

## SHOW DO CONHECIMENTO

2009



### **REVISÃO**

Em tempo, o DCE informa que os seguintes itens foram alterados:  
cronograma e tabela de pontuação da gincana.

28/04/09

## REGULAMENTO

Cachoeirinha, abril de 2009.

## **SHOW DO CONHECIMENTO - 2009**

### **1 Objetivo**

O Show do Conhecimento tem como objetivo promover a integração dos acadêmicos, bem como a responsabilidade social, capacidade de trabalhar em equipe e o raciocínio lógico.

### **2 Especificações**

Para participar do Show do Conhecimento, o acadêmico deve estar devidamente matriculado na Faculdade CESUCA.

Cada equipe deve ter no mínimo 16 participantes e no máximo 30, sendo imprescindível que cada equipe possua no mínimo um integrante de dois cursos distintos entre os cursos de graduação.

A competição será dividida em três etapas: 1<sup>o</sup> etapa, repescagem e final, onde serão respondidas perguntas intercaladas sobre oito áreas de conhecimento. O objetivo de cada equipe é somar o maior número de pontos.

Será atribuído ponto extras para a equipe com maior número de integrantes presentes a cada etapa, tendo como evidência a lista de presentes assinadas pelos mesmos no dia da competição (19 e 20 de maio deste ano).

Cada equipe deverá nomear um Líder e um Fiscal para o Show do Conhecimento 2009.

### 3 Metodologia

#### 3.1 Cronograma

##### CRONOGRAMA - SHOW DO CONHECIMENTO 2009

Dias	Semana 13/04	Semana 20/04	Semana 27/04	Semana 04/05	Semana 11/05	Semana 18/05
Divulgação						
Inscrição das Equipes						
Reunião dos Líderes e Fiscais						
Ação Social						
Show do Conhecimento						
Divulgação dos Vencedores						

- 1) Divulgação: de 13/04 até 08/05.
- 2) Inscrição das equipes: de 13/04 até 08/05.
- 3) Reunião dos líderes das equipes: 11/05.
- 4) Ação Social: de 30/04 até 15/05.
- 5) Show do Conhecimento: 19/05 e 20/05.
- 6) Divulgação dos vencedores 20/05.

#### 3.2 *Regras do jogo*

##### 3.2.1 Ação Social

A ação social será desenvolvida entre os dias 30/04 e 15/05 e consiste na arrecadação de alimentos não-perecíveis e roupas. Estes serão doados a instituições carentes da região indicados pelas equipes inscritas no Show do Conhecimento e verificadas pelo DCE, sendo este responsável pelo recebimento e entrega dos alimentos e roupas.

A arrecadação será feita das seguintes formas:

Cada equipe deverá trazer 1 quilo de alimento não-perecível por integrante no ato da inscrição, estes alimentos são referentes à inscrição e não valerão na soma para o placar geral.

As equipes poderão doar o maior número de roupas e alimentos não-perecíveis possíveis durante o período de 30/04 até 15/05, sendo que cada item valerá determinado número de pontos, que ao serem somados valerá como critério de um possível desempate no decorrer do dia do evento, para classificar diretamente uma equipe que estiver de fora da final para a mesma e somará à pontuação na última fase.

ALIMENTOS		
ALIMENTO	UNID	PONTOS
Azeite	lata/garrafa	500
Arroz	Kg	400
Açúcar	Kg	200
Café	Pct grande	500
Café	Pct peq.	250
Enlatados *	unidade	150
Farinha de Mandioca	Kg	200
Farinha de Milho	Kg	200
Farinha de Trigo	Kg	400
Feijão	Kg	500
Leite Longa Vida	litro	400
Leite em Pó	500gr	600
Massa	500gr	300
Macarrão Instantâneo	Pct	100
Sal **	Kg	200

\* Exceto leite em pó e azeite.

\*\* Sal limitado a 2 Kg por equipe.

ROUPAS		
ROUPAS	DESCRIÇÃO	PONTOS
Roupa Infantil/bebê	unisex	50
Calçado	unisex/par	100
Camiseta	unisex	100
Blusa	manga curta	50
Blusa/Casaco/Moletom	manga longa	150
Casaco Forrado	unisex	300
Calça	unisex	200
Bermuda	unisex	100
Meia	unisex	50
Cobertor/Edredom	unidade	500
Lençol	unidade	200

EXTRAS		
ITEM	DESCRIÇÃO	PONTOS
Papel Higiênico	Até 4 rolos	150
Fralda	unidade	20
Pano para Limpeza	unidade	10
Desinfetante	500ml	100
Detergente	500ml	100
Vassoura	unidade	100
Saco de Lixo	Pct	10

### 3.2.2 1ª Etapa: dia 19/05

Com no mínimo 16 e no máximo 30 participantes, o jogo funcionará da seguinte forma:

1. Dois participantes de cada equipe (escolhidos pela mesma) sobem ao palco para responder uma bateria de perguntas relacionadas ao primeiro tema;
2. As perguntas de cada tema aparecerão num telão para serem respondidas pelos integrantes;
3. Com as perguntas do primeiro tema respondidas, se dará a troca dos integrantes que responderam sobre o primeiro tema pelos que responderão o segundo tema

e assim sucessivamente até o oitavo tema, os integrantes que já responderam as perguntas nesta etapa, não poderão responder novamente neste dia.

