

Login
Terms and conditions

MANUAL DO PARTICIPANTE

Ensino Fundamental

WEB DESAFIO

GINCANA DE PESQUISA PELA INTERNET

O QUE É O WEB DESAFIO?

O Web Desafio do Ensino Fundamental é um desafio nacional, exclusivo para estudantes do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental das escolas parceiras dos Sistemas de Ensino participantes que aderiram ao evento. Tem caráter cultural e é gratuito a todos os participantes. O Objetivo do Web Desafio é:

- Difundir a filosofia pedagógica WEBQUEST ;
- Possibilitar ao participante uma oportunidade para testar seus conhecimentos e sua capacidade de pesquisa em busca de informações relevantes;
- Incentivar o uso da internet para o aprendizado;
- Promover a aprendizagem cooperativa; e
- Desenvolver a capacidade de compreensão, cooperação, processo decisório e criatividade na resolução de problemas.

1. Cada equipe poderá ser composta no máximo por quatro alunos do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental em qualquer combinação, todos atendendo aos critérios previstos no regulamento.

2. Cada equipe deverá ter um único professor ou funcionário fiscal/orientador que será o responsável por coordenar e fiscalizar a sua equipe e zelar para que as regras sejam criteriosamente cumpridas.

3. Um mesmo professor ou funcionário fiscal/orientador poderá estar inscrito em mais de uma equipe, porém não poderá passar respostas dos Desafios e Enigmas de uma equipe para outra.

4. Cada escola deverá ter um diretor ou mantenedor que será responsável pela inscrição das equipes e divulgação das datas e regras do Web Desafio.

5. As equipes podem ser formadas por alunos da mesma turma e ano escolar ou turmas e anos escolares diferentes, em qualquer combinação, desde que todos estejam cursando o 8º e 9º ano do Ensino Fundamental em uma das escolas parceiras dos Sistemas de Ensino participante que aderiram ao evento.

6. Não será permitido formar equipes com integrantes matriculados em instituições ou unidades escolares distintas.

7. Todos os integrantes da equipe deverão estar regularmente matriculados na instituição.

8. Um mesmo aluno não poderá integrar mais de uma equipe.

CARACTERÍSTICAS DO WEB DESAFIO

- O evento é composto por 2(duas) fases (Fase A e Fase B) e uma grande final.
- As fases A e B serão realizadas pela internet na área restrita do site www.webdesafio.com.br, utilizando exclusivamente o console virtual, específico do evento.
- A grande final será realizada presencialmente na FACAMP (Faculdade de Campinas)
- Não serão aceitas respostas enviadas por qualquer outro meio que não seja o console virtual da área restrita do site do evento.

A Fase A será realizada da seguinte forma:

As equipes deverão responder a 17 questões objetivas e terão 3 enigmas para desvendar.

A fase A é eliminatória. Será convocada para participar da Fase B do Web Desafio apenas a equipe que conquistar a

maior pontuação de sua escola ou unidade escolar da Fase A em cada categoria. Na fase B participam apenas uma única equipe de cada escola ou unidade escolar em cada categoria.

A Fase B será realizada da seguinte forma:

As equipes deverão responder a 17 questões objetivas e terão 3 enigmas para desvendar.

- As 10 equipes que obtiverem maior pontuação na Fase B do Web Desafio 2016 disputarão a grande final na FACAMP (Faculdade de Campinas)

A Grande Final será realizada da seguinte forma:

As regras e o formato serão divulgados com 1 semana de antecedência.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO DE QUESTÕES TIPO DESAFIO

Cada questão objetiva proposta será chamada de desafio.

Cada desafio terá valor de 1000 pontos e cada equipe terá 10 chances para acertar, mas a cada chance desperdiçada, ou seja, com resposta incorreta, a equipe perde 100 pontos. Se na décima tentativa a resposta for incorreta o sistema passará automaticamente para o próximo desafio e a equipe receberá a pontuação mínima de 50 pontos.

A qualquer momento, independente da tentativa em que a equipe esteja, é possível desistir do desafio e passar para o próximo. Nesse caso, a equipe recebe a pontuação mínima de 50 pontos.

