



1ª GINCANA DE INTEGRAÇÃO DO BACHARELADO EM ADMINISTRAÇÃO IFPI CAMPUS OEIRAS

1 APRESENTAÇÃO

1.1 - O objetivo da 1ª Gincana de Integração do Bel. em Administração do Campus Oeiras é estimular a integração entre os alunos do curso Bacharelado em Administração do Campus Oeiras. As Gincanas, geralmente, são compostas por um conjunto de provas e tarefas disputadas entre grupos, em que os concorrentes competem entre si buscando alcançar o primeiro lugar, ao mesmo tempo, promove a diversão e o entretenimento, estimula o espírito de equipe, desenvolve habilidades cognitivas e físicas, incentiva a criatividade e a liderança, além de proporcionar momentos de aprendizado e superação de desafios. Assim, essa Gincana será uma atividade vibrante e intensa onde buscará realizar um grande evento de integração entre o alunado do curso do Bacharelado em Administração do Campus Oeiras.

1.2 - Haverá premiação coletiva das Equipes. Todos os participantes receberão **certificação de participação voluntária em participação em eventos científicos**. A 1ª Gincana de Integração do Bacharelado em Administração do Campus Oeiras será realizada em 31/07/2024 a partir das 18:00 horas.

2 DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

2.1 - Este Regulamento dispõe sobre a organização da 1ª Gincana de Integração do curso de Bacharelado em Administração do IFPI Campus Oeiras, e foi elaborado pelos alunos organizadores do Projeto que neste evento se constitui parte da Comissão Organizadora.

2.2 - É obrigação de todos ter conhecimento sobre as disposições, regulamentos e atividades deste edital.

2.3 - Não é permitido qualquer tipo de agressão física ou verbal, fazer ou incitar atitudes que prejudiquem a execução das atividades das equipes adversárias, desrespeitar qualquer pessoa presente no ambiente de execução das atividades, dentre outras atitudes consideradas impróprias e incoerentes para o meio acadêmico.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí

2.4 – É de responsabilidade da Comissão Organizadora, quando couber, a elaboração, aplicação, averiguação e fiscalização das provas.

2.5 - Para o julgamento do cumprimento e pontuação das provas/atividades/tarefas será formada uma Comissão Julgadora, antes do início da Gincana, indicada pela Comissão Organizadora.

2.5.1 A Comissão Julgadora será formada por 4 (quatro) professores do IFPI Campus Oeiras, os quais terão a responsabilidade de julgar e pontuar cada atividade seguindo critérios especificados para cada prova, de acordo com a Ficha de Avaliação (Anexo 2).

2.5.2 – Para cada atividade desempenhada será preenchida uma Ficha de Avaliação, sendo, ao final da primeira etapa da gincana, contabilizado todos os pontos obtidos por equipe e descontadas pontuações devido a eventuais desrespeito aos critérios estabelecidos neste edital.

2.6 – A Gincana será dividida em duas etapas.

2.6.1 – **Primeira etapa:** Todos os discentes realizarão as provas em equipe e concorrerão com as equipes adversárias, disputando as atividades na ordem que estão elencadas no item 7.

2.6.2 – **Segunda etapa:** Ao final das provas, a equipe que somar a maior pontuação, disputará a prova final, a qual premiará apenas um discente.

2.6.3 - A prova final da gincana consiste na avaliação dos conhecimentos técnicos do discente, sendo realizada por meio do aplicativo KAHOOT, com 20 questões dos conteúdos listados no Anexo 1.

2.6.7 - É necessário que os alunos baixem o aplicativo (<https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android>) ou acessem pelo site (<https://kahoot.it/>).

2.6.8 - A Comissão Organizadora não se responsabiliza por eventuais erros ou falhas técnicas.

2.7 - Cada equipe será acompanhada e orientada por um membro da turma do Bacharelado em Administração Módulo IX.

2.8 - A programação com horários definidos para cada atividade será divulgada posteriormente, no entanto cada prova e atividade tem seu tempo máximo de duração, conforme item 7.

