

**REGULAMENTO 2024****1º GAME ACADÊMICO - MENTES EM MOVIMENTO**  
**EVENTO REALIZADO PELO NAE E ACADÊMICO**  
**BIOPARK EDUCAÇÃO**

A **ASSOCIAÇÃO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO BIOPARK**, organização da sociedade civil, sem fins lucrativos, inscrita no CNPJ sob nº 30.694.272/0001-08, estabelecida na Rodovia PR-182, Km 320/321, Biopark, município de Toledo, Estado do Paraná, CEP 85.919-899, adiante denominada **BIOPARK EDUCAÇÃO**, no uso de suas atribuições conferidas em seu Estatuto Social, torna público o Regulamento do **1º GAME ACADÊMICO - MENTES EM MOVIMENTO** – evento realizado pelo NAE (Núcleo de Apoio ao Estudante) e pelos coordenadores de curso da Faculdade Biopark Educação e Uniámerica.

**1. DO OBJETIVO**

1.1. O **BIOPARK EDUCAÇÃO**, em seu compromisso contínuo de promover a integração, o sentimento de pertencimento e a coletividade entre seus estudantes (Calouros e Veteranos), aliado à conscientização ambiental e social, apresenta o "**1º Game Acadêmico - Mentes em Movimento do Biopark Educação**". Esse evento tem como principal propósito unir calouros e veteranos da Faculdade Biopark e Polo Uniamérica ao lema **#façapartedessemovimento**, por meio de atividades de extensão que transcendem as fronteiras dos projetos e desafios acadêmicos, englobando os **12 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**.

1.2. Por meio de uma série de desafios e competições, o objetivo do evento é impulsionar o engajamento dos participantes em ações voltadas ao desenvolvimento sustentável, à conscientização ambiental, à valorização da diversidade cultural e à prática da responsabilidade social. Além disso, busca-se proporcionar momentos de lazer, esporte e diversão, reforçando, assim, o pertencimento e a colaboração entre os membros da comunidade acadêmica.

**2. DAS INSCRIÇÕES**

2.1. As inscrições para o **1º Game Acadêmico - Mentes em Movimento** estarão abertas a partir do dia **15/04/2024** e serão encerradas no dia **29/04/2024**. Podem participar do Game os alunos regularmente matriculados na Graduação da Faculdade Biopark. Para se inscrever, os interessados devem preencher o formulário on-line que será disponibilizado nos grupos de WhatsApp no dia **15/04/2024**. Por meio deste Link: <https://docs.google.com/forms/d/141XJYZIBbnBB-wZX4bcwvjBURjMavJsMe9cowTLidCk/edit>

2.2. Cada equipe poderá ter de 15 á 25 participantes, sendo

- no máximo 8 estudantes de ADS;

- até 5 alunos de Engenharia de Software;
- até 2 alunos de ciência de dados;
- pelo menos 1 aluno do curso de EBB;
- até 6 alunos de Farmácia;
- até 5 alunos do curso de Administração e Ciência e Tecnologia.

A atividade busca promover a diversidade e a integração entre os cursos.

- 2.3. A diversidade de cursos será levada em consideração para a homologação da inscrição. Cada equipe deverá ter um líder designado e um professor como padrinho, que será responsável por orientar e apoiar os participantes. **É importante ressaltar que um mesmo professor não poderá ser padrinho de mais de uma equipe, garantindo, assim, uma distribuição equitativa de recursos e apoio.**
- 2.4. A homologação das inscrições ocorrerá no dia **03/05/2024** (sexta-feira) via site e grupos de WhatsApp das respectivas turmas. Site: <https://bioparkeduacao.com/>

### 3. DAS COMPETIÇÕES

3.1. O **1º Game Acadêmico - Mentas em Movimento** será composto por cinco desafios:

1. **Campanhas de coleta de lixo eletrônico. (Data do dia 03/05 a 17/05).**

1.1 Serão aceitos apenas lixos eletrônicos. Lixo eletrônico refere-se a qualquer equipamento eletrônico descartado que não está mais em condições de uso ou está obsoleto tecnologicamente. Isso inclui dispositivos como computadores, telefones celulares, televisores, eletrodomésticos, equipamentos de escritório e de entretenimento eletrônico, entre outros.

1.2 O material coletado deverá ser entregue na Secretaria no **dia 17/05** (sexta-feira). O responsável pela entrega deve solicitar uma declaração de quanto lixo foi entregue.

