

EDITAL DA CALOUROSA

O Programa de Educação Tutorial (PET) do curso de Engenharia de Alimentos da Universidade Federal de Goiás (UFG) apresenta este edital, que detalha a dinâmica proposta pelo PET para a Gincana de Recepção aos Calouros. O documento abrange informações sobre o funcionamento do jogo, sistema de pontuação, critérios de avaliação e desclassificação. A atividade integra as dinâmicas promovidas por diferentes grupos acadêmicos, visando proporcionar um acolhimento descontraído e integrador aos novos estudantes.

GINCANA CALOUROSA 2025 – RECEPÇÃO DE ESTUDANTES DA ENGENHARIA DE ALIMENTOS

1. DESCRIÇÃO E JUSTIFICATIVA

A Calourosa é um evento organizado para receber os novos estudantes do curso de Engenharia de Alimentos da Universidade Federal de Goiás (UFG), facilitando sua integração ao ambiente universitário. Por meio de uma gincana composta por dinâmicas promovidas por grupos acadêmicos, como o Programa de Educação Tutorial (PET), busca-se fomentar o trabalho em equipe, a criatividade e o espírito de competição saudável. Além disso, o evento apresenta as diversas iniciativas extracurriculares disponíveis, incentivando o envolvimento dos estudantes.

2. OBJETIVOS

O principal objetivo da Gincana da Calourosa é promover um momento de acolhimento e interação para os calouros de Engenharia de Alimentos, facilitando sua adaptação ao ambiente acadêmico. O evento também visa estimular a participação dos estudantes em grupos extracurriculares, fortalecendo o espírito de equipe e a criatividade.

3. DINÂMICA DA GINCANA

A gincana será composta por diversas dinâmicas organizadas por diferentes grupos acadêmicos. Cada grupo participante ficará responsável por elaborar sua atividade, definir suas regras e premiar o vencedor da respectiva dinâmica.

4. REGRAS GERAIS DAS GINCANAS

i. Formação de Equipes:

- As equipes serão formadas no início do evento e compostas por calouros;
- Cada equipe deve ter 10 participantes, totalizando 6 equipes, conforme definição no dia;
- Cada equipe será identificada por uma cor específica, que representará o seu grupo.

ii. Participação:

- Todos os integrantes da equipe devem participar de pelo menos uma dinâmica;
- O revezamento entre os membros será indicado pelas regras específicas de cada atividade.

iii. Pontuação:

- Cada dinâmica terá uma pontuação máxima de 10 pontos, que é dada apenas pela equipe vencedora daquela dinâmica, sendo possível receber as seguintes pontuações:
 - 1º colocado: 10 pontos
 - 2º colocado: 8 pontos
 - 3º colocado: 6 pontos
 - 4º colocado: 4 pontos
 - 5º colocado: 2 pontos
 - 6º colocado: 1 ponto

Sendo assim a maior pontuação possível será de 40 pontos.

- Cada grupo organizador será responsável por avaliar o desempenho das equipes na dinâmica que conduzir, utilizando critérios definidos previamente e comunicados antes do início das atividades.

iv. Respeito às Regras:

- As regras de cada dinâmica devem ser seguidas rigorosamente;
- O descumprimento resultará em penalizações ou desclassificação, conforme avaliação dos organizadores.

v. Segurança:

- Qualquer atitude que coloque em risco a integridade física dos participantes será motivo de desclassificação imediata;
- Equipamentos e objetos utilizados devem ser manuseados com cuidado.

vi. Espírito Esportivo:

- Comportamentos antiesportivos, como desrespeito ou tentativa de sabotar outras equipes, não serão tolerados.

vii. Desempate:

- Caso haja empate no total de pontos ao final das dinâmicas, será realizado um quiz de desempate contendo 5 perguntas com questões relacionadas ao curso. A equipe que acertar o maior número de questões será declarada vencedora da gincana.

5. REGRAS ESPECIFICAS PARA A DINÂMICA

- i. Falta de participantes na equipe:** Caso uma equipe não esteja completa devido à ausência de participantes, será permitido redistribuir os integrantes para que todos participem proporcionalmente das tarefas. Além disso, a organização poderá ajustar a dinâmica ou redefinir os critérios para equilibrar a competição entre as equipes.

6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

i. Cumprimento das Etapas:

- As equipes serão avaliadas com base na execução correta e o tempo gasto em todas as etapas de cada dinâmica;

ii. Colaboração e Trabalho em Equipe:

- O engajamento e a participação de todos os membros da equipe serão levados em consideração;
- A equipe deve demonstrar organização e cooperação durante as atividades.

iii. Respeito às Regras:

- A pontuação será reduzida ou anulada caso a equipe descumpra as regras ou utilize estratégias inadequadas;

7. CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO

i. Infrações às Regras:

- O não cumprimento das regras gerais ou específicas de cada dinâmica poderá resultar na desclassificação da equipe.

ii. Conduta Antidesportiva:

- Agressões verbais ou físicas, sabotagem a outras equipes ou atitudes desrespeitosas acarretarão desclassificação imediata.

iii. Ajuda Externa:

- Receber auxílio de pessoas fora da equipe ou utilizar ferramentas ou métodos não permitidos será motivo de desclassificação.

iv. Risco à Segurança:

- Qualquer ação que coloque em risco a segurança dos participantes será considerada infração grave e resultará na retirada da equipe da gincana.

v. Abandono da Dinâmica:

- A equipe será desclassificada caso um ou mais membros abandonem a dinâmica antes de sua conclusão sem justificativa válida.