Só será possível visualizar a próxima questão (seja tipo desafio ou tipo enigma) quando a equipe acertar a questão em que está ou desistir dela.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO DE QUESTÕES TIPO ENIGMA

- Cada enigma é composto por 10 pistas, sendo que cada pista será apresentada individualmente mediante solicitação da equipe.
- As pistas serão numeradas de 1 a 10, sendo a pista 1 liberada automaticamente. Ao solicitar a abertura de mais pistas, pelo console virtual, o sistema abrirá a pista 2 e assim sucessivamente mediante solicitações.
- A pontuação da prova varia de acordo com o número de pistas solicitadas para a resolução do enigma. Não existe limite de tentativas de respostas e nem penalização por erros, ou seja, a equipe poderá “chutar” quantas respostas desejar sem perder pontos. A pontuação recebida pela equipe ao desvendar um enigma segue a seguinte tabela.

Número de pistas solicitadas	Pontuação do enigma
1	5000
2	4000
3	3000
4	2000
5	1000
6	800
7	600
8	400
9	200
10	100

- A equipe que desistir de resolver o enigma receberá a pontuação mínima de 50 pontos.

PONTUAÇÃO EXTRA

Quando a equipe terminar a última questão proposta na fase (seja desafio ou enigma) seja pelo acerto da resposta ou por desistência, o sistema encerrará automaticamente a gincana para aquela equipe e calculará o tempo restante para o término da fase. Para cada minuto restante para o término da fase a equipe receberá 20 pontos.

Por exemplo: Uma equipe terminou o 20º desafio e desvendou os 3 enigmas da Fase A às 17 horas e 10 minutos, portanto faltando 10 minutos para o término oficial da fase essa equipe receberá uma pontuação extra de 200 pontos (20 pontos para cada minuto).

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Em caso de empate de duas ou mais equipes na pontuação da Fase, o desempate seguirá a seguinte ordem de critérios:

- Maior pontuação nas questões tipo desafio na fase em questão.
- Maior pontuação nas questões tipo enigma na fase em questão.
- Menor tempo de realização da fase em questão.
- Sorteio.

PONTOS IMPORTANTES

- É permitida a utilização da Internet, a pesquisa em livros e a consulta a professores ou terceiros na resolução dos desafios.
- Obrigatoriamente, todos os integrantes de uma mesma equipe devem estar juntos com o professor ou funcionário orientador/fiscal.
- Não é permitido participar do Web Desafio sem a presença do professor ou funcionário orientador/fiscal.
- Não será permitida a troca de integrantes da equipe, nem do professor ou funcionário orientador/fiscal no decorrer das provas ou entre as fases do Web Desafio.
- O professor ou funcionário orientador/fiscal poderá ser qualquer professor ou funcionário da escola ou instituição participante.
- É estritamente proibida a troca direta de respostas, enunciados dos desafios, pistas ou enigmas entre as equipes. Caso comprovado este fato, as equipes envolvidas serão desclassificadas.
- É estritamente proibido o envio ou publicação de questões ou imagens através de comunicadores instantâneos, redes sociais, emails ou equivalentes. Caso comprovado este fato, as equipes envolvidas serão desclassificadas.

- A instituição que for desclassificada por violação do regulamento será suspensa por dois anos, ficando assim impedida de participar do Web Desafio nos anos de 2017 e 2018.
- Todo o Web Desafio terá como referência o horário do computador servidor da coordenação do desafio (Horário de Brasília).

A Grande Final do Web Desafio será realizada presencialmente na FACAMP (Faculdade de Campinas) e as regras e provas serão divulgadas com apenas 1 semana de antecedência.

- Todas as equipes iniciam a Grande Final com pontuação igual a zero, independente dos pontos conquistados nas Fases A e B do Web Desafio.
- A grande final será composta por desafios de conhecimentos gerais e enigmas que as equipes responderão presencialmente sem a ajuda do professor ou funcionário fiscal/orientador.
- A organização não oferecerá ajuda de custo para transporte, alimentação, hospedagem, etc..