1.3 A pontuação será atribuída de acordo com a tabela descrita abaixo:


EQUIPAMENTO	PONTOS	Pontos/Por
Computadores (desktops)	100	UNIDADE
Notebook	100	UNIDADE
Telefones celulares	100	UNIDADE
Tablets	100	UNIDADE

Impressoras	50	UNIDADE
Monitor de tubo	1	UNIDADE
Monitor LCD e LED	50	UNIDADE
TV tubo	1	UNIDADE
TV LCD e LED	30	UNIDADE
Aparelhos de som	30	UNIDADE
Aparelhos de vídeo (DVD, Home theater etc)	5	UNIDADE
Pilhas 1,5V	5	UNIDADE
Bateria 9V	5	UNIDADE
Baterias 12V	30	UNIDADE
Baterias Lítion	100	UNIDADE
Lâmpadas fluorescentes e LED	5	UNIDADE
Fios e cabos	30	Kg
Relógios e calculadoras	5	UNIDADE
Drone	100	UNIDADE
Brinquedo rádio controlado	100	UNIDADE
Carregador de celular	100	UNIDADE
Carregador de notebook	100	UNIDADE
Nobreak	100	UNIDADE
Alarme	50	UNIDADE
Motor trifásico	50	UNIDADE
Motor monofásico	30	UNIDADE
Equipamentos de medição	100	UNIDADE
Cabo USB	5	UNIDADE

2. **Desafio - Meio Ambiente.(08/06 - Sábado).** O desafio consiste no plantio de árvores. Que será dentro das dependências do Biopark Educação, localizado na quadra 11.

2.1 As plantas deverão ser retiradas e plantadas junto ao viveirista responsável. O plantio é de responsabilidade da equipe.

2.2 A pontuação será vinculada ao dia do plantio de acordo com a participação dos integrantes da equipe, sendo considerados 10 pontos por acadêmico que participar da ação. Como cada equipe tem no máximo 25 integrantes, a equipe que tiver todos os integrantes envolvidos na atividade receberá o total de 250 pontos.



2.3 O comitê organizador da gincana e o Engenheiro Ambiental do Biopark serão os responsáveis por atribuir a pontuação no dia do plantio.

**Desafio Relâmpago (lançar desafio na festa junina) (20/06/2024)**

**A equipe que vier toda trajada e criar uma dança junina ganhará uma pontuação única de 100 pontos**

3. **Desafio - Diversidade cultural e Gestão Financeira** (13/05 a 29/05) – O desafio estará relacionado ao Dia Mundial da Diversidade Cultural, que ocorre em 21/05. Para essa etapa, as equipes precisarão organizar:

3.1 Barracas com comidas típicas. Cada equipe será sorteada com uma região do Brasil e precisará organizar:

- Barracas decoradas;
- Comidas típicas;
- Trajes para os participantes.

3.2 As comidas serão vendidas e o lucro será revertido em ação social (**filantropia**).

3.3 A pontuação será dada da seguinte forma:

- 1º lugar (1ª barraca mais decorada – 100 pontos; participantes mais bem trajados – 100 pontos; lucro das vendas – 50 pontos) – 250 pontos
- 2º lugar (2ª barraca mais decorada – 100 pontos; trajes dos participantes – 100 pontos; lucro das vendas – 50 pontos) – 230 pontos
- 3º lugar (3ª barraca mais decorada – 80 pontos; trajes dos participantes – 80 pontos; lucro das vendas – 40 pontos) – 200 pontos

3.4 O comitê organizador da gincana será responsável por analisar e atribuir a pontuação.

4. **Desafio - Responsabilidade social**. (03/06 a 09/08) – Ajudar uma instituição de caridade com o lucro das vendas das comida típicas.

4.1 Cada um dos alunos das equipes deverá cumprir 2h de serviço social. Todos os participantes deverão retirar uma ficha na secretaria, a qual deverá ser preenchida e carimbada pela instituição em que o trabalho voluntário será realizado. Ao final, as fichas de todos os membros das equipes precisam ser entregues na secretaria.



4.2 A pontuação será dada da seguinte forma:

- 1º lugar (A equipe que tiver o maior número de fichas preenchidas com participantes e números de horas na atividade de ação social) – 250 pontos
- 2º lugar (A equipe que tiver o 2º maior número de fichas preenchidas com participantes e números de horas na ação social) – 230 pontos
- 3º lugar (A equipe que tiver o 3º maior número de fichas preenchidas com participantes e números de horas na ação social) – 200 pontos

4.3 O resultado parcial sairá no dia 29/06.

5. **Desafio - Esportes à moda antiga (10/08).** As equipes participarão de atividades esportivas.

5.1 Os esportes serão baseados em brincadeiras antigas sendo elas:

- Competição do grito de guerra;
- Corrida de saco;
- Cabo de guerra;
- Corrida com ovo na colher;
- Quem enche o balde primeiro;
- Queima;
- Outras atividades que serão definidas pela equipe organizadora do evento.

5.2 A pontuação será dada da seguinte forma:

- 1º lugar de cada modalidade ganhará 100 pontos
- 2º lugar de cada modalidade ganhará 50 pontos
- 3º lugar de cada modalidade ganhará 30 pontos

5.3 O resultado final sairá no último dia do evento no final da Gincana esportiva.

Os detalhes de cada desafio, incluindo critérios de participação, formato das atividades e datas específicas, serão divulgados pela organização do evento em seus canais oficiais de comunicação.