8. PREMIAÇÕES

Cada grupo acadêmico responsável por organizar uma dinâmica durante a Gincana Calourosa será encarregado de definir e conceder a premiação para o vencedor de sua respectiva atividade, incentivando a participação e o engajamento dos calouros. Além disso, ao final do evento, será realizada a divulgação da premiação geral da gincana, atribuída à equipe que obtiver a maior pontuação acumulada em todas as dinâmicas realizadas. Essa premiação será anunciada durante o encerramento da Calourosa, como forma de reconhecer o desempenho e a dedicação das equipes participantes ao longo das atividades.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS

A participação nas dinâmicas da Gincana Calourosa será realizada em equipes, que serão formadas no início do evento, garantindo uma divisão equilibrada entre os participantes. O cronograma detalhado das atividades será divulgado no site do PET, contendo informações sobre os horários, as regras específicas e a logística de cada dinâmica, para assegurar a organização e o pleno entendimento das atividades por todos os participantes. A organização da Gincana reserva-se o direito de realizar ajustes nas regras ou na estrutura das dinâmicas, caso seja necessário, com o objetivo de garantir a segurança dos participantes, o bom andamento do evento e a manutenção de um ambiente justo e harmonioso para todos.

10. GRUPOS ACADÊMICOS PARTICIPANTES

- i. **CIPPAL:** Empresa Júnior de Agronomia, Engenharia de Alimentos e Engenharia Florestal;
- ii. **GEFRUCE:** Grupo de Estudos em Frutíferas do Cerrado;
- iii. **MALAGUETA:** Associação Atlética Acadêmica da Escola de Engenharia de Alimentos;
- iv. **PET EngAli:** Programa de Educação Tutorial do curso de Engenharia de Alimentos.

11. CONTATOS

Para dúvidas e esclarecimentos, entrar em contato com:

- i. **Coordenação do Evento:**
 - Eduardo Monteiro (eduardo_monteiro@discente.ufg.br);
 - Izadora Siqueira Cunha Santiago (izadora.santiago@discente.ufg.br);
 - Lis Vargas Martins (luis2@discente.ufg.br)
- ii. **Tutora do PET:**
 - Adriana Regia Marques de Souza (adriana_regia_souza@ufg.br).

12. DINÂMICA ORGANIZADA PELO PET

12.1 DESCRIÇÃO DO JOGO

A dinâmica consiste em duas etapas consecutivas:

- i. **Corrida do Ovo na Colher:** Cada participante deverá equilibrar um ovo em uma colher segurada pela boca e percorrer um percurso delimitado. Ao final, o participante entrega o ovo e a colher ao próximo integrante do grupo;
- ii. **Corrida do Saco:** Após a entrega, o participante retorna ao ponto inicial pulando dentro de um saco e dá início a terceira etapa.
- iii. **Corrida de um pé só:** Após a chegada da corrida do saco, um participante corre de um ponto até o outro em um pé só.

12.2 REGRAS ESPECÍFICAS PARA A DINÂMICA

- i. **Ovo quebrado durante a corrida:** Caso o ovo se quebre durante a dinâmica, o participante deverá retornar ao ponto inicial para pegar um novo ovo e continuar a atividade. O tempo será contabilizado normalmente;
- ii. **Saco rasgado durante a corrida de saco:** Se o saco rasgar, o participante poderá trocar por outro fornecido pela organização, desde que o problema seja comunicado imediatamente aos responsáveis pela dinâmica;
- iii. **Intercalar os pés:** Será permitido a troca entre os dois pés no momento da corrida.

12.3 BRINDES E RECOMPENSAS

O PET oferecerá para a dinâmica um copo térmico com a logo do grupo PET.

13 DINÂMICA ORGANIZADA PELA CIPPAL

13.1 DESCRIÇÃO DO JOGO

O desafio consiste em uma atividade de comunicação e colaboração entre os membros do grupo. O líder ou líderes de cada grupo receberão uma imagem (que será visível apenas para eles). A tarefa dos líderes é passar dicas de forma clara e criativa para que os outros membros do grupo consigam adivinhar qual é a imagem. Eles não poderão revelar diretamente o conteúdo da imagem, apenas usar palavras ou gestos para indicar as características da imagem, sem dar respostas óbvias.

Os participantes do grupo devem trabalhar juntos, compartilhando ideias e se comunicando de forma eficaz para adivinhar o que está representado na imagem. A rapidez e a precisão das dicas são essenciais para que o grupo adivinhe a imagem em menos tempo possível.

