
- 09/04 – Prova Extra
- 14/04 – Topa ou Não Topa
- 20/04 – Surpresa – Embaixada
- 27/04 – Nada Além de 1 Minuto
- 30/04 – Concurso Michael Jackson

## MAIO

- 04/05 – Último dia: Arrecadação de alimentos
- 05/05 – Caça ao Tesouro
- 12/05 – Gastronomia
- 20/05 – Aviões de Papel (Surpresa)
- 26/05 – Dança – Corpos que dançam
- 28/05 – Tela Preta (enviar vídeos)
- 29/05 – Desafio Musical

## JUNHO

- 02/06 – Desafio musical
- 08/06 – Show do milhão
- 10/06 – Último dia: Enfeites / Bingo / Brindes
- 13/06 – Festa Junina – Prova de Dança
- 15/06 – Último dia: Entrega de recicláveis

## 8. TAREFAS SURPRESA

**8.1** As tarefas surpresa ocorrerão em momentos diversos ao longo do dia ou da noite, sem aviso prévio às equipes participantes.

**8.2** As tarefas surpresa não serão divulgadas antecipadamente, sendo apresentadas apenas no momento de sua execução, garantindo o caráter inesperado e dinâmico da gincana.

**8.3** O cumprimento integral de cada tarefa surpresa valerá **20.000 (vinte mil) pontos**.

**8.4** A equipe vencedora de cada tarefa surpresa receberá uma bonificação adicional de **50.000 (cinquenta mil) pontos**, a ser somada à sua pontuação geral.

**8.5** As orientações específicas, critérios de avaliação e tempo de execução de cada tarefa surpresa serão informados pela comissão organizadora no ato de sua realização.

**8.4** As tarefas têm como finalidade:

- promover cooperação, socialização e espírito de equipe.
- incentivar participação ativa e integração entre estudantes.

## 9. SUSTENTABILIDADE NAS TAREFAS

**9.1** Durante toda a realização da gincana, as equipes deverão adotar práticas que priorizem a preservação do meio ambiente e o uso consciente de recursos.

**9.2** Fica expressamente recomendado evitar a utilização de materiais que possam causar impacto negativo à natureza, como descartáveis de uso único ou materiais de difícil reciclagem.

**9.3** As equipes deverão incentivar a reciclagem e o reaproveitamento de materiais, valorizando a criatividade sustentável na execução das tarefas.

**9.4** Sempre que possível, deverá ser dada preferência ao uso de cartazes, produções e apresentações em formato digital, com o objetivo de reduzir o desperdício de papel e outros insumos.

## 10. PONTUAÇÕES

**10.1** As pontuações atribuídas às equipes, terão variação de acordo com a natureza e a complexidade de cada tarefa. Nem todas as provas contarão com a avaliação de jurados; em algumas situações, o simples cumprimento correto do que foi solicitado garantirá automaticamente a pontuação previamente anunciada.

**10.2** Todas as provas, respectivas pontuações, critérios de avaliação e demais orientações específicas serão divulgadas exclusivamente por meio do canal oficial da gincana, que é o site da escola: **eebadelaidekonder.com**.

**10.3** Somente serão consideradas válidas as informações publicadas no site oficial da escola, não tendo efeito comunicados transmitidos por outros meios.

**10.4** É de inteira responsabilidade dos líderes de equipe e dos professores regentes acompanhar constantemente as informações oficiais divulgadas pela comissão organizadora, no site da escola **eebadelaidekonder.com**, verificando atualizações, avisos e possíveis alterações. Cabe também ao líder ou regente realizar o repasse imediato dessas informações à turma, garantindo que todos os integrantes da equipe estejam devidamente informados sobre regras, prazos e mudanças relacionadas à gincana.

**10.4** Este edital poderá sofrer adequações, ajustes ou atualizações, sempre que necessário, visando ao bom andamento da gincana. Caso isso ocorra, todas as alterações serão devidamente publicadas no site da escola, em campo específico destinado à IV Gincana Cultural.

## 11. TAREFAS EXTRAS

**11.1** As tarefas extras poderão ocorrer ao longo de toda a gincana e **nunca terão caráter de surpresa**, sendo obrigatoriamente divulgadas com antecedência mínima de **24 (vinte e quatro) horas**.

**11.2** As tarefas extras contarão com premiação para **1º, 2º e 3º lugares**, conforme a classificação final de cada prova.

**11.3** A pontuação das tarefas extras obedecerá à seguinte distribuição:

- **1º lugar:** 50.000 (cinquenta mil) pontos;
- **2º lugar:** 30.000 (trinta mil) pontos;
- **3º lugar:** 10.000 (dez mil) pontos.

**11.4** Todas as informações referentes às tarefas extras, incluindo regulamento, critérios de avaliação, prazos e resultados, serão publicadas no site oficial da escola: [www.eebadelaidekonder.com](http://www.eebadelaidekonder.com).

## 12. PARTICIPAÇÃO DA TORCIDA

**12.1** A participação da torcida poderá somar até **1.000 (mil) pontos** à pontuação geral da equipe.

**12.2** A avaliação da torcida levará em consideração os seguintes critérios:

- Animação;
- Intensidade sonora (barulho);
- Apoio aos competidores;
- Espírito esportivo;
- Respeito às demais equipes, à organização e ao ambiente escolar.

OBS – Para fins de pontuação no item **Intensidade Sonora**, somente **30 (trinta) estudantes de cada equipe** poderão subir ao palco para a apresentação. Todos deverão permanecer posicionados no palco durante a avaliação. A aferição da intensidade sonora será realizada com o **decibelímetro** instalado em **um único ponto fixo, localizado à frente do palco**.

**12.3** Para garantir justiça e equidade na avaliação do critério "intensidade sonora", será utilizado um **decibelímetro** para aferição do nível de som. Todas as equipes permanecerão em um mesmo local, mesmo ponto, posicionadas à **mesma distância do equipamento**, assegurando igualdade de condições.

**12.4** A organização e a limpeza do espaço ocupado pela torcida também serão consideradas neste quesito. A equipe que deixar lixo ou causar desorganização em seu espaço **poderá sofrer penalização de pontos**, conforme avaliação da comissão organizadora.

**12.5** Qualquer conduta que desrespeite as normas de convivência, coloque em risco a segurança ou comprometa o bom andamento do evento poderá resultar em advertência ou perda de pontos.

## 13. ORIENTAÇÕES GERAIS

### 13.1 Participação e penalidades

A participação das equipes nas atividades da IV Gincana Cultural é **OBRIGATÓRIA**. As equipes que deixarem de cumprir tarefas, provas extras ou tarefas surpresa estarão sujeitas à penalização de

**35.000 (trinta e cinco mil) pontos**, salvo em casos de justificativa formal apresentada previamente ou imediatamente após o ocorrido e aceita pela comissão organizadora.

### 13.2 Reclamações e denúncias

Não serão permitidas interrupções das provas para apresentação de reclamações ou questionamentos. Todas as solicitações, reclamações ou denúncias deverão ser encaminhadas exclusivamente ao canal oficial da gincana, por meio do e-mail: Se sua reclamação for aceita, a equipe poderá, ser punida, perder pontos ou até a prova poderá ser cancelada, a comissão decidirá, todos e-mails serão respondidos,

13.2 E-mail oficial - [gincanadoak@gmail.com](mailto:gincanadoak@gmail.com) - Esse canal será amplamente divulgado ao longo de toda a realização da gincana.

13.3 **Registro e transparência** - Com o objetivo de garantir a transparência e a lisura do evento, todas as provas poderão ser gravadas e/ou transmitidas ao vivo. As gravações e transmissões ficarão disponíveis no **canal oficial da escola no YouTube**, para consulta da comunidade escolar.

