

MQ FESTIVAL - 2022

REGULAMENTO GERAL

TEMA: 210 motivos para amar Pelotas

I. DAS COMISSÕES ORGANIZADORAS

- **Comissão Pedagógica:**

- Kauê Valério
- Sylvia Schlee
- Rodrigo Duval
- João Gilberto Giusti
- Daniela Fonseca
- Helena Kieling
- Roberta Knopp
- Silvia Cristina Gill

- **Comissão Conselheira**

- Anderson Pereira
- Carol Blaas
- Déborah Kaé
- Juliane Fickel
- Nathalia Fernandes
- Patrícia Yuk
- Rodrigo Madrid
- Sabrine Evangelista

- **Comissão Esportiva:**

- Ari Oscar Borba
- Bianca
- Fábio Borba
- Felipe Candia
- Michel Silva
- Paulo Ricardo Marques
- Raquel Lima

- **Da comissão organizadora das equipes**

Cada equipe elegerá uma comissão de, no máximo, doze integrantes (seis de cada turma), que se responsabilizará pela organização de sua respectiva equipe, sendo todos alunos componentes do Ensino Médio, sem exceção. Os nomes devem ser enviados à Direção de Ensino Médio por e-mail (ensino.medio@marioquintana.com.br), até o dia 05/08/2022 às 8h.

- **Da comissão dos alunos**

Cada comissão deverá eleger, no mínimo, quatro membros dos doze selecionados para compor a comissão de esportes.

- **Do material**

Todo e qualquer material a ser utilizado no interior ou ao redor da escola deverá primeiro ser apresentado pela comissão das equipes à comissão organizadora do festival para, depois de aprovado, poder adentrar e ser utilizado nos estabelecimentos da escola, seguindo todas as normas da instituição.

II. DOS LOCAIS PARA REUNIÕES E PERMANÊNCIA DE MATERIAIS

- A escola fornecerá um local, o mais idêntico possível, para que cada equipe possa guardar suas arrecadações durante a Tarefa Solidária.

III. DOS PATROCÍNIOS

- As equipes poderão buscar patrocínios que terão o direito de expor sua logomarca em 1 banner de até 3x2 (máximo 6m²), o qual poderá ser exposto nos ginásios de esporte durante o período do MQ Festival. O ofício para patrocínio ficará à disposição das comissões organizadoras das equipes no setor de esportes, a partir do lançamento do Festival.

IV. DAS CAMISETAS DAS EQUIPES

- A camiseta das equipes é de uso obrigatório em todas as atividades esportivas e culturais do festival a partir do 4º ano. O aluno que não estiver trajando a camiseta de sua equipe (a oficial do ano vigente) ficará proibido de jogar qualquer esporte, assim como de participar das atividades artísticas e culturais.

- As camisetas deverão compradas ou encomendadas (mediante pagamento antecipado) de 03 a 12 de agosto na banca de vendas exclusivas de camisetas do festival, situada no “Contêiner”, ao lado do showbol, nos seguintes horários:

Das 09h30 às 10h30

Das 13h00 às 14h00 – 17h30 às 18h30

V. DOS CASOS DE INDISCIPLINA E PUNIÇÕES

- O acesso à sala de esportes e Coordenações de Ensino para tratar de assuntos referentes ao festival fica restrito às comissões organizadoras das equipes. A comissão organizadora do Festival ficará responsável por repassar as decisões, penalizações e sansões administrativas e desportivas aos alunos.
- Os casos de indisciplina, antes e durante o decorrer do Festival, serão punidos com perda de pontos e/ou advertências, que serão aplicadas pela comissão organizadora do Festival, mediante análise detalhada. Os alunos envolvidos em qualquer tipo de confusão estão sujeitos a medidas disciplinares da escola, como exclusão compulsória e suspensão.

