



INSTITUTO FEDERAL
Sudeste de Minas Gerais

Câmpus
São João del-Rei



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais

EDITAL DA II GINCANA ACADÊMICA **"Conhecimento em Ação: Desafios além da Sala de Aula"**

O IF Sudeste MG – Campus São João del-Rei torna público o presente Edital para a **II GINCANA ACADÊMICA (2026)** envolvendo as turmas do Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio.

A gincana será organizada pela Comissão definida pela Portaria CAMPUSSJDR/IFSUDMG nº 109, de 17 de abril de 2026, composta pelos seguintes servidores: Bruno Márcio Agostini, José Bernardo De Broutelles, Alexandre Furtado Fernandes, Celso de Souza, Fernanda de Abreu Reiff, Denise Espíndola Moraes, Janaina de Andrade Silva, João Guilherme Cunha e Vallo; sob a Coordenação de Alessandra Furtado Fernandes e Vice Coordenação de Anderson Meirelles.

Este Edital estabelece a estruturação, o regulamento, critérios e regras de participação. A gincana se dará no período de **07 e 08 de maio de 2026** com atividades presenciais, na **Semana de Integração** (07 a 09 de maio de 2026).

Cada uma das atividades da II Gincana e dos Jogos Interclasse gerará um quantitativo de pontos para a turma que tiver melhor desempenho nas atividades. Ao final, haverá o somatório de pontos para a determinação da turma vencedora, a qual receberá uma premiação, acompanhada dos membros da Comissão (um representante) e dos professores convidados (um representante). Em caso de empate, o critério para estabelecer a turma vencedora será a frequência. Todos os objetos arrecadados serão destinados às organizações credenciadas para receber doações do IF Sudeste - *Campus* SJDR.

Haverá a arrecadação dos itens abaixo que serão pontuados pela Comissão da II Gincana a saber:

1. Arrecadação de agasalho:

Sistema de pontuação:

- 1 ponto a cada par de meias, luva, touca e cachecol;
- 3 pontos a cada calça, casaco e blusa;
- 5 pontos a cada par de calçado;
- 7 pontos a cada cobertor ou edredom;
- 20 pontos a cada colchão.

2. Arrecadação de óleo de cozinha usado (colocados em Garrafas PET):

Sistema de pontuação:

- 10 pontos a cada L.

3. Garrafa PET:

Sistema de pontuação:

- 10 pontos a cada garrafa **PET cristal (transparente)**: Mais comum, para água, refrigerantes, sucos claros.
- 15 pontos a cada garrafa **PET verde ou azul**: garrafas de água mineral saborizada ou alguns refrigerantes.
- 20 pontos a cada garrafa **PET branco opaco (ou leitoso)**: Usado para leites, bebidas lácteas e produtos que exigem proteção contra luz.

4. Resíduos eletroeletrônicos (e-lixo ou REEE) estragados ou obsoletos*(Classificação segue a logística reversa definida pelo Decreto nº 10.240/2020 – Brasil):

Sistema de pontuação:

- 50 pontos a cada item do **Grupo 1**;
- 40 pontos a cada item do **Grupo 2**;
- 30 pontos a cada item **Grupo 3**;
- 20 pontos a cada item **Grupo 4**.

***Classificação por logística reversa (Decreto nº 10.240/2020 – Brasil)**

Grupo 1 – Eletrodomésticos de grande porte: geladeiras, fogões, lavadoras de roupa, máquinas de lavar louça e aparelhos de ar-condicionado.

Grupo 2 – Equipamentos de informática e telecomunicações: computadores (CPUs), notebooks, tablets, celulares, roteadores, modems e periféricos em geral.

Grupo 3 – Equipamentos de áudio, vídeo e eletroportáteis: televisores, monitores, liquidificadores, batedeiras, cafeteiras, ferros elétricos, secadores de cabelo e aparelhos de som.

Grupo 4 – Lâmpadas fluorescentes (tubulares e compactas), lâmpadas de vapor de sódio e lâmpadas de vapor de mercúrio.

5. Absorventes femininos:

Sistema de pontuação:

6. Interclasse (envolvendo brincadeiras diversas e competições esportivas entre as turmas):

Sistema de pontuação:

- Variável a cada modalidade (Anexo I).