13.4 **Alterações e ajustes** - A comissão organizadora reserva-se o direito de realizar alterações nas regras, pontuações ou na sequência das tarefas, sempre que necessário para o bom andamento da gincana. Quaisquer modificações serão divulgadas imediatamente por meio do site oficial da escola e de seus canais institucionais de comunicação.

## 14. METODOLOGIA

14.1 A IV Gincana Cultural será desenvolvida ao longo de período previamente definido, por meio de atividades pedagógicas, culturais, esportivas, artísticas e sociais, fundamentadas no trabalho cooperativo, na integração entre turmas e no protagonismo estudantil. A metodologia adotada estimula a aprendizagem ativa por meio de desafios práticos e experiências coletivas.

14.2 As equipes serão organizadas por segmentos e deverão construir uma identidade própria, incluindo nome, símbolos e elementos visuais relacionados ao tema “**África e Brasil – Laços de História e Cultura**”. A partir dessa identidade, participarão de provas diversificadas, que avaliarão conhecimentos, criatividade, organização, estratégia, trabalho em equipe e engajamento.

14.3 As atividades seguirão as diretrizes deste edital, sendo divulgadas com antecedência ou de forma surpresa, conforme o tipo de tarefa, sempre com regras, critérios de avaliação e pontuações previamente definidos. As provas poderão ser registradas por fotos, vídeos ou transmissões ao vivo, garantindo transparência.

14.4 A metodologia prioriza o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, o aprendizado interdisciplinar e a valorização histórica e cultural do tema. A pontuação acumulada definirá a

classificação final, considerando também ações de participação da torcida e iniciativas solidárias, fortalecendo a integração entre escola e comunidade.

## **PROVAS DA GINCANA**

### **15. IDENTIDADE DAS EQUIPES**

**15.1** Cada equipe representará um país africano e deverá reproduzir uma bandeira, com as principais características do país, que deverá permanecer com a equipe na abertura e após fixar em local determinado no corredor central da escola.

**15.2** Para a construção de sua identidade, cada equipe deverá definir obrigatoriamente:

I – Nome da equipe (corresponde ao Estado africano representado);

II – Bandeira do país;

III – Grito de paz;

IV – Cores e padrão visual; adotando uma ou duas cores do país que a equipe representa, como padrão visual predominante.

**15.3** Todos os elementos da identidade da equipe deverão ser apresentados oficialmente durante o desfile de abertura da IV Gincana Cultural, momento em que serão avaliados quanto à criatividade, organização, coerência com o tema e representatividade cultural.

**15.4 A primeira impressão é determinante.** Por isso, a preparação cuidadosa da abertura da Gincana é fundamental para comunicar a todos os participantes o propósito do evento. No site da escola serão divulgadas as regras e os critérios específicos para esta tarefa. A pontuação será distribuída da seguinte forma: **65.000 pontos para o primeiro lugar, 30.000 pontos para o segundo lugar e 15.000 pontos para o terceiro lugar.**

**15.5** A comissão organizadora indicará três jurados responsáveis por avaliar as performances apresentadas na abertura da Gincana.

**15.6 Pontuação de participação nas provas** - Todas as equipes participantes receberão 20.000 (vinte mil) pontos de participação em cada prova realizada, incluindo provas extras e provas surpresa, independentemente do resultado obtido ou se a atividade tiver caráter apenas demonstrativo, salvo orientação especificada previamente no site da escola. A pontuação de participação será concedida somente às equipes que apresentarem ou realizarem a prova conforme solicitado pela organização. **Caso a equipe não apresente ou não participe da prova, será aplicada uma penalidade de 35.000 (trinta e cinco mil) pontos, que serão descontados do ranking geral de pontuação da equipe.**

## 16. CAÇA AO TESOURO – “HERÓIS DA RESISTÊNCIA”

### 16.1 Logística – Sistema de Revezamento

Cada equipe com 30 alunos se divide em três grupos:

- **Grupo 1 – Equipe de Campo A (5 alunos):**

Responsável por ir do Ponto de Controle, realizar o desafio e retornar com o Fragmento da História.

- **Grupo 2 – Equipe de Campo B (5 alunos):**

Assume no Ponto de Controle. Leva o Fragmento e a Pista para o próximo local, realiza o novo desafio e retorna.

- **Grupo 3 – Torcida Organizada / Base (20 alunos):**

Fica no Ponto de Controle organizando os fragmentos coletados, preparando o revezamento e torcendo.

### 16.2. Temática e Personagens – África e Raízes no Brasil

Serão utilizados **10 locais na escola**, cada um associado a um ícone da cultura afro-brasileira:

### 16.3. Pistas (Enigma → Local → Próxima Pista)

As pistas serão enigmas simples que apontam para um local físico da escola. No local, estará o próximo envelope que ajudará a equipe a decifrar os códigos necessários para revelar o movimento ou personalidade afro.

**16.4** Todas as orientações, regras e explicações necessárias para a realização desta tarefa estarão disponíveis no **site oficial da escola**. É **fundamental** que as equipes leiam atentamente e compreendam toda a dinâmica proposta, uma vez que esta prova apresenta **mudanças significativas em relação à edição do ano anterior**, exigindo preparação, atenção e entendimento prévio por parte dos participantes.

## 17. MOSTRA CULTURAL AFRO-BRASILEIRA – DIGITAL

**17.1** A Mostra Cultural Afro-Brasileira – Tem como objetivo promover a reflexão, a valorização da cultura negra e o combate ao racismo por meio da produção audiovisual. As equipes deverão criar um **vídeo autoral** que dialogue com o tema da gincana, destacando a importância da cultura afro-brasileira na formação da sociedade, bem como a necessidade do respeito, da igualdade e da tolerância. O vídeo deve ser pensado como uma **mensagem para a comunidade escolar**, capaz de informar, emocionar, provocar reflexão e estimular atitudes antirracistas, utilizando linguagem criativa, artística e consciente.

## 17.1 Como os alunos podem construir o vídeo

O vídeo pode assumir diferentes formatos, desde que esteja alinhado ao tema proposto, tais como:

- Curta-metragem (história encenada);
- Documentário curto;
- Depoimentos e entrevistas;
- Vídeo-poema ou slam;
- Narrativa histórica com imagens, falas e trilha sonora;
- Mistura de linguagens (ficção + depoimentos + imagens reais).

Os alunos devem:

- Planejar o roteiro antes da gravação;
- Dividir funções (roteiristas, atores, narradores, edição, pesquisa, trilha sonora);
- Garantir que todos os integrantes da equipe participem de alguma etapa da produção;
- Pensar na mensagem central que desejam transmitir ao público.

## 17.2 Temas sugeridos para abordagem no vídeo

*(A equipe poderá escolher um ou mais temas, esses abaixo são apenas exemplos, a equipe pode desenvolver outros temas)*

- Racismo estrutural e suas consequências no cotidiano;
- A importância da cultura afro-brasileira na música, na dança, na culinária e na língua;
- Identidade negra, autoestima e pertencimento;
- Preconceito racial na escola e na sociedade;
- Resistência e luta do povo negro ao longo da história;
- Personalidades negras que transformaram o Brasil;
- Tolerância, respeito às diferenças e empatia;
- Racismo e bullying: como combater;
- Consciência negra e educação antirracista;
- África além dos estereótipos.

## 17.3 Mensagem central esperada

O vídeo deve deixar claro que:

- O racismo existe e precisa ser combatido;
- A diversidade é uma riqueza cultural;
- A cultura afro-brasileira é parte essencial da identidade brasileira;
- O respeito e a tolerância são responsabilidades de todos.