Alguns itens passíveis de punição:

1. Entrar em qualquer sala de aula, independente do segmento, sem prévia autorização da comissão organizadora do Festival e Coordenação de Ensino responsável pelo segmento;
2. Insultos, ofensas e/ou atitudes hostis em relação à equipe adversária, comissão organizadora ou equipe de arbitragem do Festival, tanto na escola quanto nas redes sociais.

Os monitores terão autonomia para fazer um registro de ocorrência em caso de indisciplina, o qual será entregue à comissão organizadora para análise e definição das medidas cabíveis.

Incitar a violência, provocar, ofender, cobrar, afrontar ou tentar ludibriar os monitores e coordenadores também é passível de punição.

VI. DA TRANSPARÊNCIA DO FESTIVAL

- Todas as decisões que envolverem mudanças no regulamento do Festival serão comunicadas às equipes no formato de reunião, sendo que as decisões relativas à escolha de cores das equipes, espaço em ginásios e ordem de apresentações artísticas serão realizadas no formato de sorteio ou por consenso entre as equipes, mediante a presença dos membros da comissão organizadora do festival e das comissões organizadoras das equipes.

VII. DAS MODALIDADES

- Educação Infantil (Inicial ao Avançado):
 - Corridas/revezamentos
 - Gincanas
 - Estafetas
 - Esportes
- 1^{os}, 2^{os} e 3^{os} anos do Ensino Fundamental:
 - Atletismo
 - Caçador
 - Revezamentos
 - Handebol
 - Basquete
 - Gincanas – estafetas
- 4^{os} e 5^{os} anos do Ensino Fundamental:
 - Atletismo
 - Caçador
 - Handebol
 - Basquete
 - Futsal

- 6^{os} aos 9^o anos do Ensino Fundamental:
 - Caçador (6^o/7^oAno)
 - Xadrez
 - Futsal
 - Handebol
 - Basquete
 - Voleibol

- Ensino Médio:
 - Futsal
 - Handebol
 - Basquete
 - Voleibol
 - Xadrez

VIII. DOS JOGOS - DETERMINAÇÕES GERAIS

- As inscrições das equipes ficarão a cargo dos professores de Educação Física.

- As inscrições das equipes dos 1^{os} ao 3^{os} anos do Ensino Fundamental serão realizadas pelos respectivos professores de Educação Física, que serão os responsáveis pela entrega das fichas às professoras regentes. A inscrição dos alunos da Educação Infantil será realizada pelos respectivos professores de Educação Física.

- Cada equipe da Educação Infantil até o 3^o ano do Ensino Fundamental deverá inscrever no mínimo 10 e no máximo 14 atletas por modalidade esportiva.

- Cada equipe a partir do 4^o ao 9^o ano do Ensino Fundamental deverá inscrever um número mínimo e máximo de atletas conforme a modalidade esportiva.

Ensino Fundamental:

Modalidade	Número Mínimo	Número Máximo
Futsal	08	15
Handebol	10 - 1 tempo c/-1	15
Voleibol	09	15
Basquetebol	08	15
Caçador	10	15

Ensino Médio:

Modalidade	Número Mínimo	Número Máximo
Futsal	03	15
Handebol	05	15
Voleibol	06	15
Basquetebol	05	15

- Caso um aluno opte por auxiliar outra equipe de cor oposta a sua, este estará automaticamente eliminado de todas as demais atividades de sua equipe. Tal aluno não poderá participar dos jogos, da rústica e não marcará ponto para nenhuma equipe nem acumulará pontos para si mesmo (no caso da rústica).
- No caso de não comparecimento de uma equipe na data e horário estipulados para o início dos jogos, será caracterizado derrota por “W.O.” e acarretará perda de 30 pontos por modalidade. No caso de jogos múltiplos, com apenas horário de início das atividades, adotar-se-á **5 minutos de tolerância para o primeiro jogo** e nenhuma tolerância para os demais, independente de alegação das equipes, salvo se houver colisão nos horários de jogos.
- Caracterizar-se-á derrota por “W.O.” o não comparecimento na quadra de jogo no horário exato previsto para o início dos jogos de sua equipe ou o não cumprimento do número mínimo de jogadores para iniciar uma partida na referida modalidade - salvo se a sua turma não tiver o número mínimo de meninos(as) matriculados em sala.

