

# MANUAL DO PARTICIPANTE

*Ensino Médio*

# WEB DESAFIO

GINCANA DE PESQUISA PELA INTERNET

# O QUE É O WEB DESAFIO?

O Web Desafio do Ensino Médio é um desafio nacional, exclusivo para estudantes da 1ª e 2ª série do Ensino Médio 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 da 1ª e 2ª série do Ensino Médio 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 as 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 a 1ª e 2ª série do Ensino Médio em uma das escolas parceiras dos Sistemas de Ensino participantes 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](http://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

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 pela escola do Sistema de Ensino participante.
- 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 email da escola, do professor ou funcionário orientador/fiscal e para os emails 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:** 08 de junho de 2016

#### Fase A

- Fase A: 10 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](http://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 resolução 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 desclassificada 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)

**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