Não se espera um vídeo perfeito tecnicamente, mas sim **uma produção consciente, criativa, comprometida e coerente com os valores da escola.**

#### 17.4 Regras da Prova

1. **Duração:** máximo de **5 (cinco) minutos**. O tempo excedente implicará penalização.
2. **Formato:** vídeo digital (MP4 ou AVI), compatível com computadores comuns.
3. **Originalidade:** o vídeo deve ser **inédito**. É permitido o uso de imagens, músicas ou trechos externos, desde que sejam **devidamente creditados** ao final.
4. **Conteúdo adequado:** é obrigatória a utilização de linguagem respeitosa, ética e apropriada ao ambiente escolar.
5. **Participação:** todos os **alunos da equipe** devem participar de alguma etapa da produção (roteiro, atuação, gravação, edição, pesquisa, trilha sonora ou organização).
6. **Prazos:** a entrega deverá ocorrer na data estipulada pela comissão organizadora. Atrasos resultarão em perda de pontos.
7. **Apresentação:** o vídeo será exibido publicamente durante a gincana. Antes da exibição, um representante da equipe terá até **2 (dois) minutos** para apresentar o vídeo e contextualizar sua proposta.

**17.5 Pontuação da Prova** - A pontuação da Mostra Cultural Afro-Brasileira – Digital será atribuída conforme a classificação final das equipes participantes, obedecendo aos seguintes critérios:

- **1º lugar:** 60.000 (sessenta mil) pontos;
- **2º lugar:** 30.000 (trinta mil) pontos;
- **3º lugar:** 15.000 (quinze mil) pontos.

A classificação será definida com base nos critérios de avaliação estabelecidos pela comissão julgadora, que indicará 3 jurados para avaliar os vídeos, considerando conteúdo, criatividade, coerência temática, participação coletiva e impacto da mensagem apresentada.

## 18. FESTIVAL GASTRONÔMICO AFRO-BRASILEIRO

**18.1** A culinária afro-brasileira é um dos mais importantes patrimônios culturais do Brasil. Trazida pelos povos africanos escravizados e reinventada ao longo do tempo, essa culinária representa resistência, ancestralidade, memória e identidade. Ingredientes como o dendê, o coco, o feijão, o milho, a mandioca e diversas especiarias africanas foram incorporados à alimentação brasileira, dando origem a pratos que hoje fazem parte da cultura nacional.

**18.2** Mais do que alimentos, esses pratos carregam histórias de luta, sobrevivência, religiosidade, celebração e transmissão de saberes entre gerações. Valorizar a gastronomia afro-brasileira é

reconhecer a contribuição do povo negro na formação cultural do Brasil e compreender que a cozinha também é espaço de conhecimento, identidade e pertencimento.

**18.3** O Festival Gastronômico Afro-Brasileiro tem como objetivo resgatar, divulgar e valorizar esses saberes culinários, promovendo o respeito à diversidade cultural e fortalecendo a educação antirracista por meio da vivência prática e coletiva.

#### **18.4 Atribuição dos Pratos**

A comissão organizadora definirá previamente o prato ou a região de referência para cada equipe, a fim de evitar repetições e garantir a diversidade gastronômica do festival os pratos serão sorteados. A seguir, uma relação de **15 pratos de forte influência africana**, amplamente presentes na culinária brasileira:

1. **Acarajé** – Bolinho de feijão-fradinho frito no dendê
2. **Abará** – Similar ao acarajé, cozido em folha de bananeira
3. **Vatapá** – Creme à base de pão ou farinha, camarão, dendê e coco
4. **Caruru** – Quiabo cozido com dendê e camarão seco
5. **Moqueca** – Preparação com peixe ou frutos do mar, dendê e coco
6. **Xinxim de galinha** – Galinha cozida com amendoim, camarão e dendê
7. **Bobó de camarão** – Creme de mandioca com camarão e dendê
8. **Canjica** – Prato à base de milho, leite e coco
9. **Mungunzá** – Versão nordestina da canjica, doce ou salgada
10. **Angu** – Massa de fubá de origem africana
11. **Farofa** – Técnica de preparo ligada às tradições africanas
12. **Cocada** – Doce à base de coco
13. **Quindim** – Doce afro-luso-brasileiro com forte influência africana
14. **Feijão-preto (base da feijoada)** – Alimento central na dieta afro-brasileira
15. **Pirão** – Preparação tradicional com farinha e caldo

#### **18.5 Foco da Apresentação**

A apresentação do prato deverá ter caráter informativo, cultural e educativo, contemplando obrigatoriamente os seguintes aspectos:

- Origem africana do prato ou de seus principais ingredientes;
- Processo de adaptação no Brasil, destacando influências regionais;
- Significado cultural, social ou simbólico do alimento;
- Curiosidades históricas, religiosas ou tradicionais relacionadas ao prato.

#### **18.6 Apresentação Oral**

Cada equipe deverá indicar um estudante para realizar a apresentação oral do prato aos demais participantes e à comissão avaliadora. Durante a apresentação, o aluno deverá:

- Explicar como o prato foi preparado;
- Descrever os ingredientes utilizados;
- Apresentar um breve contexto histórico e cultural sobre a origem e a importância do prato na cultura afro-brasileira.

**18.6** A apresentação oral será avaliada separadamente e valerá pontuação específica, conforme critérios e valores que serão divulgados no item de pontuação desta prova.

### **18.7 Regras da Prova**

1. O prato a ser apresentado por cada equipe deverá ser previamente comunicado à **Comissão Organizadora**, conforme orientação divulgada no site oficial da escola. Essa medida tem como objetivo evitar a repetição de pratos entre as equipes. A preferência será concedida à equipe que realizar a escolha e o registro do prato primeiro. A maior parte do preparo do prato deverá ser realizada previamente. Apenas finalizações simples (montagem, decoração ou aquecimento) poderão ocorrer no auditório ou espaço designado.
2. As equipes deverão observar rigorosamente as normas de higiene, segurança alimentar e manipulação adequada dos alimentos, sendo vedado qualquer procedimento que coloque em risco a saúde dos participantes.
3. A apresentação visual do prato deverá ser caprichada, organizada e coerente com o contexto cultural apresentado.
4. A apresentação oral deverá ter duração mínima de 5 (cinco) minutos e máxima de 8 (oito) minutos, respeitando o tempo estipulado.
5. Será permitido o uso de recursos visuais complementares, como cartazes, slides ou vídeo curto, com duração máxima de 1 (um) minuto, desde que auxiliem na compreensão do conteúdo apresentado.
6. Cada equipe deverá entregar à comissão avaliadora, **24 horas antes da apresentação**, uma cópia impressa da receita do prato, acompanhada de um texto explicativo sobre sua origem e importância histórica e cultural.
7. Cada equipe deverá entregar, no dia da apresentação, **um vídeo registrando o preparo do alimento**. É importante ressaltar que o prato deve ser **produzido pela própria equipe**. Para garantir a autenticidade e a credibilidade da atividade, **é obrigatório o envio de fotos e vídeos comprovando que o prato foi realmente preparado pelos integrantes da equipe**.

### **18.8 Avaliação e Comissão Julgadora**

A avaliação será realizada por 03 (três) jurados, indicados pela comissão organizadora da gincana, que considerarão tanto a apresentação oral quanto os aspectos culturais, visuais e gastronômicos do prato apresentado.