- Número Mínimo de Jogadores:

Modalidade	Ensino Fundamental Número de atletas	Ensino Médio Número de atletas
Futsal	08	03
Handebol	10 - 1 tempo c/-1	05
Voleibol	09	06
Basquete	08	05
Caçador	10	*

- Em caso de empate em pontos entre duas equipes nos triangulares (1^o a 7^o ano), os critérios de desempate serão:
 - a) Saldo de gols;
 - b) Maior número de gols feitos;
 - c) Menor número de gols sofridos
 - d) Número de cartões vermelhos;
 - e) Sorteio.
- Em caso de empate em pontos entre três equipes nos triangulares (1^o a 7^o ano), os critérios de desempate serão:
 - a) Saldo de gols;
 - b) Maior número de gols feitos;
 - c) Menor número de gols sofridos
 - d) Número de cartões vermelhos;
 - e) Sorteio.
- Em caso de empate no jogo entre duas equipes na chave (4^o a 3^o EM), os critérios de desempate serão:

Modalidade	Critérios de desempate
Futsal	03 cobranças alternadas de pênaltis
Handebol	03 tiros alternados dos sete metros
Basquetebol	03 cobranças alternadas de lance livre
Caçador	Prorrogação de 3 minutos

Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas na ordem de 1X1 até que seja definido um vencedor.

- As modalidades de futsal, handebol e basquete serão disputadas em **3 tempos de 7 minutos** cada para o Ensino Fundamental e **2 tempos de 10 minutos** para o Ensino Médio, sem intervalo entre eles e sem a necessidade de mudança de lado na quadra.
- A modalidade de voleibol será disputada em **um único set de 25 pontos ou 20 minutos**, considerando-se vencedora a equipe que completar **25 pontos primeiro ou estiver à frente do placar quando o cronômetro zerar**.
- A modalidade de caçador será disputada em tempo único de **15 minutos**, considerando-se vencedora a equipe que eliminar todos os adversários dentro do tempo de jogo ou a que estiver com maior número de participantes em quadra quando o cronômetro zerar.
- A modalidade de xadrez será disputada na sala de Xadrez, situada no prédio dos terceiros anos do Ensino Fundamental. A competição será dividida por turmas e os melhores colocados somarão pontos para a sua equipe e serão premiados do 1º ao 3º lugar de cada ano.
- Todos os atletas do **Ensino Fundamental** inscritos em súmula nas modalidades coletivas Futsal, Handebol e Basquetebol **deverão obrigatoriamente participar de, no mínimo, um tempo inteiro de jogo, ou, no caso da modalidade Voleibol, jogar a metade do set**, havendo trocas no 12º ponto do set ou aos seus 10 minutos. Caso essa regra seja descumprida, a equipe estará automaticamente derrotada no jogo. Para o **Ensino Médio**, todos atletas inscritos em súmulas deverão pelo menos entrar em quadra.
- Aos atletas do Ensino Fundamental só será permitido jogar no **máximo 2 tempos** de jogo (7 minutos cada tempo) dos 3 tempos de duração de uma partida, salvo se sua turma não tiver o número de meninos(as) matriculados na turma.

- O torneio de xadrez terá 5 rodadas de 10min X 10min cada, nas quais todos os participantes podem se enfrentar, no sistema Suíço de disputa. Detalhes sobre as regras serão discutidos no congresso técnico, que será realizado minutos antes do início dos jogos. Cada equipe deve apresentar a relação de inscritos (contendo nome completo, turma e equipe) para o setor de esporte, até o dia 24 de agosto. Além disso, só será possível substituir jogadores com até 24 horas de antecedência ao início dos jogos.