7. Brinquedos:

Brinquedos novos ou em bom estado.

Os itens arrecadados são separados por segurança e higiene. O objetivo é estruturar a “Cuidoteca” do Programa Mulheres Mil. O objetivo é garantir que todas as crianças experimentem a alegria de brincar enquanto suas mães participam de cursos no IF Sudeste MG- Campus São João del-Rei.

Sistema de pontuação:

- Cada brinquedo novo: 10 pontos
- Cada brinquedo usado em bom estado: 5 pontos

Bônus por tipo de item (incentivo a itens mais necessários):

- Brinquedo pedagógico ou educativo: +3 pontos por brinquedo
- Brinquedo ou livro em tema da semana (ex: “heróis”, “natureza”, “inclusão”): +5 pontos por item

8. Livros Infantis:

Livros infantis adequados à idade, desde histórias ilustradas até livros de capítulos iniciais. Os livros abastecerá a Cuidoteca do Programa Mulheres. Isso promove o hábito da leitura e o apoio educacional para crianças carentes.

Sistema de pontuação:

- Cada livro novo: 8 pontos
- Cada livro usado em bom estado: 4 pontos

Bônus por tipo de item (incentivo a itens mais necessários)

- Livro infantil (0 a 10 anos): +2 pontos por livro
- Livro paradidático ou didático: +3 pontos por livro

1. DAS INSCRIÇÕES

Haverá inscrições oficiais para a Gincana e para os Jogos que devem ser realizadas pelos representantes dos discentes de cada turma juntamente com os professores escolhidos por cada turma (padrinhos/madrinhas).

Esses professores serão definidos pela própria turma com base na afinidade dos alunos pelos professores. Cada turma poderá escolher somente **UM professor(a)**. As inscrições serão realizadas a partir do **dia 28 de abril, encerrando no dia 06 de maio de 2026**.

As inscrições deverão ser realizadas de forma on-line através do link a ser disponibilizado pela Comissão da II Gincana.

1.1. Não serão cobradas quaisquer taxas pelas inscrições da II Gincana Acadêmica.

1.2. Os participantes da equipe deverão ser somente os alunos das turmas dos 1º, 2º e 3º anos dos Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio e os professores escolhidos de cada turma.

1.3. Somente os professores que lecionam nas turmas específicas dos Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio poderão integrar as equipes. Como exemplo, professores que só lecionam para Técnico em Informática só podem ser da equipe de alunos de Informática. **Os professores que compõem a Comissão Organizadora e a Comissão Técnica não poderão ser convidados pelas turmas para apadrinhamento.**

2. DAS ATIVIDADES PRESENCIAIS DA GINCANA

As atividades presenciais da II Gincana Acadêmica acontecerão nos dias 07 e 08 de maio de 2026 no IF Sudeste MG Campus São João del-Rei durante todo o período da tarde, iniciando na quinta e sexta a partir das 13:30.

2.1. As atividades não poderão ultrapassar o tempo máximo estabelecido em cada tarefa, que serão cronometrados pela Comissão Organizadora do evento.

2.2. Haverá arrecadação de vários materiais, iniciando o processo de entrega somente nos dias e horários específicos a saber: dia 07 de maio (13:30 até 17:30), dia 08 de maio (13:30 até 17:30). Não serão aceitos entrega de material em dia e horário diferente sob quaisquer circunstâncias.

3. DAS EQUIPES

3.1. As equipes serão compostas pelos alunos de cada turma dos cursos de Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio, mas para as atividades específicas (apresentações das tarefas) poderão utilizar alguns alunos definidos pela turma.

3.2. Cada equipe terá **1 (um/uma) professor(a)** que liderará a turma, será uma espécie de coordenador(a) da equipe.

3.3. Cada ano (separados por 1º, 2º e 3º anos) deverá ter uma cor específica para participar das atividades (II Gincana e Jogos Interclasse). A Comissão Organizadora da II Gincana Acadêmica será responsável por definir por meio de sorteio, **CORES ESPECÍFICAS** para cada equipe utilizar como vestuário, fitas e outros aparatos para diferenciar as equipes.