### 18.9 Critérios de Avaliação (Total: 100 pontos)

<b>Critério</b>	<b>Descrição</b>	<b>Pontos</b>
<b>Relevância Cultural e Histórica</b>	Clareza na explicação da origem africana, processo de adaptação no Brasil e significado cultural do prato	<b>30</b>
<b>Apresentação Oral</b>	Clareza da fala, domínio do conteúdo, organização das ideias, postura, entrosamento da equipe e respeito ao tempo estabelecido	<b>30</b>
<b>Apresentação Visual</b>	Criatividade, estética do prato, organização da mesa e coerência com o tema afro-brasileiro	<b>20</b>
<b>Sabor e Textura</b>	Qualidade do prato apresentado, equilíbrio de sabores e textura adequada (quando houver degustação)	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>

**18.10 Pontuação na Gincana** - A pontuação final desta prova será atribuída conforme a classificação geral das equipes:

- 1º lugar: 65.000 (sessenta e cinco mil) pontos
- 2º lugar: 35.000 (trinta e cinco mil) pontos
- 3º lugar: 15.000 (quinze mil) pontos

**18.11 Observação Pedagógica** - Esta prova tem como objetivo valorizar a culinária afro-brasileira como patrimônio cultural, reconhecendo sua importância histórica, social e simbólica na formação da identidade brasileira, promovendo o respeito à diversidade cultural e o aprendizado interdisciplinar.

## 19. PROVA DE DANÇA – “CORPOS QUE CONTAM HISTÓRIAS”

**19.1 África e Brasil em Movimento** - A Prova de Dança “Corpos que Contam Histórias” é um momento de intensa expressão cultural, artística e histórica, no qual o corpo se torna linguagem e memória. Por meio da dança, os estudantes são convidados a **pesquisar, compreender e vivenciar** as tradições culturais de matriz africana, reconhecendo sua profunda influência na formação da cultura brasileira.

Esta prova vai além da performance estética: ela exige **estudo, ensaio, sensibilidade e consciência histórica**, permitindo que os alunos expressem, por meio do movimento, narrativas de identidade, resistência, ancestralidade e celebração.

**19.2 Pesquisa e Escolha da Dança** - Cada equipe deverá **estudar o país africano que representa** na gincana, investigando manifestações culturais tradicionais, com foco especial nas **danças típicas, rituais ou populares** desse território.

**19.3 A dança escolhida deverá:**

- Ter **origem africana comprovada** ou forte vínculo com tradições culturais do país representado;
- Possuir **significado social, histórico, ritualístico ou simbólico**, que possa ser explicado pela equipe;
- Permitir a construção de uma apresentação coerente com o ambiente escolar.

**19.4** Caso a equipe **não encontre registros claros de uma dança típica** do país escolhido, deverá **procurar previamente a comissão organizadora da gincana**, que poderá auxiliar na pesquisa da **dança de matriz africana ou afro-brasileira** adequada para representar a equipe, garantindo fidelidade cultural e igualdade de condições entre os participantes.

**19.5 Objetivo da Prova**

- Valorizar as danças africanas e afro-brasileiras como formas legítimas de conhecimento, memória e expressão cultural;
- Estimular a pesquisa histórica e cultural sobre os países africanos representados;
- Reconhecer a dança como linguagem artística, identitária e educativa;
- Evidenciar a influência africana nas manifestações corporais presentes no Brasil;
- Promover o trabalho coletivo, a disciplina, o respeito cultural e o protagonismo estudantil.

**19.6 Apresentação ao Vivo** - A apresentação da Prova de Dança **“Corpos que Contam Histórias”** será realizada **ao vivo** no **auditório**, conforme definição prévia da comissão organizadora. Este momento tem como objetivo valorizar a expressão corporal como forma de linguagem cultural, histórica e identitária, promovendo a vivência prática dos conteúdos estudados pelas equipes.

### 19.7 Regras da Prova - Duração da apresentação

A apresentação deverá ter duração mínima de **5 (cinco)** e máxima de **8 (oito) minutos, incluindo a contextualização oral**. Exceder o tempo estipulado implicará penalização na pontuação final.

### 19.8 Figurino e adereços

Os figurinos e adereços deverão:

- Estar adequados ao estilo da dança e ao **contexto escolar**;
- Representar de forma respeitosa a cultura estudada;
- Ser explicados brevemente durante a contextualização oral.
- Os figurinos utilizados serão de total responsabilidade da equipe.

Não é exigido figurino profissional, porém é essencial que a caracterização **dialogue com a identidade cultural da dança apresentada**.

### 19.9 Música

- A música utilizada deverá ser **autêntica, coerente com a dança escolhida e adequada ao ambiente escolar**;
- O arquivo musical deverá ser entregue à organização com antecedência (pendrive, CD ou arquivo digital), para testes técnicos prévios;
- Não serão aceitas trocas de música no momento da apresentação.
- Cuidado com as músicas que irão utilizar atentos a **LEI N° 19.233, DE 22 DE JANEIRO DE 2025**, qualquer dúvida procure a comissão.

### 19.10 Participação da equipe

- Todos os estudantes deverão estar envolvidos em alguma etapa do trabalho, como: pesquisa histórica, figurino, escolha musical, coreografia, cenografia, maquiagem, organização ou apresentação oral.

### 19.11 Contextualização oral obrigatória

- **1 (um) ou 2 (dois) representantes** da equipe deverão realizar uma introdução oral de aproximadamente **2 (dois) minutos**, antes da apresentação;
- A contextualização deverá abordar:
  - Origem da dança;
  - País ou região africana relacionada;

- Significado cultural e histórico;
- Relação com o Brasil, quando houver.

### 19.12. Segurança

- A coreografia deverá ser segura para todos os participantes;
- É **proibido** o uso de fogo, armas, objetos cortantes, lâminas ou acrobacias de risco, salvo autorização expressa da comissão organizadora após análise prévia.

### 19.13. Pontualidade

A equipe deverá estar pronta no horário definido para sua apresentação. Atrasos poderão resultar em **perda de pontos ou desclassificação da prova**, conforme avaliação da organização. 12 horas antes da apresentação será divulgada no site da escola a ordem de apresentação.

### 19.14 Critérios de Avaliação – Total: 100 pontos

<b>Critério</b>	<b>Descrição</b>	<b>Pontos</b>
<b>Contextualização e Pesquisa</b>	Clareza histórica, fidelidade cultural e compreensão da origem e do significado da dança	<b>30</b>
<b>Performance e Expressão Corporal</b>	Energia, sincronia, domínio dos movimentos e expressividade dos dançarinos	<b>30</b>
<b>Coreografia e Criatividade</b>	Organização dos movimentos, uso do espaço e criação coreográfica	<b>20</b>
<b>Figurino, Música e Coesão</b>	Harmonia entre figurino, música, tema e identidade cultural apresentada	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>

**19.15 Observação Pedagógica** - Esta prova será avaliada com base no **respeito cultural, na pesquisa histórica e na expressão artística**, valorizando o processo coletivo e o aprendizado dos estudantes, em consonância com o tema “**África e Brasil – Laços de História e Cultura**” e com os princípios da educação antirracista.

## 20. PROVA DE ARTE E ARTESANATO

**20.1 “Tecendo Histórias: Arte, Identidade e Resistência”** - A Prova de Arte e Artesanato propõe a criação de um painel artístico coletivo, no qual os estudantes expressarão, por meio da arte manual, a riqueza cultural africana e afro-brasileira, evidenciando valores como identidade, ancestralidade, resistência e igualdade racial. Esta atividade valoriza o fazer artístico como linguagem histórica, social e política, em consonância com o tema central da gincana.

**20.2** Cada equipe deverá produzir um painel artístico inspirado na cultura africana ou afro-brasileira correspondente ao país ou região africana que representa na gincana, demonstrando pesquisa, respeito cultural e fidelidade simbólica.

**20.3 Mensagem Central – Obrigatória** - O painel deverá, de forma clara e intencional, transmitir mensagens educativas e sociais, contemplando obrigatoriamente:

- Promoção da igualdade racial;
- Combate ao racismo e às discriminações;
- Respeito, valorização e reconhecimento dos povos africanos e afro-brasileiros e de suas contribuições históricas e culturais.