Número de jogadores inscritos por turma na modalidade Xadrez:

ANO	JOGADORES POR TURMA	TOTAL
6º- 7º - 8º - 9º	4 91 e 92, por representar a mesma cor, poderão inscrever 04 jogadores no total.	36
1ºEM- 2ºEM – 3ºEM	5	30

Tabela dos Jogos da modalidade Xadrez:

ANO	DIA	HORÁRIO
6º- 7º - 8º - 9º	29 de agosto	14h30
1ºEM- 2ºEM – 3ºEM	29 de agosto	14h30

IX. DAS TORCIDAS

- Será proibido o uso de materiais que contenham ou propiciem fogo, fumaça ou odor. Só serão permitidas bandeiras, faixas e cartazes, sendo esses sujeitos à aprovação da comissão organizadora do festival.
- Não serão permitidos materiais que causem dano à escola (exemplo: confete, neve artificial, sinalizadores etc.). Papel picado está liberado.
- Não será permitido o uso de caixas de som portáteis (via USB ou Bluetooth – ex: JBL) e instrumentos de percussão.

- Para pintar alunos é preciso ter autorização dos responsáveis e só pode ser usado material apropriado, como “tinta Pinta Cara.”

X. TAREFA DA SOLIDÁRIA

- **Objetivo:**

As tarefas têm por objetivo estimular a participação dos alunos em ações solidárias que incentivem a responsabilidade social. Ao participar e colaborar efetivamente com as tarefas, as equipes somarão pontos durante o Festival.

- **Pontuação:**

- *Tarefa 01* - 500 pontos
- *Tarefa 02* - 500 pontos
- Entregas das doações para as instituições - 500 pontos

Total: **1.500 pontos**

- **Cronograma:**

Tarefas	Período de doações	Doações (unidades)	Pontuação	Conferência	Entrega das doações
Doação de sangue (Hemocentro de Pelotas)	08/08 a 15/08	30 ou +	500	16 de agosto às 14h	-
		21 a 29	300		
		15 a 20	200		
		9 a 14	100		
		3 a 8	50		
		0 a 2	10		
Arrecadação de fraldas geriátricas (Hospital Universitário São Francisco de Paula)	08/08 a 15/08	500 ou +	500	16 de agosto às 14h	18 de agosto às 14h
		350 a 499	300		
		250 a 349	200		
		150 a 249	100		
		50 a 149	50		
		1 a 49	10		

Tarefa 1 –

Como: basta comparecer ao Hemocentro de Pelotas e, durante o cadastro, a pessoa deverá informar para qual cor está doando. Os registros das doações serão computados pelo Hemopel e repassados para a Comissão Organizadora após o dia 15/08.

Onde: Av. Bento Gonçalves, 4569 - Pelotas

Horário: 07h30 às 17h30 - (53) 98156-1209

Tarefa 2 –

Como e onde: do 4º ano do Ensino Fundamental até o Terceirão, os alunos deverão entregar as doações para as equipes que estarão na passarela central da escola.

Da Educação Infantil até o 3º ano do Ensino Fundamental, as doações deverão ser entregues diretamente para as respectivas professoras das turmas.

Conferência: será feita diariamente pela comissão organizadora até o dia 15/08, durante os intervalos.

I. APRESENTAÇÃO ARTÍSTICA

- **Objetivo:**

Esta modalidade tem por objetivo promover novas experiências culturais na formação dos alunos. As apresentações artísticas serão divididas em quatro categorias: Música, Dança, Artes Visuais e Vídeos. Além disso, a organização e a participação nessas atividades serão **somente para alunos do Ensino Médio**.

A temática de apresentação deverá, necessariamente, estar relacionada ao tema: **210 motivos para amar Pelotas**.

- **Pontuação:**

- *Dança* - 500 pontos
- *Documentário* - 500 pontos
- *Artes Visuais* - 500 pontos
- *Música* – 500 pontos

Total: **2.000 pontos**

CATEGORIA: DANÇA

As apresentações de dança fazem parte da categoria artística, avaliada por jurados, com valor máximo de 500 pontos.