3.4. Cada equipe deverá possuir um **“NOME DE GUERRA”** definido no momento da inscrição e deverá apresentar-se no primeiro dia (horário a ser repassado pela Comissão) com um **“Grito de Guerra”** que estimule a torcida e o público. Este grito de guerra será avaliado e pontuado por Comissão Convidada e valerá até 100pts.

3.5. As equipes manterão respeito com a equipe adversária e com a Comissão Organizadora, não sendo permitidas quaisquer formas de insultos depreciativos. Caso seja identificado tais condutas, a equipe será penalizada com perda de pontuação a ser definida pela Comissão Organizadora da II Gincana.

4. DO JULGAMENTO

4.1. Os participantes serão avaliados por Comissões Técnicas Julgadoras composta por servidores (TAES e Professores), com até 03 (três) jurados por atividade, convidados pela Comissão Organizadora da II Gincana Acadêmica.

4.2. Os jurados utilizarão os critérios de avaliação de cada tarefa e a pontuação para cada tarefa, a fim de julgar todas as tarefas definidas pela Comissão Organizadora e divulgada previamente.

4.3. Na Comissão Julgadora haverá pelo menos **1 (um) jurado representante da Comissão Organizadora** da II Gincana Acadêmica.

5. DA PREMIAÇÃO

O IF Sudeste MG – Campus São João del-Rei será responsável pela premiação, sendo assim definido:

1º Lugar: Viagem para Carrancas com servidor da Comissão Organizadora da Gincana e/ou professor da equipe vencedora (máximo 2 servidores).

2º Lugar: Viagem para Cachoeira do Jaburu com servidor da Comissão Organizadora da Gincana e/ou professor da equipe vencedora (máximo 2 servidores).

3º Lugar: Viagem para Cachoeira do Jaburu com servidor da Comissão Organizadora da Gincana e/ou professor da equipe vencedora (máximo 2 servidores).

6. DISPOSIÇÕES FINAIS

6.1. Itens omissos no presente edital serão decididos pela Comissão Organizadora da II Gincana Acadêmica do IF Sudeste MG – *Campus* São João del-Rei.

6.2. A pontuação atribuída a cada quesito pelos jurados é irrevogável, não cabendo recurso contra a pontuação ou contra o jurado.

6.3. Os direitos de utilização da imagem dos participantes desta II Gincana para fins promocionais, jornalísticos e publicitários, serão de uso exclusivo do IF Sudeste MG – *Campus* São João del-Rei.

6.4. Ao se inscreverem, todos os participantes aceitarão automaticamente as condições previstas no presente edital.

6.5. As atividades propostas visam promover arrecadações para instituições de caridade ou no caso da arrecadação de absorventes para inclusão nos banheiros do Campus, fomentando a participação e

interesse dos estudantes em ações sociais voltadas para a comunidade local e a valorização e pertencimento das alunas do campus.

6.6. O objetivo final é que os alunos aprendam, coloquem a "mão na massa", fortaleçam laços e vejam o conhecimento técnico e acadêmico de uma forma dinâmica e empolgante.

ANEXO I - REGULAMENTO ESPECÍFICO DOS JOGOS INTERCLASSES

Os Jogos Interclasse serão realizados nos dias **07 a 09 de maio de 2026**, no período da manhã e tarde, sendo no sábado somente no período da manhã e movimentará jovens numa competição saudável em busca do primeiro lugar.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Este regulamento define as normas de participação, disputa, segurança e disciplina das modalidades esportivas integrantes da II Gincana Acadêmica 2026.

Art. 2º Todas as modalidades serão regidas pelas regras oficiais das respectivas federações, com adaptações previstas neste documento.

Art. 3º – Equipes mistas

I. Cada equipe deverá apresentar composição equilibrada entre meninas e meninos.

II. Durante o jogo, será permitido o máximo de 60% de atletas do mesmo sexo simultaneamente em quadra, considerando o número total de jogadores exigido pela modalidade.

III. A verificação da proporção será feita no início da partida e a cada reinício após substituições, ressalvadas situações de lesão que impossibilitem a reposição imediata.