PROCESSO DE INSCRIÇÃO

- As inscrições poderão ser feitas apenas pelas escolas dos Sistemas de Ensino participantes.
- Não será aceita a inscrição das equipes com dados em branco ou incompleto.
- O responsável pela escola deverá acessar a área restrita do site unificado de marketing, com seu usuário e senha, clicar no botão “Web Desafio - Inscrições das Equipes” e preencher eletronicamente um formulário para cada equipe participante, até a data de término do período de inscrições.
- O comprovante de inscrição irá para o e-mail da escola, do professor ou funcionário orientador/fiscal e para os e-mails dos integrantes da equipe.
- As inscrições e a participação são totalmente gratuitas, não havendo nenhum custo para os participantes.

CALENDÁRIO GERAL

Início das inscrições: 02 de maio de 2016

Encerramento das inscrições: 01 de junho de 2016

Fase A

- Fase A: 03 de junho de 2016
- Início 14 horas - término 17 horas e 20 minutos

Fase B

- Fase B: 16 de setembro de 2016
- Início 14 horas – término 17 horas e 20 minutos

Divulgação das 10 equipes classificadas para a Grande final: 10 de outubro de 2016.

Final

- Evento em Campinas/SP: 23 de outubro de 2016

PREMIAÇÃO

- Cada integrante da equipe vencedora da Grande Final do Web Desafio e seu respectivo professor ou funcionário orientador/fiscal receberá como prêmio um iPad Mini 3, 16GB, WI-Fi. Todos receberão também troféus e medalhas.
- Cada integrante da equipe segunda colocada da Grande Final do Web Desafio e seu respectivo professor ou funcionário orientador/fiscal receberá como prêmio um iPod touch 16GB. Todos receberão também troféus e medalhas.
- Cada integrante da equipe terceira colocada da Grande Final do Web Desafio e seu respectivo professor ou funcionário orientador/fiscal receberá como prêmio um iPod nano 16GB. Todos receberão também troféus e medalhas.
- As outras equipes participantes da Grande Final receberão troféus e medalhas.

COMUNICAÇÕES

- É de total responsabilidade da equipe o desempenho e conexão do provedor por ela escolhido.
- Todas as informações referentes ao desafio estão disponibilizadas no endereço eletrônico oficial do Web Desafio: www.webdesafio.com.br
- Toda a comunicação entre a coordenação do Web Desafio e as equipes se dará por meio do endereço eletrônico oficial ou por e-mail.
- É obrigação das equipes se manterem informadas, verificando sempre seus e-mails e as notícias no endereço eletrônico do Web Desafio.
- É de total responsabilidade das equipes a manutenção do sigilo de suas senhas de acesso. Sua senha tem caráter exclusivo e só deve ser usada pelos membros de sua equipe.

EQUIPAMENTOS E ACESSO AO SITE OFICIAL

- A configuração mínima necessária do equipamento para participar do desafio é:
Micro-computador com processador Pentium III 450MHz ou superior, 128 MB RAM, Windows 98/NT4/ME/2000/XP/Vista/7/8, placa de vídeo com re-

solução de 800x600 e esquema de cores de 16 bits, plug in do Flash e acesso à Internet banda larga.

- Não é responsabilidade da organização do Desafio a solução de problemas técnicos que venham a ocorrer, tais como: incompatibilidades de placas, desempenho de memória e da máquina, além de problemas de comunicação ocasionados por redes ou provedores de acesso.
- Para que as equipes possam visualizar todas as funcionalidades do site oficial, é obrigatório o uso do browser de navegação na Internet - Internet Explorer versão 6.0 ou superior.