13.2 OBJETIVO DO JOGO

- i. Estimular a colaboração e o trabalho em equipe;
- ii. Desenvolver a capacidade de comunicação de forma clara e criativa;
- iii. Trabalhar habilidades de liderança, já que o líder precisa ser assertivo, mas também ouvir e envolver os outros membros do grupo;
- iv. Promover integração entre os calouros e incentivar o espírito de união.

13.3 FUNCIONAMENTO

I. EXCOLHA DO LÍDER

Após a apresentação, vão ser formados os grupos de calouros, distribuindo-os de maneira igualitária. Escolhendo um ou dois líderes por grupo, por meio de um sorteio ou escolha do grupo.

II. DISTRIBUIÇÃO DA IMAGEM

Entregue uma imagem a cada líder. O líder é o único que pode ver a imagem.

III. INÍCIO DA DINÂMICA

Os líderes devem, então, passar dicas sobre a imagem para seus grupos, tentando fazer com que os membros adivinhem o que está sendo mostrado.

IV. OBJETIVO

O objetivo é que os membros do grupo adivinhem a imagem o mais rápido possível. O líder pode usar apenas palavras-chaves, gestos ou associações, mas não pode revelar a resposta diretamente.

V. TEMPO LIMITE

A dinâmica será realizada em um tempo limitado de 3 minutos por rodada, para tornar a atividade mais dinâmica e desafiadora.

13.4 OBSERVAÇÕES

- i. Se os calouros não souberem adivinhar a imagem após um tempo determinado, o grupo perderá a rodada;
- ii. Os líderes devem garantir que todos os membros do grupo participem, incentivando a

- colaboração;
- iii. Será pontuado o grupo que adivinhar mais imagens no tempo determinado para a dinâmica;
 - iv. Essa dinâmica será realizada de forma rápida, estimulando a participação ativa de todos os membros do grupo e ajudando na integração entre os calouros;
 - v. Essa atividade é uma ótima oportunidade para os participantes desenvolverem habilidades de comunicação e trabalho em equipe de maneira descontraída e divertida.

13.5 BRINDES E RECOMPENSAS

A CIPPAL oferecerá para a dinâmica botons, bloco de notas e caneta.

13.6 CONTATOS

Para dúvidas e esclarecimentos, entrar em contato com:

- i. (62) 9946-66317
- ii. comercial.cippal@gmail.com

14. DINÂMICA ORGANIZADA PELO GEFRUCE

14.1 DESCRIÇÃO DO JOGO

"Aventura no Cerrado" é um jogo educativo e interativo que visa ensinar aos calouros sobre a biodiversidade do Cerrado, um dos biomas mais ricos e importantes do Brasil. No jogo, os jogadores têm o desafio de identificar corretamente as árvores nativas do Cerrado e seus frutos correspondentes.

14.2 OBJETIVO DO JOGO

O objetivo é que os jogadores identifiquem corretamente a árvore nativa do Cerrado e o fruto correspondente utilizando a plataforma do kahoot. À medida que acertam, eles vão acumulando pontos. A proposta é estimular o aprendizado de uma forma divertida e dinâmica, incentivando o respeito ao meio ambiente e a preservação das espécies.

14.3 PONTUAÇÃO E TEMPO

O tempo é limitado para cada pergunta, mas o jogador pode ganhar bônus de tempo conforme acerta mais árvores e frutos. As respostas rápidas geram mais pontos.

14.4 DESAFIOS BÔNUS

Durante o jogo, há "missões bônus" que incluem responder perguntas sobre curiosidades do Cerrado, como quais animais dependem de certos frutos ou qual a importância de uma árvore para o ecossistema. Essas perguntas valem o dobro de pontos.

14.5 BRINDES E RECOMPENSAS

O Gefrue oferecerá para a dinâmica uma camiseta com a logo do Gefrue e botons.

14.6 CONTATOS

Para dúvidas e esclarecimentos, entrar em contato com:

Docente Coordenadora:

Rosângela Vera (gefruce.ufg@gmail.com)

15. DINÂMICA ORGANIZADA PELA MALAGUETA

15.1 DESCRIÇÃO DO JOGO

O “Quis Desafio Malagueta” é uma competição de perguntas e respostas que vai testar o conhecimento dos novos alunos sobre o curso e os feitos da atlética.

15.2 REGRAS E FUNCIONAMENTO

- I.** O quis será composto por perguntas sobre o curso e a história da Atlética
- II.** As perguntas terão diferentes níveis de dificuldade e serão respondidas em formato de múltipla escolha.
- III.** Haverá um tempo para responder cada pergunta
- IV.** A pontuação será baseada na rapidez, sendo quem acertar mais perguntas em um menor período ganha a pontuação máxima.
- V.** Casos de empate serão resolvidos por meio de uma rodada extra de perguntas.

15.3 BRINDES E RECOMPENSAS

A Atlética Malagueta oferecerá para a dinâmica um botton, caneca e tirante.

14.7 CONTATOS

Para dúvidas e esclarecimentos, entrar em contato com:

Vice-presidente da Atlética:

Matheus Reges Xavier de Souza (matheus_reges@discente.ufg.br)