**20.4 Técnicas de Artesanato e Materiais** - A produção deverá priorizar o trabalho manual e artesanal, valorizando técnicas tradicionais e contemporâneas ligadas às culturas africanas e afro-brasileiras. Sugestões de materiais:

- Tecidos africanos (estampas, panos, retalhos);
- Miçangas, contas e sementes;
- Palha, sisal e fibras naturais;
- Barro, argila ou massas modeláveis;
- Colagens e mosaicos;
- Grafite e pintura artística;
- Trançados e releituras de técnicas ancestrais;
- Símbolos culturais, geométricos ou religiosos (utilizados com respeito e contextualização).
- A escolha dos materiais deverá dialogar com a mensagem central e a identidade cultural representada.
- Os materiais decorativos e artísticos serão de responsabilidade da equipe;
- A organização poderá disponibilizar alguns materiais básicos, caso previamente informado.

**20.5 Dimensões e estrutura**

- O painel deverá respeitar rigorosamente o tamanho do suporte fornecido;
- A obra deverá ser plana, evitando elementos soltos, frágeis ou excessivamente volumosos que dificultem transporte ou exposição ou que saiam facilmente com o vento.

**20.6 Execução durante a gincana**

- Pesquisas, esboços e planejamento poderão ser realizados previamente;
- A execução final obrigatoriamente ocorrerá durante a gincana, em local e período determinados pela organização. Com data específica para avaliação.

**20.7 Participação da equipe** - Todos os integrantes da equipe deverão estar envolvidos em alguma etapa do processo (pesquisa, criação, montagem, apresentação, registro etc.).

## 20.8 Apresentação ao júri

- Os painéis serão expostos no corredor da escola em lugares pré definidos;
- 01 (um) representante da equipe deverá apresentar a obra aos jurados, explicando:
  - Os elementos culturais utilizados;
  - A mensagem antirracista central;
  - As técnicas artesanais escolhidas;
  - A relação da obra com o país ou cultura representada.

## 20.9 Originalidade e autoria

- O painel deverá ser criação autoral da equipe;
- Não será permitida cópia direta ou reprodução de obras famosas;
- Referências artísticas podem ser utilizadas, desde que reinterpretadas de forma criativa.

## 20.10 Critérios de Avaliação – Total: 100 pontos

<b>Critério</b>	<b>Descrição</b>	<b>Pontos</b>
<b>Conceito e Mensagem</b>	Clareza, força e intencionalidade da mensagem antirracista	<b>40</b>
<b>Criatividade e Estética</b>	Composição visual, impacto estético e originalidade	<b>25</b>
<b>Referências Culturais</b>	Integração coerente de símbolos, elementos e identidade cultural	<b>20</b>
<b>Técnica e Acabamento</b>	Qualidade do acabamento, pintura, colagem e montagem	<b>15</b>
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>

**20.11 Observação Pedagógica** - Esta prova valoriza a arte como instrumento de educação, resistência e transformação social, estimulando o pensamento crítico, o trabalho coletivo e o respeito à diversidade cultural, em consonância com a Lei nº 10.639/2003 e com os princípios da educação antirracista.

## 21. REDAÇÃO ARGUMENTATIVA

**21.1** Cada equipe deverá indicar 01 (um/uma) estudante para participar, que consistirá na produção de uma redação argumentativa.

**21.2** A redação deverá conter entre 20 (vinte) e 30 (trinta) linhas, ser produzida individualmente, de próprio punho, em folha padronizada fornecida pela comissão organizadora, sem auxílio de ferramentas tecnológicas.

**21.3** O tema da redação será divulgado exclusivamente no momento da realização da prova, estando diretamente relacionado ao tema central da gincana: “África e Brasil – Laços de História e Cultura”.

**21.4** O tempo máximo para a realização da prova será de 1 (uma) hora, período considerado adequado para leitura do tema, planejamento, desenvolvimento e revisão do texto.

**21.5** A produção da redação ocorrerá na presença dos professores avaliadores, em local previamente definido, garantindo lisura, igualdade de condições e autoria do texto.

**21.6** Ao término do tempo estipulado, a redação deverá ser entregue imediatamente, não sendo permitida qualquer prorrogação.

**21.7** Critérios de avaliação da redação:

- Adequação ao tema proposto;
- Clareza da tese e consistência dos argumentos;
- Coerência e coesão textual;
- Organização do texto (introdução, desenvolvimento e conclusão);
- Domínio da norma padrão da Língua Portuguesa;
- Capacidade crítica e relação com o contexto histórico e cultural África–Brasil.

**21.8** A correção será realizada por uma banca avaliadora composta por professores, que atribuirá as notas conforme os critérios estabelecidos neste edital.

**21.9** A pontuação será distribuída conforme a classificação final:

- 1º lugar: 50.000 (cinquenta mil) pontos;
- 2º lugar: 25.000 (vinte e cinco mil) pontos;
- 3º lugar: 10.000 (dez mil) pontos.

**21.10** Em caso de empate, serão considerados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate: maior nota na adequação ao tema, maior nota na argumentação e maior nota no domínio da norma padrão da língua.

**21.11** O descumprimento das regras estabelecidas nesta prova implicará desclassificação da equipe nesta tarefa específica.

## **22. CONCURSO MICHAEL JACKSON**

**22.1** Cada equipe deverá indicar **01 (um/uma) estudante** para participar, intitulada “**Concurso Michael Jackson**”, que consistirá na **imitação artística do cantor Michael Jackson**, por meio de **dublagem e performance corporal**.

**22.2** O estudante indicado deverá se apresentar **no palco**, realizando a dublagem de uma música do artista, com foco na **dança, expressão corporal, presença de palco e marcas características** de Michael Jackson.

**22.3** Cada equipe terá o tempo máximo de **até 5 (cinco) minutos** para sua apresentação, incluindo entrada, performance e saída do palco.

**22.4** Será permitida a participação de outros integrantes da equipe no palco, **exclusivamente como dançarinos coadjuvantes**. A **centralidade da apresentação deverá ser o(a) estudante que imitará o artista**, sendo este o principal avaliado.

**22.5** A caracterização do estudante deverá respeitar os seguintes critérios:

- É **expressamente proibido pintar o rosto ou o corpo para alterar a cor da pele**;
- A alteração da cor da pele configura prática inadequada e incompatível com os princípios da educação antirracista e com o objetivo pedagógico da gincana;
- A imitação deve valorizar a **arte, a dança, o estilo, os figurinos, os gestos e a performance**, e não características raciais;
- Será permitido o uso de **maquiagem artística**, desde que **não altere o tom da pele**, bem como figurinos, acessórios (chapéu, luvas, óculos), penteados e adereços característicos do cantor.

**22.6** O estudante deverá levar em consideração, para sua apresentação:

- Movimentos e passos de dança característicos de Michael Jackson;
- Postura corporal e presença de palco;
- Interpretação artística e expressividade;
- Fidelidade ao estilo do cantor;
- Criatividade e envolvimento com o público.

**22.7** A Prova será avaliada por uma **banca composta por 03 (três) jurados**, que decidirão, por meio de pontuação, os destaques da apresentação.

#### **22.8 Critérios de avaliação**

<b>Critério</b>	<b>Descrição</b>
<b>Dança e execução dos movimentos</b>	Qualidade, precisão e reconhecimento dos passos característicos
<b>Performance e presença de palco</b>	Energia, expressão corporal e domínio do palco
<b>Caracterização artística</b>	Figurino, acessórios e coerência com o estilo do artista
<b>Fidelidade ao artista</b>	Gestos, postura e identidade artística
<b>Criatividade e impacto visual</b>	Uso criativo do espaço e envolvimento do público

**22.9** A pontuação será atribuída conforme a classificação final:

- **1º lugar:** 65.000 (cinquenta mil) pontos;
- **2º lugar:** 35.000 (vinte e cinco mil) pontos;
- **3º lugar:** 15.000 (dez mil) pontos.