2.8 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



3 PREMIAÇÃO

3.1 - As equipes que participarão da I Gincana de Integração do Bacharelado em Administração concorrerão a **prêmios em dinheiro** de forma coletiva na **primeira etapa**, doados por empresas locais e patrocinadores individuais, a serem divulgados em data posterior.

3.2 - A equipe vencedora da primeira etapa irá disputar a segunda etapa/prova final, em que apenas o discente com maior pontuação gerada pelo aplicativo KAHOOT ganhará **01 Smartphone Xiaomi Redmi 9 T Blue**, doado pela Receita Federal - Programa Receita Cidadã (<https://www.gov.br/receitafederal/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/cidadania-fiscal/novos-destinos>).

3.3 - Haverá premiação para as demais equipes, sendo divulgado posteriormente os valores e quantidades.

4 DO PERÍODO DE INSCRIÇÕES

4.1 - As inscrições serão realizadas via *Google Forms*, por meio do *link* https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdMI9s9ja0WO2BPxQMCIxDRvP1tHLBNRAkTPQdG-o8iELB-Iw/viewform?usp=sf_link.

4.2 – A Comissão Organizadora não se responsabiliza pelo não recebimento das inscrições devido a quaisquer problemas técnicos.

4.3 – As inscrições serão realizadas no período de 19/07/2024 até 23/07/2024, podendo ser alterado.

4.4 – O líder de cada equipe é responsável por realizar a inscrição enviando uma tabela em *Word* ou PDF com o NOME COMPLETO, MATRÍCULA, CPF, E-MAIL e TELEFONE CELULAR de cada componente da equipe.

4.5 – É imprescindível que todos os componentes da Equipe tenham ciência das disposições deste edital, não sendo aceito qualquer recurso por falta de desconhecimento de regras já estabelecidas.



5 DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES

5.1 – As Equipes serão compostas por um número mínimo de 10 integrantes.

5.2 - A composição da Equipe será formada entre os alunos do 1º ao 7º período do Curso de Bacharelado em Administração do IFPI Campus Oeiras, onde cada equipe deverá ser composta com no mínimo 2 alunos de cada período.

5.3 – Cada Equipe deverá, no ato da inscrição, designar um(a) Líder responsáveis pelo contato com a Comissão Organizadora (número com *WhatsApp*).

5.3.1 O líder deve assumir, perante e de forma integrada a Equipe, a responsabilidade de acessar, divulgar e organizar o cumprimento das TAREFAS desta Gincana.

5.4 – Durante o período de realização da Gincana os membros das Equipes deverão de alguma forma estar identificados com uma marca que represente a sua Equipe (um traje ou uma “marca” na roupa) e ainda deverão dar um nome representativo a equipe.

5.4.1 Cada equipe deverá ter um nome e uma ilustração que a represente, sendo considerado itens a serem observados no critério ORGANIZAÇÃO.

6 DOS RECURSOS

6.1 – Quanto aos recursos contra a avaliação das provas. Atrasos na entrega ou realização de Tarefas terão 3 (três) tipos de penalizações: leve (2 pontos), moderada (4 pontos) e grave (6 pontos), a ser definida pela gravidade da penalidade, conforme avaliação da Comissão Julgadora.

6.2.1 - Será considerado atraso quando ultrapassar 60 segundos do tempo limite da atividade.

6.1.2 - A penalização será descontada da pontuação que a Equipe tirou na atividade em questão.

6.2 – Quanto aos Recursos. Estes devem ser dirigidos à Comissão Organizadora, por escrito, no prazo de até 15 minutos, a partir da ocorrência e respondido.

6.2.1 - Não há efeito suspensivo em função dos recursos.

6.2.2 - As decisões tomadas pela Comissão Organizadora não são passíveis de recurso.