4. Cada equipe (dois participantes) terá três placas nomeadas: A, B e C para responderem as devidas perguntas. A equipe terá 15 segundos para pensar na resposta. Após sinal, deverão levantar as placas com as devidas respostas para a soma dos pontos de acertos;
5. Cada resposta correta **vale 100 pontos**. As respostas corretas nos temas específicos dos cursos (Administração, Contábeis, Matemática e Pedagogia) **valem 200 pontos**. No caso de erro, a equipe deixará de somar pontos;
6. As equipes que mais pontuarem na primeira etapa do jogo, estarão diretamente na final (número a ser definido após as inscrições);

### **3.2.3 Repescagem: dia 20/05**

A repescagem acontecerá no dia 20/05, entre as equipes que não chegaram à final (se número de equipes inscritas maior que seis). Esta funcionará em duas fases:

1º Fase - Será analisada entre as equipes que não chegaram à final, a que mais pontuou no quesito Ação Social, e esta estará automaticamente entre as finalistas.

2º Fase - A repescagem por perguntas funcionará da seguinte forma:

- Serão chamados ao palco dois representantes de cada equipe que ficaram de fora da final;
- A pontuação de cada equipe será zerada para o início desta etapa;
- Cada equipe irá responder uma bateria de dez perguntas sobre Conhecimentos Gerais;
- Cada resposta correta **vale 100 pontos**. No caso de erro, a equipe deixará de somar pontos;
- A equipe que mais pontuar nesta fase do jogo, estará na grande final do Show do Conhecimento.

### **3.2.4 Final: dia 20/05**

As equipes finalistas irão responder uma nova bateria de perguntas mais complexas.

A final seguirá da seguinte forma:

1. Um participante de cada equipe (escolhido pela mesma) sobe ao palco para responder uma nova bateria de perguntas relacionadas ao primeiro tema;
2. As perguntas de cada tema aparecerão num telão para serem respondidas pelo integrante;
3. Com as perguntas do primeiro tema respondidas, se dará a troca do integrante que respondeu sobre o primeiro tema pelo que responderá as do o segundo tema e assim sucessivamente até o oitavo tema, os integrantes que já responderam as perguntas nesta etapa, não poderão responder novamente neste dia;
4. A pontuação de cada equipe será zerada para o início da final, assim valendo somente os pontos decorrentes dos futuros acertos;
5. As perguntas de cada tema aparecerão num telão para serem respondidas pelos integrantes;
6. Cada equipe (um participante) terá três placas nomeadas A, B e C: para responderem as devidas perguntas. O representante da equipe terá 15 segundos para pensar na resposta. Após o sinal, deverão levantar as placas com as devidas respostas para a soma dos pontos de acertos;
7. Cada resposta correta **vale 100 pontos**. As respostas corretas nos temas específicos dos cursos (Administração, Contábeis, Matemática e Pedagogia) **valem 200 pontos**. No caso de erro, a equipe deixará de somar pontos;
8. A equipe que somar o maior número de pontos no término da final será a grande vencedora do Show do Conhecimento 2009.
9. Em caso de **Empate** na final, serão usados como critério de desempate os pontos acumulados da Gincana Ação Social. Se prevalecer o empate, valerá a pontuação da primeira fase.

## **4 Áreas de conhecimento**

### **4.1 1º Etapa: dia 19/05**

- 1) História e Geografia – 5 perguntas;
- 2) Esportes – 5 perguntas;
- 3) Conhecimentos Gerais – 5 perguntas;
- 4) Economia, Política e Filosofia – 5 perguntas;
- 5) Administração de Empresas – 3 perguntas;
- 6) Ciências Contábeis – 3 perguntas;
- 7) Matemática – 3 perguntas;
- 8) Pedagogia – 3 perguntas;

### **4.2 Repescagem: dia 20/05**

- 1) Conhecimentos Gerais – 10 perguntas.

### **4.3 Final: dia 20/05**

- 1) História e Geografia – 3 perguntas.
- 2) Esportes – 3 perguntas.
- 3) Conhecimentos Gerais – 3 perguntas.
- 4) Economia, Política e Filosofia – 3 perguntas.
- 5) Administração de Empresas – 2 perguntas.
- 6) Ciências Contábeis – 2 perguntas.
- 7) Matemática – 2 perguntas.
- 8) Pedagogia – 2 perguntas.

## 5 Pontuação

As pontuações serão da seguinte forma:

- ✓ Fase 1 – 19/05: Cada resposta certa **vale 100 pontos**; Temas específicos dos Cursos (administração, Contábeis, Matemática e Pedagogia) **valem 200 pontos**;
- ✓ Repescagem: Cada resposta certa sobre Conhecimentos Gerais **vale 100 pontos**;
- ✓ Final: cada resposta correta **vale 100 pontos**; Temas específicos dos Cursos (administração, Contábeis, Matemática e Pedagogia) **valem 200 pontos**;
- ✓ Participação: a equipe que comprovadamente estiver presente até o fim de cada dia receberá uma bonificação de **200 pontos**.
- ✓ Extra: A equipe vencedora da Fase 1 (19/05) terá acrescido ao placar **100 pontos** no início da fase final.

Obs.:Qualquer situação que não esteja neste regulamento será analisada pela equipe organizadora (DCE) do Show do Conhecimento 2009 e a mesma fica responsável pela decisão.

## 6 Premiação

Terão direito as premiações os integrantes inscritos e presentes em todas as fases do Show do Conhecimento. Servirá como registro para entrega da premiação às listas de presença assinadas pelos acadêmicos.

1º lugar: Rafting na cidade de Três Coroas;

2º lugar: Churrasco no Campus Cesuca/Inedi;

3º lugar: Sorteio de brindes/cortesia para os integrantes da equipe.

Melhor torcida: Troféu