**22.10** Em caso de empate, o critério de desempate será, sucessivamente: maior pontuação em **dança, performance e fidelidade ao artista**.

**22.11** O descumprimento das regras estabelecidas nesta prova, especialmente quanto à **alteração da cor da pele**, implicará **desclassificação da equipe nesta tarefa**.

**22.12 Observação pedagógica** - Esta prova tem caráter **artístico, cultural e educativo**, objetivando homenagear a obra e o legado de Michael Jackson, respeitando os princípios da diversidade, do respeito cultural e da educação antirracista, em conformidade com a **Lei Federal nº 10.639/2003**.

## **23. TOPA OU NÃO TOPA**

**23.1** Serão disponibilizadas, em programa de computador, 26 (vinte e seis) maletas, cada uma contendo um valor em pontos previamente definido pela comissão organizadora. Todos os integrantes da equipe deverão subir ao palco para participar desta prova, reforçando o caráter coletivo da atividade.

**23.2** A equipe deverá indicar 01 (um/uma) representante, que será o responsável por responder às perguntas, tomar decisões e escolher as maletas, após consulta e orientação do grupo no palco.

**23.3** No início da prova, o representante escolherá uma “maleta da sorte”, que permanecerá fechada e reservada até o encerramento da prova.

**23.4** A cada rodada, conforme as regras estabelecidas pela comissão organizadora, determinadas maletas serão abertas, tendo seus valores em pontos revelados ao público.

**23.5** Ao longo da dinâmica, a equipe poderá receber propostas de troca ou manutenção da maleta escolhida, cabendo ao representante decidir, sempre em diálogo com sua equipe.

**23.6** Cada maleta conterà uma pontuação que poderá variar entre 300 (trezentos) pontos e 100.000 (cem mil) pontos. A pontuação final da equipe corresponderá ao valor contido na maleta da sorte, aberta somente ao final da prova.

**23.7** Todas as regras específicas, quantidade de rodadas e possíveis propostas intermediárias serão explicadas no momento da realização da prova, garantindo igualdade de condições entre as equipes.

## **24. GINCANA MUSICAL**

**24.1** Cada equipe deverá indicar 03 (três) estudantes com conhecimento musical para representá-la nesta prova.

**24.2** A prova será realizada em formato de competição musical, composta por 05 (cinco) fases distintas.

**24.3** Em cada fase, apenas um dos estudantes indicados poderá participar, os outros dois aguardam, sendo permitida a troca do participante a cada tarefa.

**24.4** A equipe deverá responder corretamente às perguntas ou desafios musicais propostos pela organização, dentro do tempo estipulado em cada fase.

**24.5** Em situações excepcionais, como mal-estar, indisposição física ou impedimento comprovado do participante, a comissão organizadora decidirá a solução mais justa, podendo autorizar substituição ou outras medidas necessárias.

**24.6** Mais detalhes da prova será disponibilizado no site da escola 12 horas antes do evento.

**24.7** Cada resposta correta renderá à equipe **1.000 (mil) pontos**.

**24.8** Ao final das cinco fases, a equipe que obtiver a maior pontuação total será declarada vencedora da prova.

**24.9** A equipe vencedora receberá um bônus adicional de 10.000 (dez mil) pontos, a ser somado à sua pontuação geral na gincana.

## **25. NADA ALÉM DE 1 MINUTO**

**25.1** A prova “Nada Além de 1 Minuto” será composta por uma sequência de desafios rápidos, os quais deverão ser concluídos em um tempo máximo de 60 (sessenta) segundos cada.

**25.2** Cada equipe deverá indicar 01 (um/uma) representante, que será responsável por executar os desafios no palco, sob supervisão da comissão organizadora.

**25.3** O(a) participante indicado(a) deverá realizar 03 (três) desafios consecutivos, sendo o tempo cronometrado individualmente para cada prova.

**25.4** Todas as provas e seus respectivos desafios estarão disponíveis para consulta prévia no site oficial da escola, garantindo transparência e igualdade de condições entre as equipes.

**25.5** As orientações específicas de cada desafio serão reforçadas imediatamente antes da execução, não sendo permitida qualquer ajuda externa durante a realização da prova.

**25.6** Cada desafio concluído com sucesso renderá pontuação à equipe, conforme os critérios abaixo:

- Caso o participante conclua com êxito os 03 (três) desafios principais, a equipe receberá 30.000 (trinta mil) pontos.
- Após completar os três desafios, a equipe poderá optar voluntariamente por tentar uma quarta prova adicional, inédita, isto é, o participante não refazer uma prova que já tenha feito, valendo:
  - Se concluir com sucesso: 100.000 (cem mil) pontos;
  - Se não concluir: a equipe receberá 2.000 (dois mil) pontos por desafio concluído, limitado ao máximo de 6.000 (seis mil) pontos.
- Caso o participante não consiga concluir os três desafios principais, a equipe receberá 2.000 (dois mil) pontos por cada desafio concluído.

25.7 A decisão de tentar ou não a quarta prova deverá ser comunicada imediatamente à organização após a conclusão dos três primeiros desafios, não sendo permitida mudança posterior.

## 26. SHOW DO MILHÃO

26.1 Prova “Show do Milhão” tem como objetivo estimular o conhecimento, o raciocínio lógico, a tomada de decisão e o trabalho em equipe, por meio de um desafio progressivo de perguntas e respostas.

26.2 Cada equipe deverá indicar 01 (um/uma) representante, que será responsável por responder às perguntas no palco, podendo consultar sua equipe antes de tomar a decisão final.

26.3 A dinâmica da prova será composta por 16 (dezesesseis) perguntas, organizadas em ordem crescente de dificuldade. A cada nova pergunta, o nível de complexidade será ampliado, exigindo maior conhecimento, atenção e estratégia por parte do participante.

26.4 A pontuação será progressiva, aumentando conforme o avanço na prova. A última pergunta, considerada a mais desafiadora, valerá 100.000 (cem mil) pontos, sendo destinada exclusivamente ao participante que optar por continuar até o final.

26.5 O (a) participante poderá, a qualquer momento, optar por encerrar sua participação e permanecer com a pontuação acumulada até a questão anterior. No entanto, caso decida avançar e erre a resposta, poderá sofrer penalização conforme regras que serão explicadas pela comissão organizadora no momento da prova.

26.6 A última questão é destinada aos mais ousados, exigindo coragem, confiança e domínio do conteúdo, sendo, portanto, conhecida como a pergunta “para o corajoso”.

26.7 Todas as regras específicas, critérios de pontuação detalhados e possíveis mecanismos de apoio (como alternativas ou ajudas) serão apresentados pela comissão organizadora no momento da realização da prova, garantindo igualdade de condições entre as equipes.

## 27. FESTA JUNINA

27.1 A Festa Junina tem como objetivo valorizar as tradições culturais brasileiras, reforçando o papel da escola como espaço de preservação e celebração da cultura popular. Nossa escola honra essa tradição, promovendo apresentações e atividades que retratam a rica herança cultural das festas típicas do país.

27.2 As apresentações culturais ocorrerão de forma **miscigenada**, valorizando diferentes expressões artísticas tradicionais.

27.3 **Equipes Participantes** - As equipes responsáveis pelas apresentações serão:

- **Equipe 1** – Ensino Fundamental Matutino

- **Equipe 2** – Ensino Fundamental Vespertino
- **Equipe 3** – Ensino Médio Propedêutico
- **Equipe 4** – Ensino Médio Técnico
- **Equipe 5** – Noturno

#### 27.4 Observações Gerais

- **É obrigatória a participação de pelo menos um estudante de cada turma em sua dança típica**, para que a equipe possa pontuar.
- A organização e coordenação ficam sob responsabilidade dos **regentes e líderes de cada equipe**.
- Casos excepcionais deverão ser encaminhados à comissão organizadora da gincana.