IV. O descumprimento resultará na retirada do atleta excedente, indicado pela comissão organizadora.

V. No caso de descumprimento da proporção, a equipe terá 30 segundos para ajustar sua formação. Persistindo a irregularidade, será retirada da quadra a última substituição efetuada pela equipe, restabelecendo-se a proporção correta.

VI. Em modalidades nas quais houver desequilíbrio acentuado entre o número de meninas e meninos inscritos, a comissão organizadora poderá adotar o formato alternativo de tempos divididos por sexo, em que:

a) um dos tempos será disputado exclusivamente por meninas;

b) o outro tempo será disputado exclusivamente por meninos;

c) a decisão será comunicada a todas as equipes antes do início da competição, garantindo igualdade de condições.

VII. A aplicação desta regra visa à segurança física dos participantes, bem como à promoção de equidade entre atletas de diferentes biotipos e níveis de força, sem prejuízo da competitividade das modalidades.

Art. 4º – Obrigatoriedade de participação

Todos os alunos inscritos deverão participar efetivamente, realizando tempo mínimo de 1 (um) minuto em quadra.

O descumprimento implica perda automática da partida por W x O.

Art. 5º – Condutas disciplinares

I. Será punido com desclassificação o atleta que:

- a) praticar agressão física;
- b) usar palavrões ou ofender adversários;
- c) desrespeitar a arbitragem ou organização.

II. As modalidades disputadas na Gincana Acadêmica 2026, especificamente as práticas esportivas, envolvem deslocamentos, contatos involuntários, quedas, choques acidentais e demais situações inerentes ao jogo. Assim, acidentes podem ocorrer mesmo sem intenção ou culpa dos participantes.

III. Ao participar das atividades, os alunos declaram estar cientes da natureza da prática esportiva, bem como dos riscos comuns e previsíveis associados à dinâmica das modalidades.

IV. Choques e colisões acidentais não configuram agressão, nem constituem motivo para expulsão ou punição disciplinar, salvo quando evidenciada:

- a) intenção clara de ferir;
- b) imprudência grave;
- c) comportamento antidesportivo.

V. Toda ocorrência será avaliada pela arbitragem e pela comissão organizadora, que deterão o julgamento sobre a distinção entre:

- a) acidente de jogo (não punível);
- b) conduta imprudente, punida conforme o regulamento disciplinar;
- c) ato intencional ou violento, sujeito a expulsão e suspensão.

VI. Este artigo visa resguardar a segurança dos alunos, garantir tratamento justo em situações de contato físico e evitar interpretações equivocadas sobre responsabilidades em eventos inerentes à prática esportiva.

Art. 6º – W x O

1. A equipe que não comparecer com o mínimo de jogadores estipulados em cada modalidade perde por 3 x 0 (ou equivalente na modalidade).
2. Todos os resultados anteriores são mantidos.

I. VOLEIBOL

Art. 7º Os jogos serão disputados em melhor de 3 sets, sendo os dois primeiros até 25 pontos e o set decisivo até 10 pontos.

Art. 8º O saque inicial será definido por sorteio.

Art. 9º Haverá rodízio obrigatório apenas após recuperação do saque.

Art. 10º – Substituições

Permitidas de forma livre.

Art. 11º – Pontuação

Vitória = 3 pontos

Derrota = 0 ponto

Art. 12º – Critérios de desempate nas pontuações finais

I. Confronto direto (quando houver)

II. Maior saldo de sets

III. Maior saldo de pontos

IV. Sorteio

2. FUTSAL

Art. 13º O jogo terá 2 tempos de 10 min corridos, com 3 min de intervalo.

Art. 14º As equipes poderão separar os tempos por sexo, caso a organização julgue necessário.

Art. 15º As equipes deverão ser compostas por no mínimo 8 jogadores, lembrando que não há um número máximo de participação.

Art. 16º – Disciplina específica

Condutas violentas serão julgadas por comissão. Acidentes naturais do jogo não geram expulsão automática.

Art. 17º – Classificação

Vitória = 3 pontos

W x O = 0 ponto

Art. 18º – Critérios de desempate nas pontuações finais

I. Confronto direto entre duas equipes, caso as três empatem com 3 pontos, segue o item II e sucessivamente.

II. Saldo de gols

III. Menor número de cartões

IV. Sorteio

Art. 19º – Eliminatórias

Empates serão decididos por 5 pênaltis alternados e, persistindo, alternados um a um.