#### **4. DAS EXCLUSÕES**

4.1 Fica expressamente proibida a participação de alunos que estejam em situação irregular junto à Faculdade Biopark, bem como aqueles que apresentarem comportamento inadequado durante o decorrer do Game ou infringirem qualquer regra do Manual do Estudante (anexo).



4.2. A organização reserva-se no direito de desclassificar participantes que violem as regras estabelecidas neste regulamento ou que atuem de forma prejudicial ao andamento do evento.

## 6. DA PREMIAÇÃO

6.1. Os participantes serão avaliados ao longo dos desafios com base em critérios preestabelecidos pela organização do evento, de acordo com a planilha de pontos anexa ao regulamento. Ao final do **1º Game Acadêmico - Mentem em Movimento**, serão anunciados os vencedores: PREMIAÇÃO:

### PREMIAÇÃO:

- 1º Lugar - **Viagem para Itaipulândia para o grupo vencedor**, incluindo passaporte para o parque e transporte.
- 2º Lugar - **Rodízio de pizza** na Passarela Pizzaria, para todos os integrantes.
- 3º Lugar - **Vale cinema para todos os integrantes.**

6.2. O **1º Game Acadêmico - Mentem em Movimento** ocorrerá entre os meses de março e agosto de 2024, culminando em um evento de encerramento no dia 10/08 (sábado) com a gincana final. Todos os participantes são incentivados a contribuir de forma positiva para o sucesso do evento, promovendo a integração, a colaboração e o espírito de equipe.

6.3. Este regulamento está sujeito a alterações pela organização do evento, sendo de responsabilidade dos participantes acompanharem as atualizações divulgadas. Em caso de dúvidas ou solicitação de esclarecimentos adicionais, os interessados podem entrar em contato com a comissão organizadora do **1º Game Acadêmico - Mentem em Movimento**.

Atividade	Início	Fim
Inscrições	15/04/2024 (segunda-feira)	29/04/2024 (segunda-feira)
Campanhas de coleta de lixo eletrônico	03/05/2024 (sexta-feira)	17/05/2024 (sexta-feira)
Desafio - Meio Ambiente	08/06/2024 (sábado)	11/06/2024 (terça-feira)
Desafio - Diversidade cultural e Gestão Financeira	21/05/2024 (terça-feira)	21/05/2024 (terça-feira)
Desafio - Responsabilidade social	03/06/2024 (segunda-feira)	09/08/2024 (quarta-feira)
Desafio - Esportes à moda antiga	10/08/2024 (Sábado)	10/08/2024 (sábado)

## **7. DO USO DA IMAGEM E SOM**

7.1 - Ao efetuar a inscrição, o participante autoriza expressamente o BIOPARK EDUCAÇÃO, sem ônus de qualquer natureza, a utilizar a sua imagem em jornais, folhetos, páginas na Internet ou outros meios de publicidade, em conformidade ao artigo 8º, § 1º da Lei nº 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados pessoais sem ensejar direito de indenização ou qualquer remuneração decorrente de veiculação da imagem nos termos ora mencionados.

7.2 - A presente autorização é feita em caráter irrevogável e irretratável e de forma gratuita, por prazo indeterminado ou até que seja solicitada a sua exclusão pelo(a) participante. O participante que não quiser expor a sua imagem nos termos acima deverá por escrito desautorizar o BIOPARK EDUCAÇÃO logo no ato da inscrição.

## **8. DA PROTEÇÃO DOS DADOS PESSOAIS**

8.1- Ao se inscrever, o participante autoriza o BIOPARK EDUCAÇÃO a coletar, manter, tratar, processar, alterar, arquivar, atualizar, excluir quando solicitado, encaminhar material de marketing e publicidade e processar os seus dados para atender ao fim específico desta gincana e de ensino proposto pelo BIOPARK EDUCAÇÃO. Tais procedimentos atenderão à legislação vigente, em especial à Lei 13.709/18 – Lei Geral de Proteção de Dados.

## **9. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

9.1. O participante, ao se inscrever, aceita as Normas de Regimento Interno e demais normativas internas do BIOPARK EDUCAÇÃO.

9.2. Todos os equipamentos do BIOPARK EDUCAÇÃO, ou de terceiros, colocados à disposição do(a) participante são de inteira responsabilidade deste, devendo ser reparados, substituídos ou indenizados, quando danificados pelo mau uso ou quando perdidos/extraviados.

9.3. Os casos omissos relativos a quaisquer aspectos envolvendo a gincana serão resolvidos pela Secretaria Acadêmica, cuja decisão o participante neste ato aceita acatar, pois se trata de ato voluntarioso visando apenas a proporcionar momentos de lazer, esporte e diversão, reforçando assim o pertencimento e colaboração entre os membros da comunidade acadêmica.

Toledo, 09 de abril de 2024.

  
ASSOCIAÇÃO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO BIOPARK