1- Dia: 05/09/2022

2- Local/hora: palco do ginásio II da Escola, a partir das 18 horas. Sem linóleo, coxia e rotunda.

3- Tempo: no mínimo 3 minutos e no máximo 5 minutos de apresentação.

4- Participantes/Dançarinos: o conjunto deverá ter no mínimo 7 alunos, e no máximo 12 alunos na apresentação.

A relação dos alunos que participarão da dança deverá ser enviada via e-mail (ensino.medio@marioquintana.com.br) à direção do Ensino Médio até o dia **01/09**, juntamente com memorial descritivo. Toda e qualquer troca ou substituição de alunos, após a entrega da relação, deverá também ser comunicada (pelo e-mail ensino.medio@marioquintana.com.br) 24 horas antes da apresentação, sendo permitido somente alunos da mesma equipe/cor.

5- Coreografias: estilo livre.

6- Figurino: livre.

7- Repertório: as músicas escolhidas para apresentação deverão ser compostas/cantadas por artistas pelotenses e com duração máxima de 5 minutos.

8- Memorial descritivo: proposta coreográfica, nome da coreografia, coreógrafo e dançarinos deverá ser enviada via e-mail (ensino.medio@marioquintana.com.br) à Direção do Ensino Médio, no dia **01/09**, até as 14 horas.

9- Ensaios: local de ensaios sob responsabilidade da comissão da equipe. Ensaio no palco de apresentações do ginásio II no dia 02/09 (sexta-feira). A duração do ensaio será de 30min para cada equipe a partir das 13h30min.

10- Encerramento: o conjunto deverá deixar o palco em até 5 minutos após o término da apresentação, sem deixar qualquer material/adereços impedindo a próxima equipe de se apresentar, o que pode resultar em penalidades para a equipe.

11- Quesitos avaliados:

Quesitos		Pontos
1	Qualidade artística	100
2	Figurino	100
3	Repertório	100
4	Estrutura coreográfica e inventividade	100
5	Consistência no desenvolvimento da proposta	100

Critérios Avaliativos		Pontos
1	Ótimo	90 -100
2	Muito bom	89 - 80
3	Bom	79 -70
4	Regular	69 – 60
5	Fraco	59 – 50

12- Penalidades: uma penalidade de 10 pontos por jurado será aplicada pelo descumprimento de cada item acima.

CATEGORIA: ARTES VISUAIS

A apresentação de uma tela faz parte da categoria artística, avaliada por jurados, com valor máximo de 500 pontos.

1- Dia: 05/09/2022

2- Local/hora: palco do ginásio II da Escola, a partir das 18 horas.

3- Tempo: no mínimo 3 minutos e no máximo 5 minutos de apresentação.

- Das 9h às 15h para a produção da tela.

4- Participantes/produtores: o grupo de alunos responsáveis por esta categoria deverá ter no mínimo 4 e no máximo 8 alunos para a produção criativa da proposta.

A relação dos alunos que participarão desta modalidade deverá ser entregue até 5 dias antecedentes à prova e apresentação (juntamente com um projeto da proposta). Toda e qualquer troca ou substituição de alunos, após a entrega da relação, deverá também ser comunicada (via e-mail) 24 horas antes da apresentação, sendo permitido somente alunos da mesma equipe/cor e do Ensino Médio da Escola Mario Quintana.

Até 3 alunos poderão ser os responsáveis pela apresentação da tela. A apresentação terá duração máxima de 5 minutos.

5- Linguagem artística: pintura em tela com o tema "210 motivos para amar Pelotas". A pintura deve abordar aspectos históricos e culturais da cidade.