**27.5 Sorteio das Danças** - As danças serão sorteadas em data a definir, sendo atribuídas às equipes da seguinte forma:

- **Quadrilha** –
- **Xaxado** -
- **Frevo** –
- **Carimbó**
- **Forró Marcado** –

**OBS** – Conversem sempre com o regente e a comissão para realizar os ensaios. Mudanças de danças apenas com a aprovação da comissão organizadora.

#### 27.6 Apresentações

- As apresentações ocorrerão **no dia 13 de junho de 2026**, a partir das **19h**, durante a Festa Junina, nas dependências da escola.
- A avaliação será simples e direta:
  - **Tarefa cumprida** → pontua
  - **Não cumprida** → não pontua

#### Pontuação

- Apresentação realizada conforme as regras: **20.000 pontos**

**27.7 Tarefa – Decoração da Festa Junina** - Confeção de enfeites tradicionais utilizando **materiais recicláveis**, tais como jornais, revistas, livros vencidos, entre outros.

#### Pontuação por item entregue

- **50 metros de bandeirinhas coloridas**: 5.000 pontos (Tarefa cumprida)
- **25 metros de correntes (decorativas)**: 2.000 pontos (Tarefa cumprida)
- **Kit com 20 enfeites bonitos juninos** e bem feitos tamanho grande (balões variados, estrelas etc.): **Enfeites medíocres não serão aceitos**: 3.000 pontos (Tarefa cumprida)

## Entrega

- Os materiais deverão ser entregues **até data a definir**.
- OBS – Não serão contabilizados matérias entregues a mais do que o solicitado.

## 29. ARRECADAÇÃO DE INGREDIENTES

**29.1** Tradicionalmente, nossa escola celebra seu aniversário com muito entusiasmo, e todo aniversário merece um bom bolo. Por isso, todos os anos realizamos uma campanha solidária de arrecadação de ingredientes, que torna esse momento possível e especial para toda a comunidade escolar.

**29.2** Contamos com o apoio de um grupo de voluntários e com a contratação de uma confeitadeira profissional, responsável pela produção dos bolos que serão preparados com os ingredientes arrecadados. Essa organização garante qualidade, segurança e cuidado na confecção.

**29.3** A participação de todos é fundamental para o sucesso dessa ação coletiva. Graças à colaboração das equipes, todos os estudantes e participantes receberão bolo gratuitamente, celebrando juntos mais um ano da nossa escola.

**29.4** Mais do que uma arrecadação, essa campanha representa união, cooperação e pertencimento, valor que fortalecem nossa comunidade escolar e tornam a comemoração ainda mais significativa. Ingredientes para o bolo comemorativo de 74 anos da escola. Cada equipe deve montar **um kit completo**, com marcas indicadas previamente.

### 29.5 Pontuação por item

Item	Pontos	Observação
5kg Trigo	8.000	Orquídea ou Coamo
1kg Margarina	10.000	Delícia ou Doriania
30 Ovos	10.000	—
200g Fermento pó	5.000	Royal ou Fleischmann
7L Leite integral	10.000	—
7 cx leite condensado	5.000	Piracanjuba
5kg Açúcar	10.000	Refinado
500g achocolatado	7.000	3 Corações

## 29.6 Valor por kits

- **1º kit completo:** 100.000 pontos
- **2º kit completo:** 250.000 pontos
- Máximo de **2 kits pontuáveis**.
- Se trouxer o 3º, será aceito como doação, porém **sem pontuação**.

## 29.7 Itens avulsos

- Se o kit não estiver completo, a equipe pontuará apenas pelos itens entregues.
- Não há pontuação repetida para o mesmo item.

## 30. BINGO SHOW DE PRÊMIOS

**30.1** Nossa escola realizará um **Bingo Show de Prêmios** com o objetivo de arrecadar recursos destinados à melhoria da estrutura escolar, beneficiando diretamente todos os estudantes. A participação da comunidade é fundamental para fortalecer o vínculo entre escola e sociedade, além de reforçar a ideia de que, quando todos colaboram, o ambiente escolar se torna mais acolhedor, funcional e motivador para o processo de aprendizagem.

### Participar do bingo significa:

- Contribuir com melhorias reais na escola;
- Incentivar o envolvimento estudantil e comunitário;
- Valorizar a escola pública como espaço de cidadania, convivência e crescimento coletivo.

**30.2 Contribuição de Brindes para o Bingo da Festa Junina** - Como parte das ações de apoio e valorização da escola, **cada equipe deverá contribuir com pelo menos 1 (um) brinde** para o Bingo Show da Festa Junina.

### 30.3 Regras da Tarefa

#### ~~1. Quantidade Obrigatória~~

- ~~• Cada equipe deverá entregar **no mínimo 1 brinde**, com valor **igual ou superior a R\$ 50,00**.~~

#### ~~2. Comprovação~~

- ~~• A entrega deverá ser acompanhada de:
  - ~~▪ Nota fiscal **ou**~~~~

~~3. Recibo oficial da empresa responsável pela doação/compra. Caso não tenha usaremos como **padrão o mercado livre** para gerar o valor do item.~~

#### **Pontuação**

- ~~• 1º brinde entregue (obrigatório):
  - ~~✓ Vale **50.000 pontos** a cada **R\$50,00**~~~~

### 30.3 Critério de Pontuação para Doação de Brindes

1 - Com o objetivo de garantir transparência, equidade e proporcionalidade na atribuição de pontos durante a gincana, fica estabelecido o seguinte critério para pontuação dos brindes destinados ao bingo:

- A pontuação será calculada de forma proporcional ao valor monetário do item doado, adotando-se como base a equivalência de: **1 (um) real = 1.000 (mil) pontos**. Dessa forma, a pontuação atribuída corresponderá ao valor integral do brinde, multiplicado por 1.000, assegurando que todos os participantes sejam pontuados de maneira justa e diretamente proporcional à contribuição realizada.

#### **Exemplo:**

Brinde no valor de R\$ 50,00 → 50.000 pontos

Brinde no valor de R\$ 98,00 → 98.000 pontos

2 - Este método foi adotado por promover maior justiça na competição, evitando distorções que poderiam ocorrer com faixas fixas de pontuação, nas quais valores intermediários não seriam devidamente reconhecidos.

**Observação:** A aplicação da fórmula proporcional descrita acima será válida exclusivamente para brindes com **valor igual ou superior a R\$ 50,00 (cinquenta reais)**. Brindes com valor inferior a esse limite não serão contabilizados, pois, R\$50,00 é o valor mínimo.

3 - **Comprovação** : A entrega deverá ser acompanhada de nota fiscal ou recibo oficial da empresa responsável pela doação/compra. Caso não tenha usaremos como padrão o mercado livre para gerar o valor do item.

**31. 4 Restrições** - Observação sobre vouchers e serviços para pontuação, **não serão aceitos vouchers, vales ou serviços como equivalentes a brindes físicos para efeito de pontuação máxima.**

- Vouchers, vales ou serviços com valores iguais ou superior a R\$ 50,00 garantirão **pontuação fixa de 10.000 (dez mil) pontos**, independentemente do valor total apresentado.
- A pontuação referente a vouchers, vales ou serviços é padrão, não cumulativa e não progressiva, ou seja, não haverá somatório de valores.

#### **Exemplos:**

- Um voucher no valor de R\$ 50,00 → 10.000 pontos;
- Um voucher no valor de R\$ 150,00 → 10.000 pontos (não há acréscimo de pontuação);
- Um serviço avaliado em R\$ 200,00 → 10.000 pontos.

**Por outro lado, brindes físicos seguem regra diferente:**

- A pontuação será calculada de forma cumulativa, considerando o valor total do brinde;
- Exemplo: um brinde físico no valor de R\$ 150,00 será contabilizado em faixas de R\$ 1,00, gerando pontuação proporcional conforme o regulamento da prova (150mil pontos). Essa medida visa garantir equidade, transparência e padronização na atribuição de pontos entre as equipes participantes.