DESCCLASSIFICAÇÃO

- Além das hipóteses de desclassificação previstas no regulamento, será desclassificado toda e qualquer equipe que tentar invadir e/ou violar os sistemas do jogo ou tentar, de qualquer forma, adulterar resultados de equipes no desafio.
- Estarão desclassificadas as equipes que comprovadamente, no intuito de obter vantagem no desafio, trocarem respostas ou informações entre si.
- É proibido qualquer tipo de divulgação dos enunciados, imagens, áudios, vídeos e respostas de cada um dos desafios e dos Enigmas em qualquer meio de comunicação. A divulgação irá desclassificar a equipe infratora.
- É proibido pedir ajuda, pistas ou dicas através de comunicadores instantâneos, sites de relacionamento como Orkut, Facebook e outros. Caso sejam encontrados pela equipe de monitoramento do Web Desafio ou por meio de denúncias (devidamente investigadas) das equipes envolvidas serão desclassificadas.
- A evolução das equipes no desafio será monitorada pela coordenação do Web Desafio, sendo comprovada qualquer fraude a equipe, a escola ou a instituição serão desclassificadas.

ABAIXO 2 EXEMPLOS DE QUESTÕES TIPO DESAFIO: (Modelo de questão)

1 - A Internet provocou uma verdadeira revolução mundial, possibilitando situações até então inimagináveis (o próprio web desafio é um exemplo). Na região noroeste de uma determinada cidade, fica a sede da organização responsável pela criação da world wide web (www). No mesmo ano em que o mais famoso Museu de Arte e História dessa cidade foi inaugurado, um famoso time de futebol brasileiro (que já foi campeão estadual e nacional) foi fundado. Esse time perdeu em seu jogo de estreia.

Qual o nome do time que venceu esse jogo? (13 caracteres com espaços)

R.: União da Lapa



O mapa acima é uma divisão do mundo, realizada como medida de proteção de mercado de uma determinada tecnologia. Cada região é indicada por um código. Qual código é o indicado para espaços internacionais como cruzeiros e aviões, etc ? (resposta em caracteres numéricos, por exemplo 2, 4, 6, 8, 10, 12, 20, 100, etc)

R.: 8

ABAIXO 2 EXEMPLOS DE QUESTÕES TIPO ENIGMA: (Modelo de questão tipo enigma)

1-

Pista 1: Uma informação publicada no dia 08 de maio de 2013, em uma importante fonte, apontou que a cidade de São Paulo ganhará 120 lugares para lhe usar.

Pista 2: Muitas empresas investem pesado para ganhos empresariais.

Pista 3: Hoje em dia, uma em cada dez pessoas em todo o mundo faz uso desse serviço.

Pista 4: Para oferecer novidades aos seus clientes um parque em Israel se envolveu em uma polêmica ao usar um animal para transportar tal serviço.

Pista 5: Vantajoso e econômico, já falam que num futuro próximo poderá ser utilizado em qualquer lugar e a qualquer momento.

Pista 6: Nos deparamos com pessoas, além de nós mesmos, usando-o em aeroportos, bares, restaurantes, bibliotecas, entre outros.

Pista 7: A resposta deve ser separada por hífen sem espaço.

Pista 8: Formadas pela combinação dos campos elétrico e magnético que se propagam no espaço perpendicularmente transportando energia.

Pista 9: Ele opera em faixas de frequências que não necessitam de licença para instalação e/ou operação.

Pista 10: Seu nome, para muitos, sugere da abreviação de wireless fidelity, ou “fidelidade sem fio”.

Resposta: Wi-fi

2-

Pista 1: O Convair 240 teve um grande peso em sua história.

Pista 2: Duas palavras formam o seu nome.

Pista 3: Marcados por idas e vindas, suas reputações não eram das melhores.

Pista 4: Depois de muitas críticas e fracassos tornaram-se, enfim, um ícone americano.

Pista 5: Seu principal membro morreu três meses antes de seu trigésimo aniversário.

Pista 6: “O choro acabou e agora é hora de rock”

Pista 7: Gibson Les Paul, Gibson Firebird e Fender Stratocaster

Pista 8: Um acidente aéreo interrompeu a carreira de seu principal compositor.

Pista 9: Durante uma determinada turnê, uma roadie ficava atrás dos amplificadores gritando o nome da próxima música a ser tocada. Nesse momento a banda não conseguia, sequer, decorar a ordem das músicas a serem apresentadas.

Pista 10: O nome da banda foi inspirado em um professor que eles tinham na escola chamado “Leonard Skinner”

Resposta: Lynyrd Skynyrd