6- Estilo de pintura: realizada em tela, fornecida pela escola (tamanho 60 X 90 cm). Os materiais permitidos para a pintura são: tinta acrílica, tinta spray e caneta Posca. Todo o material deve ser adquirido e organizado pela comissão de cada equipe anteriormente à data, estando disponível no local da atividade.

7- Local: será destinado um local o para a produção e pintura da tela. Somente alunos listados na relação entregue à comissão poderão permanecer no local. No início da prova, todos os materiais devem estar organizados, inclusive materiais para a limpeza dos pincéis. Ao final do tempo estipulado para a pintura, os materiais serão recolhidos, e a tela ficará secando. A tela só será exposta no palco do evento no momento estipulado para as apresentações.

8- Memorial descritivo: título do projeto (nome da obra), autores (alunos responsáveis), conceito da obra (descreva um breve resumo sobre o projeto elaborado, apresentando os pontos principais para o entendimento do conceito da obra e sua justificativa) e materiais utilizados. Esse memorial deverá ser enviado via e-mail (ensino.medio@marioquintana.com.br) à direção do Ensino Médio, no dia **01/09**, até as 14 horas.

9- Quesitos avaliados:

Quesitos		Pontos
1	Qualidade artística - aplicabilidade dos materiais	100
2	Composição	100
3	Conceito do projeto e adequação visual	100
4	Criatividade	100
5	Apresentação	100

Critérios Avaliativos		Pontos
1	Ótimo	90 -100
2	Muito bom	89 - 80
3	Bom	79 -70
4	Regular	69 - 60
5	Fraco	59 - 50

10- Penalidades: uma penalidade de 10 pontos por jurado será aplicada pelo descumprimento de cada item acima.

CATEGORIA: MÚSICA

Apresentação de uma música (paródia) faz parte da categoria artística, avaliada por jurados, com pontuação máxima de 500 pontos.

1- Dia: 05/09/2022

2- Local/hora: palco do ginásio II da escola, a partir das 18 horas.

3- Tempo: no mínimo 3 minutos e no máximo 5 minutos de apresentação.

4- Número de componentes: no mínimo 3 componentes e no máximo 7 componentes.

No palco, fica livre a formação da banda ou grupo. A formação de uma banda depende do gênero musical que ela tem que tocar, pois cada gênero tem seus conjuntos característicos.

Exemplo de uma formação de banda:

- um *cantor*,
- dois *guitarristas* (solista e ritmo);
- um *baixista*.
- um *baterista*.
- um *tecladista*.

5- Sonorização e produção do palco (disposição): captação de voz (microfone) instrumentos musicais (cubo para guitarra e baixo), bateria (corpo - cabendo aos participantes levar pratos e caixa), monitores de retorno. Palco 3m por 5m.

6- Passagem de som: o teste e a equalização de todos os instrumentos serão no período da tarde, com um tempo estipulado de 30 minutos para cada equipe, a partir das 13 horas, de acordo com a ordem de apresentação.

7- Música/Paródia: a recriação do texto deverá conservar a ideia central do hipertexto (texto de referência), atribuindo a temática do festival “210 motivos para amar Pelotas”.

8- Roteiro: a relação dos alunos que participarão da apresentação musical, assim como o nome da música, letra e o rider de palco deverão ser entregue via e-mail (ensino.medio@marioquintana.com.br) à direção do Ensino Médio, no dia **01/09**, até as 14 horas. Toda e qualquer troca ou substituição de alunos, após a entrega da relação, deverá também ser comunicada (via e-mail) 24 horas antes da apresentação, sendo permitido somente alunos da mesma equipe/cor e do Ensino Médio da Escola Mario Quintana.

9- Encerramento: o conjunto deverá deixar o palco em até 5 minutos após o término da apresentação, sem deixar qualquer material/adereços impedindo a próxima equipe de se apresentar, o que pode resultar em penalidades para a equipe.