~~**31.5 OBS – Valores aproximados não valem, nada será arredondado. Um produto de R\$98,50 não será contabilizado como R\$100,00 e assim por diante.**~~

## **32. BINGO SHOW DE PRÊMIOS – VENDA DE CARTELAS**

**32.1** Com o objetivo de incentivar o trabalho em equipe, a organização, o comprometimento coletivo e a participação ativa das equipes nas atividades da gincana, esta prova consiste na **venda de cartelas de bingo**. Além de contribuir para o sucesso do evento, a atividade também estimula habilidades como planejamento, comunicação e cooperação entre os integrantes da equipe.

Para garantir clareza e justiça na pontuação, ficam estabelecidas as seguintes regras:

### **1. Pontuação mínima para validação da prova:**

Para que a equipe comece a pontuar nesta prova, é necessário realizar a venda mínima de **25 cartelas de bingo**.

### **2. Pontuação inicial:**

Ao atingir a venda de **25 cartelas**, a equipe receberá **80.000 pontos**.

### **3. Pontuação adicional:**

Após alcançar o mínimo de 25 cartelas vendidas, **cada cartela adicional vendida** garantirá à equipe **1.000 pontos extras por unidade**.

### **4. Importante:**

Caso a equipe **não alcance o mínimo de 25 cartelas vendidas**, **não receberá pontuação** nesta prova.

### **5. Registro e validação:**

Todas as vendas deverão ser devidamente registradas e confirmadas pela **comissão organizadora da gincana**, que será responsável pela conferência e validação da pontuação final.

Essa prova valoriza o **esforço coletivo das equipes**, permitindo que quanto maior for o engajamento e a dedicação dos participantes, **maior será a pontuação conquistada**.

## 33. CORRIDA DA RECICLAGEM

**3.1** Com o objetivo de incentivar práticas sustentáveis e fortalecer a consciência ambiental, esta tarefa propõe a arrecadação de materiais recicláveis pela comunidade escolar. A atividade busca transformar a escola em um verdadeiro **Ecoponto**, mobilizando estudantes, famílias e a comunidade para práticas responsáveis com o meio ambiente. Os materiais arrecadados serão convertidos em pontos para as equipes participantes da gincana.

**33.2 Pontuação básica:** Os materiais entregues serão convertidos em pontos da seguinte forma:

- **1 kg de latinhas de alumínio (aprox. 70 latinhas) — 1.000 pontos**
- **1 litro de óleo de cozinha usado — 1.000 pontos**

**33.2** Todos os materiais serão **pesados ou medidos pela comissão organizadora**, que registrará a pontuação de cada equipe.

**33.3 BÔNUS ECOLÓGICO** - Para tornar a tarefa ainda mais desafiadora e incentivar maior mobilização das equipes, serão concedidos **bônus especiais de pontuação** para equipes que atingirem determinadas metas de arrecadação.

- **50 kg de recicláveis arrecadados — bônus de 25.000 pontos**
- **100 kg de recicláveis arrecadados — bônus de 50.000 pontos**
- **200 kg de recicláveis arrecadados — bônus de 100.000 pontos**

OBS – Inclui o óleo que também será pesado.

### 33.3 REGRAS DE ENTREGA

- Os materiais recicláveis serão recebidos **às segundas-feiras e quintas-feiras**, durante a **primeira aula de cada período**.
- Todos os materiais devem ser **entregues limpos**.
- **Não será permitido lavar materiais dentro da escola**.
- O **óleo de cozinha usado deve ser entregue preferencialmente em garrafas PET bem fechadas**.
- Óleo entregue em **vasilhas de vidro ou recipientes muito pesados** poderá sofrer **desconto no peso considerado**, devido ao peso da embalagem.
- **AS LATINHAS DEVEM VIR AMASSADAS PARA OCUPAR MENOS ESPAÇO**.
- A pesagem e registro dos pontos serão realizados pela **comissão organizadora da gincana**.

**33.3** Mais do que uma competição, esta atividade busca desenvolver nos estudantes valores de **responsabilidade ambiental, consciência coletiva e cuidado com o planeta**, transformando a escola em um espaço de mobilização sustentável.

## 34. ORIENTAÇÕES FINAIS

**34.1** Considerando que as equipes da gincana possuem quantidades diferentes de participantes, as provas baseadas em arrecadação, vendas ou participação serão avaliadas por proporção de participação, garantindo equidade entre todas as equipes. Isso significa que cada equipe precisa cumprir uma meta proporcional ao número de seus integrantes para atingir 100% da pontuação da prova. Assim, equipes maiores naturalmente terão metas maiores, enquanto equipes menores terão metas menores, garantindo que todas disputem em condições justas.

**34.2** Fórmula de Cálculo da Proporção - A porcentagem de participação da equipe será calculada pela seguinte fórmula:  $\text{Porcentagem alcançada (\%)} = (\text{Quantidade realizada pela equipe} \div \text{Número total de integrantes da equipe}) \times 100$

**34.3** Conversão da porcentagem em pontos

Após calcular a porcentagem alcançada, ela será convertida em pontuação proporcional na prova.

$\text{Pontos da equipe} = (\text{Porcentagem alcançada} \div 100) \times \text{Pontuação máxima da prova}$

**34.4** Exemplo Prático

**Equipe A - Número de integrantes: 43 alunos**

Se a tarefa for vender rifas - 43 rifas vendidas = 100% da meta

Aplicando a fórmula:  $(43 \div 43) \times 100 = 100\%$

Equipe alcança a pontuação máxima.

**Equipe B - Número de integrantes: 66 alunos**

Para atingir 100% da meta - 66 rifas vendidas = 100%

Aplicando a fórmula -  $(66 \div 66) \times 100 = 100\%$

Equipe também alcança a pontuação máxima.

**34.5** Exemplo de pontuação parcial

**Equipe com 50 alunos vendeu 40 rifas.**

Cálculo:  $(40 \div 50) \times 100 = 80\%$  da meta

Se a prova valer 100.000 pontos:

$80\% \times 100.000 = 80.000$  pontos

**34.6** Cada equipe precisa atingir uma meta proporcional ao seu número de integrantes.

- 1 aluno equivale a 1 participação esperada
- A equipe que atingir 100% da participação conquista a pontuação máxima da prova
- Resultados abaixo ou acima disso serão calculados proporcionalmente
- A pontuação será calculada com base no percentual alcançado pela equipe, garantindo igualdade de esforço entre todas.

**34.7** Esse sistema garante que todas as equipes tenham as mesmas chances de pontuar, independentemente do tamanho da turma.

**34.8** O presente edital poderá sofrer ajustes, adequações ou alterações a qualquer momento, sempre

que a comissão organizadora considerar necessário para garantir o bom andamento da IV Gincana Cultural, a organização das atividades e a equidade entre as equipes.

**34.9** Eventuais modificações de regras, prazos, critérios de avaliação ou pontuações serão devidamente comunicadas pelos canais oficiais da escola, passando a ter validade a partir de sua publicação.

**35. A participação na IV Gincana Cultural, é obrigatória para todos os estudantes, implica na aceitação integral de todas as normas, orientações e disposições estabelecidas neste edital e em seus comunicados complementares.**

**35.1** Os casos omissos ou situações não previstas neste documento serão analisados e deliberados pela Comissão Organizadora da Gincana, cuja decisão será soberana.

**35.2** Este edital entra em vigor na data de sua publicação.

**Assinam este edital:**

- **Equipe Gestora da Escola**
- **Coordenação Pedagógica**
- **Supervisão Escolar**
- **Professores**
- **Grêmios Estudantis**