7 DAS ATIVIDADES PROVAS

7.1 - Atividade N° 1 (Rodada de Perguntas e Respostas)

A primeira atividade consiste em um jogo com perguntas para testar conhecimentos específicos do grupo sobre determinadas áreas da administração. Nessa atividade as perguntas serão divididas em dois níveis: (Nível Fácil e Nível Moderado). As equipes poderão escolher entre números de 1 a 12 em cada rodada somando um total de 24 perguntas na qual cada número terá uma única pergunta com peso de 10 pontos no nível fácil e 20 pontos no nível moderado. A equipe da vez terá o tempo máximo de até 30 segundos que será contado ao sinal do mediador para responder a pergunta com 4 opções de respostas (A, B, C e D) e apenas uma correta. Em caso de empate, haverá uma rodada extra com 05 perguntas de peso 10. Caso ainda haja empate ao final das 05 perguntas, o jogo continua até que tenha uma equipe vencedora. Ao final, a equipe vencedora será aquela que acumular o maior número de pontos durante a atividade. **A atividade total valerá até 90 pontos por equipe.**

- **Regras:** A equipe deverá escolher até 5 componentes para formar a mesa de participantes, na qual:
 - Não será permitido o uso de nenhum material de consulta ou dispositivo eletrônicos;
 - Não será permitida a saída e retorno de nenhum membro da equipe durante a execução da atividade;
 - Não será permitido alteração da equipe durante a atividade;
 - Não será permitido trocar a resposta após a primeira escolha.

7.2 - 1ª prova relâmpago surpresa - habilidade e estratégia para se sair de determinada situação

- A 1ª prova relâmpago será uma prova rápida e surpresa a ser desenvolvida na hora da gincana. Cada equipe deverá indicar 2 alunos para participar;
- Esta atividade será realizada pelas equipes ao mesmo tempo, sendo dado 6 minutos para realização;



- Somente a primeira equipe que conseguir resolver a situação problema prática terá a pontuação máxima, que é **30 pontos**;
- Não será permitido qualquer interferência externa dos demais participantes, só quem poderá desenvolver essa atividade serão os participantes indicados.

7.3 Atividade Nº 2 (Atividade surpresa - venda de produtos)

- A atividade consiste na apresentação de determinados produtos comuns do cotidiano para que cada equipe trace estratégias para comercializar o referido produto;
- Os produtos só serão apresentados na hora;
- Cada equipe terá até 25 minutos para debate entre todos os membros da equipe. Em seguida, cada equipe terá até 4 minutos para apresentar suas estratégias de venda;
- É livre a escolha da atividade, que poderá ser uma pequena dramatização ou apenas explicar como faria para vender em uma situação real;
- **A atividade valerá até 50 pontos** e será avaliada conforme os critérios no Anexo 2;
- Não será aceito pesquisa em qualquer dispositivo eletrônico conectado à *internet*.

7.4 - 2ª prova relâmpago surpresa - foco e concentração

- A 2ª prova relâmpago terá como objetivo verificar a concentração e o foco dos discentes em uma atividade prática e surpresa;
- Cada equipe deverá eleger na hora 2 componentes para realizar;
- Todas as equipes que conseguirem realizar a atividade terão a pontuação de **20 pontos**.

7.5 Atividade Nº 3 (Apresentação de produto/serviço inovador)

- A atividade consiste na idealização ou aprimoramento de um produto ou serviço que dê uma nova visão sobre ele. A equipe poderá criar uma nova ideia de produto/serviço ou apenas inovar e/ou aprimorar um já existente. O objetivo dessa atividade é verificar a criatividade e inovação na aplicação desse novo produto/serviço para solução de um problema real;



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí

- As equipes deverão apresentar o produto/serviço de forma física ou apenas apresentar a ideia bem detalhada, sendo necessário ter viabilidade de sua implantação;
- A forma de apresentação e a quantidade de participantes fica a critério de cada equipe, tendo uma duração de até 5 minutos;
- **A atividade valerá até 70 pontos**, com critérios conforme Anexo 2.