10- Quesitos avaliados:

Quesitos		Pontos
1	Letra e paródia	100
2	Roteiro musical	100
3	Arranjo	100
4	Criatividade	100
5	Apresentação/afinação	100

Critérios Avaliativos		Pontos
1	Ótimo	90 -100
2	Muito bom	89 - 80
3	Bom	79 -70
4	Regular	69 – 60
5	Fraco	59 – 50

11- Penalidades: uma penalidade de 10 pontos por jurado será aplicada pelo descumprimento de cada item acima.

CATEGORIA: VÍDEO

A apresentação de um vídeo documentário, avaliada por jurados, com valor máximo de 500 pontos.

1- Dia: 05/09/2022

2- Local/hora: ginásio II da escola, a partir das 18 horas.

3- Tempo: no mínimo 2 minutos e no máximo 5 minutos de apresentação.

4- Gênero: documentário.

5- Tema: os 28 anos da Escola Mario Quintana nos 210 anos de Pelotas.

6- Produtores: o grupo de alunos responsáveis por esta categoria deverá ter no mínimo 4 alunos e no máximo 8 para a produção criativa da proposta. Toda e qualquer troca ou substituição de alunos, após a entrega da relação, deverá também ser comunicada (via e-mail) 24 horas antes da apresentação, sendo permitido somente alunos da mesma equipe/cor e do Ensino Médio da Escola Mario Quintana.

7- Roteiro: o roteiro é o documento em que as ideias do documentário deverão estar descritas, desde o conceito do documentário até, caso haja, narração, descrição das cenas na ordem cronológica do filme, locações utilizadas para captação de imagens, listagem das pessoas entrevistadas e dos acervos históricos consultados para construção do material. Esse roteiro deverá ser entregue via e-mail (ensino.medio@marioquintana.com.br) à direção do Ensino Médio, no dia **01/09**, até as 14 horas.

- O arquivo final do vídeo deverá ser entregue em formato MP4 Full HD, no dia **05/09**, até as 10 horas, para a direção de Ens. Médio.

8- Quesitos avaliados:

Quesitos		Pontos
1	Coerência narrativa e adequação ao tema	100
2	Roteiro	150
3	Decupagem e Enquadramento - cenas, cenários, planos e sequências	50
4	Montagem e Edição	50
5	Criatividade	150

Critérios Avaliativos		Pontos
1	Ótimo	90 -100
2	Muito bom	89 - 80
3	Bom	79 -70
4	Regular	69 – 60
5	Fraco	59 – 50

9- Penalidades: uma penalidade de 10 pontos por jurado será aplicada pelo descumprimento de cada item acima.

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

QUIZZ de Conhecimentos

Com a finalidade de sondar os conteúdos referentes aos diferentes componentes curriculares e as muitas informações importantes que circulam no nosso dia a dia, será proposto um jogo, que minimizará a fórmula tradicional de assimilação de conteúdos e proporcionará uma rica troca de conhecimentos, reforçando conceitos e a interação entre alunos.

1- Local/Horário: ginásio central, 10h às 10h30min / 15h50min às 16h20min.

2- Tempo: a atividade terá duração de 30 minutos (horário do recreio), uma única rodada de perguntas e respostas, com 10 questões de conhecimentos gerais.

3- Participantes: ao todo serão 15 participantes, 5 representantes de cada uma das três cores/turmas/equipes (laranja, branco e azul) do MQ Festival.

A escolha dos alunos participantes acontecerá por meio de sorteio, realizado pela Coordenadora Pedagógica, no dia da competição, no 1º período de aula, para que todos alunos de cada cor/turma/equipe possam ter a oportunidade de participar, sem que haja prejulgamentos.

4- Desenvolvimento da atividade:

- As equipes estarão organizadas em três espaços distintos e distantes, previamente determinados;
- A atividade será realizada por meio da apresentação das questões, uma a uma, em datashow;
- Cada uma das questões deverá ser respondida no menor tempo possível e no máximo em 2 minutos por um representante (entre os 5 de cada equipe), após a certeza de sua resposta ou dicas da resposta fornecidas por sua equipe;
- Para responder cada questão, o(a) aluno(a) deverá apertar o botão/sinalizador do aparelho: Passa ou Repassa.