3. BASQUETEBOL

Art. 20º O jogo terá 2 períodos de 10 min corridos.

Art. 21º As equipes deverão ser compostas por no mínimo 8 jogadores, lembrando que não há um número máximo de participação.

Art. 22º Haverá prorrogações de 3 min até definição do vencedor.

Art. 23º As equipes poderão separar os tempos por sexo, caso a organização julgue necessário.

Art. 24º – Classificação

Vitória = 3 pontos

W x O = 0 ponto

Art. 25º – Critério de desempate nas pontuações finais

I. Confronto direto

II. Saldo de pontos

III. Pontos pró

IV. Sorteio

ANEXO II - ESTRUTURA DAS TAREFAS DA II GINCANA ACADÊMICA

As tarefas dinâmicas da II Gincana Acadêmica serão realizadas nos dias **07 e 08 de maio de 2026**, no período da tarde e movimentará jovens numa competição saudável em busca do primeiro lugar.

As pontuações serão somadas às pontuações referentes aos jogos interclasses. A II Gincana ocorrerá especificamente no período da tarde (13:30 até 17:30) nos dias 07 e 08 de maio. No dia 09 de maio haverá a divulgação do resultado após jogos finais e divulgação das premiações.

A arrecadação dos itens se dará em período definido no edital (07 e 08 de maio) e localização específica: **Sala de Reuniões da COEN (ao lado do Refeitório)**. Serão pontuados (segundo a pontuação definida no edital) no momento do recebimento com entrega de comprovação de pontuação ao aluno e/ou professor representante da turma.

No dia **28 de abril** serão divulgadas as informações acerca das inscrições, dos itens de arrecadação e de tarefas específicas da II Gincana.

1) ARRECADAÇÃO

Sala de Reuniões da COEN ao lado do Refeitório – Definição de horários e servidores responsáveis:

Quinta: 13:30 até 15:00

Fernanda (13:30 até 14:00), Denise (14:00 até 14:30), Janaína (14:30 até 15:00).

Sexta: 13:30 até 15:00

Bruno (13:30 até 14:00), José Bernardo (14:00 até 14:30), João (14:30 até 15:00).

2) TAREFAS DA II GINCANA

Os participantes serão avaliados por Comissões Julgadoras composta por um componente da Comissão e servidores convidados (TAES e Professores), com até 03 (três) jurados por atividade.

1) QUINTA, DIA 07 DE MAIO

Primeira Tarefa: Curta-metragem em 30 minutos → de quinta para sexta

Regra: Um tema será sorteado no início da atividade (ex: "vida após a pandemia", "fake news").

A equipe deve produzir um vídeo de até 1 minuto com celular.

A equipe terá 30 minutos para produzir o vídeo. O professor convidado poderá ajudar a turma.

Avaliação pela criatividade do vídeo dentro do tema sorteado.

Objetivo: Fazer o vídeo no tempo definido.

Tempo: de um dia p outro

Pontuação: em até 50 pontos

Comissão Técnica: Um representante da turma entregará o vídeo para a Coordenadora da Comissão que passará para todos os integrantes da Comissão para votação. Divulgação durante os jogos. Critérios estabelecidos pela Comissão.

Segunda Tarefa: Poema colaborativo em tempo real

Regra: Cada membro escreve um verso sobre um tema comum (ex: "adolescência, depressão"). No final, a equipe lê o poema em voz alta com entonação dramática. Até 4 representantes da turma, professor convidado poderá participar na produção e na entonação dramática.

Critério de Avaliação: criatividade e coerência.

Objetivo: Produzir um poema em tempo real, definido.

Tempo: 10 minutos

Pontuação: 20 pontos.

Materiais: papel A4 e tinta, lápis colorido, borracha, lápis

Comissão Técnica: Maurício, Suellen, José Bernardo (Comissão Geral).