7.6 Atividade Nº 4 (Prova do engajamento)

- A Atividade consiste na criação de artes/*template* com a temática “Curso de Bacharelado em Administração e o IFPI Campus Oeiras”, **valendo 20 pontos**;
- Cada equipe tem a liberdade de criar suas próprias artes, não sendo aceito artes já utilizadas em outras mídias sociais, isto é, deverá ser algo novo;
- **OBRIGATÓRIO QUE AS ARTES SEJAM FEITAS PELOS PARTICIPANTES DA EQUIPE**;
- É imprescindível que as artes estejam relacionadas a divulgação do curso e/ou da instituição;
- **A atividade deverá ser entregue até dia 26/07/2024 até às 12:00** com a finalidade de ser postada no *Instagram* oficial do Campus Oeiras, o qual abrirá votação popular até o dia da gincana a fim de verificar qual arte terá maior engajamento;
- Somente irá pontuar a equipe com maior votação popular (curtidas no *post* de sua equipe).
- Todas as artes serão expostas no dia do evento para que todos possam ver.

7.7 Atividade Nº 5 (Organização das equipes)

- A atividade consiste na avaliação a ser realizada ao longo de toda a gincana por parte da Comissão Julgadora a fim de observar como as equipes estão organizadas;
- Será analisado: identidade visual da equipe (nome da equipe e símbolo de identificação), grito de guerra e animação;
- **A atividade valerá até 20 pontos.**



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí

8 CRONOGRAMA

ETAPAS	PERÍODO
Divulgação da Gincana	01/04/2024
Sensibilização das turmas	01/04/2024
Divisão das equipes	02 a 03/04/2024
Inscrições das Equipes	19/04 a 23/04/2024
Realização da Gincana	31/07/2024
Resultado Final	31/07/2024

Atenciosamente,

Comissão Organizadora
Bacharelado em Administração Módulo IX



ANEXO 1 - CONTEÚDOS PARA A PRIMEIRA ATIVIDADE E PARA A PROVA FINAL

1. Administração Geral:

- Teorias da administração (Taylor, Fayol, Weber, etc.).
- Funções administrativas (planejamento, organização, direção e controle).
- Tipos de organização (formal e informal).
- Estrutura organizacional.
- Tomada de decisão.

2. Gestão de Pessoas:

- Recrutamento e seleção.
- Treinamento e desenvolvimento.
- Avaliação de desempenho.

3. Gestão Estratégica:

- Análise SWOT.
- Matriz BCG.
- Balanced Scorecard (BSC).
- Missão, visão e valores.
- Formulação e implementação de estratégias.
- Planejamento estratégico.

4. Marketing:

- Conceitos básicos de marketing.
- Composto de marketing (produto, preço, praça e promoção).
- Segmentação de mercado.
- Pesquisa de mercado.

5. Administração Pública/Direito Administrativo:

- Administração Pública: Centralizada e Descentralizada
- Administração Pública Direta e Indireta
- Princípios da Administração Pública



ANEXO 2 - FICHA COM CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS PROVAS

Atividade Nº 2 (Atividade surpresa - venda de produtos)

CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO MÁXIMA	PONTUAÇÃO OBTIDA
INOVAÇÃO	15	
CRIATIVIDADE	15	
RELEVÂNCIA	6	
COERÊNCIA AO TEMA	10	
RESPEITO AO TEMPO	4	
Total	50 pontos	

Atividade Nº 3 (Apresentação de produto/serviço inovador)

CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO MÁXIMA	PONTUAÇÃO OBTIDA
INOVAÇÃO	20	
CRIATIVIDADE	20	
RELEVÂNCIA	12	
COERÊNCIA AO TEMA	12	
RESPEITO AO TEMPO	6	
Total	70 pontos	

Atividade Nº 5 (Organização das equipes)

CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO MÁXIMA	PONTUAÇÃO OBTIDA
GRITO DE GUERRA	6	
ANIMAÇÃO	9	
IDENTIDADE VISUAL	5	
Total	20 pontos	