- A confirmação do ponto alcançado será feita por um professor responsável, que estará mediando a competição, com ajuda de outro professor/juiz.

5- Cronograma das atividades:

Turno/Dia	23/08	24/08	25/08
Manhã	6º ano	7º ano	8º e 9º ano
Tarde		5º ano	4º ano

6- A equipe vencedora será aquela que alcançar o maior número de pontos.

Em caso de empate, será lançada nova pergunta, até que se tenha uma pontuação superior para determinada cor/turma/equipe.

A pontuação terá valor equivalente: 50 pontos/1º lugar, 30 pontos/2º lugar e 15 pontos/3º lugar.

“NA PONTA DA LÍNGUA” - PERGUNTAS E RESPOSTAS

A modalidade em questão será disputada no Laboratório de TI. A competição será dividida por equipes (azul, laranja e branco), das quais os melhores colocados somarão pontos para ela. Serão premiadas as equipes do 1º ao 3º lugar.

1- Data/Horário: 22/08/2022, às 14 horas.

A atividade terá 4 rodadas de 10 questões, divididas nas quatro áreas de conhecimento utilizadas no Ensino Médio (Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza e Ciências Humanas).

RODADA 1 – 10 perguntas de LINGUAGENS

RODADA 2 – 10 perguntas de CIÊNCIAS HUMANAS

RODADA 3 – 10 perguntas de CIÊNCIAS DA NATUREZA

RODADA 4 - 10 perguntas de MATEMÁTICA

Cada equipe deve apresentar a relação de inscritos (nome completo, turma e equipe) via e-mail (ensino.medio@marioquintana.com.br) à direção do Ensino Médio até o dia 20/08. Além disso, cada equipe deve apresentar dois suplentes, sendo possível substituir jogadores com até 72 horas de antecedência ao início da atividade pedagógica.

Número de jogadores inscritos por turma e ano:

EQUIPES	JOGADORES TURMA	POR	TOTAL
AZUL	3		6
LARANJA	3		6
BRANCO	3		6
			18

Os assuntos/conteúdos cobrados nos componentes curriculares serão disponibilizados aos alunos 48 horas antes da data da atividade pedagógica para que os participantes possam se preparar para a resolução das questões.

Para cada aluno será disponibilizado um computador, folhas de papel, caneta e lápis para a resolução das questões.

A prova iniciará com a disponibilização de um link, gerado por um sistema digital ligado ao SAS (Sistema Ari de Sá), no qual o aluno deverá clicar para responder às questões. O tempo de resolução de cada rodada de perguntas será de 30 minutos. Entre as rodadas 2 e 3, haverá um intervalo de 20 minutos para que os alunos possam descansar e se preparar para o início da próxima. No momento da finalização das perguntas, será gerado um relatório de cada participante, contabilizando o número de acertos e erros por aluno.

Após as quatro rodadas de perguntas, será gerado um relatório do número total de acertos, englobando as quatro áreas de conhecimento. Será decretada a equipe vencedora a que apresentar o maior número de acertos, somados entre os 6 participantes, bem como divulgadas as equipes classificadas em 2º e 3º lugar.

Pontuação da tarefa:

1º lugar– 100 pontos

2º lugar- 60 pontos

3º lugar- 30 pontos

Em caso de empate no número total de acertos ao final das 4 rodadas, serão adotados os seguintes critérios de desempate:

1º MAIOR número de acertos na área de LINGUAGENS;

2º MAIOR número de acertos na área de MATEMÁTICA;

3º MAIOR número de acertos na área de CIÊNCIAS HUMANAS;

4º MAIOR número de acertos na área de CIÊNCIAS DA NATUREZA;

5º TEMPO MENOR DE RESOLUÇÃO DAS QUESTÕES EM TODAS AS ÁREAS.