Terceira Tarefa: Corrida de colher com ovo

Regra: Cada representante da equipe recebe uma colher e um ovo para percorrer um caminho curto. O representante pode ser o aluno ou o professor (padrinho ou madrinha) da turma. Todos devem passar de um lado para outro, a certa distância sem deixar cair ovo da colher. A colher estará fixa, presa pela boca. Quem deixar o ovo cair está eliminado da atividade.

Objetivo: Quem conseguir chegar primeiro, sem cair o ovo, ganha a pontuação.

Tempo: Somente o primeiro colocado pontua.

Pontuação: 10 pontos.

Materiais: colher, ovo, algo para marcação no chão da chegada.

Comissão Técnica: Maurício, Luciana, Alessandra (Comissão Geral).

Quarta Tarefa: Imitação de personagem histórico – Divulgar antes e sorteia

Será disponibilizado alguns adereços para personificação do personagem sorteado. O aluno poderá utilizar ou não os adereços e terá 20 segundos para escolher os adereços.

Regra: Um integrante da equipe sorteia um personagem (ex: Marie Curie, Machado de Assis, Rui Barbosa, etc) e precisa representá-lo sem falar, enquanto os outros do mesmo grupo (até 4 representantes da turma e professor convidado) adivinham em até 30 segundos.

Objetivo: no tempo de 30 segundos. Melhor caracterização

Tempo: 30 segundos.

Pontuação: 20 pontos.

Materiais: alunos que irão se estruturar

Comissão Técnica: Elaine, Graça, Fernanda (Comissão Geral).

2) SEXTA, DIA 08 DE MAIO

Primeira Tarefa: Desafios de Raciocínio Rápido- 📄 ENVELOPE – Enigma na Contramão

Regra: Cada equipe recebe um envelope com 2 enigmas lógicos (ex: charadas matemáticas, sequências numéricas, quebra-cabeças visuais). Todas as respostas devem ser escritas em letra legível ou digitadas. Até 4 representantes da turma.

Objetivo: Resolver os enigmas.

Tempo: 10 minutos.

Pontuação: Todos que conseguirem concluir recebem 20 pontos (10 pontos para cada enigma).

Materiais: papel com pergunta

Comissão Técnica: Diego, Luciana, Celso (Comissão Geral).

Segunda Tarefa: Corrida de sacos

Regra: Cada equipe escolhe um integrante para representante (pode ser aluno ou professor convidado). Este tem que correr de um ponto a outro dentro de um saco. Quem chegar primeiro, pontua.

Objetivo: chegar primeiro no ponto determinado.

Tempo: quem chegar primeiro.

Pontuação: 10 pontos.

Material: 08 sacos.

Comissão Técnica: Luciana, Diego, Alexandre (Comissão Geral).

Terceira Tarefa: Caça fotográfica (scavenger hunt)- modificado → divulgar anteriormente

Regra: Lista de tarefas fotográficas no campus; comprovação por foto.

Objetivo: conseguir tirar fotos específicas definidas na lista.

Tempo: 45–60 min.

Pontuação: por item (5 pontos).

Materiais: lista, celulares.

Comissão Técnica: Luciana, Diego, João (Comissão Geral).

Quarta Tarefa: Mural coletivo

Regra: A equipe receberá um papel pardo de tamanho definido pela Comissão para realização de painel temático pintado pela equipe. O tema será sorteado na hora (mesmo tema p todos). Os materiais serão disponibilizados pela Comissão.

Objetivo: Fazer a pintura de forma criativa com o tema sorteado no prazo estabelecido.

Tempo: 30 min

Pontuação: 20 pontos.

Critérios: criatividade, mensagem, técnica.

Materiais: papel pardo, lápis, caneta, tinta, pincéis.

Comissão Técnica: Maira, Liliane, Janaína (Comissão Geral).

Quinta Tarefa: Desafio de improvisação musical / lip sync → divulgar anteriormente

Regra: Cada equipe deverá fazer uma performance curta com coreografia/encenação. Não serão disponibilizados instrumentos musicais e figurinos.

Objetivo: Fazer uma performance no período definido.

Tempo: 10 min por equipe.

Pontuação: 50 pontos.

Materiais: instrumentos, figurinos simples.

Comissão Técnica: Tiago, Liliane, Bruno (Comissão Geral).