

## **MANUAL DO PARTICIPANTE**

### **WEB DESAFIO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

---

O Web Desafio do Ensino Fundamental é um Projeto Pedagógico de desafio nacional, exclusivo para estudantes de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental das escolas associadas a um dos pacotes da Emme 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 de 8º e 9º anos 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.
  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 anos do Ensino Fundamental 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.
- Por conta da Pandemia, o formato da Grande Final será realizado, a princípio remotamente, pelo console virtual do Web Desafio. A Comissão Organizadora do Web Desafio se reserva no direito de alterar o formato remoto para o formato presencial, a ser realizado na FACAMP em Campinas/SP, a qualquer momento. Divulgaremos as regras com 1 semana de antecedência.

- 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 2020 disputarão a grande final.

#### **A Grande Final será realizada da seguinte forma:**

Por conta da Pandemia, o formato da Grande Final será realizado, em princípio remotamente, pelo console virtual do Web Desafio. A Comissão Organizadora do Web Desafio se reserva no direito de alterar o formato remoto para o formato presencial, a ser realizado na FACAMP em Campinas/SP, a qualquer momento. Divulgaremos as regras 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.

<b>Número de pistas solicitadas</b>	<b>Pontuação do enigma</b>
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 17º 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 na resolução dos desafios.
- Todos os integrantes de uma mesma equipe devem estar conectados, via videoconferência, com o professor ou funcionário orientador/fiscal na plataforma de sua escolha para a realização das provas.
- 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 proibido o envio ou publicação de questões ou imagens através de comunicadores instantâneos, redes sociais, e-mails 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 2022 e 2023.
- Todo o Web Desafio terá como referência o horário do computador servidor da coordenação do desafio (Horário de Brasília).
- Apesar de toda a comunicação oficial se dar por e-mail ou pelo endereço eletrônico, em casos excepcionais a coordenação poderá utilizar outro meio de comunicação. Faremos também constantes publicações sobre o evento em nosso Instagram Oficial @webdesafiooficial

## **A Grande Final**

- Por conta da Pandemia, o formato da Grande Final será realizado, a princípio remotamente, pelo console virtual do Web Desafio. A Comissão Organizadora do Web Desafio se reserva no direito de alterar o formato remoto para o formato presencial, a ser realizado na FACAMP em Campinas/SP, a qualquer momento. Divulgaremos as regras com 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.
- Caso o formato da Grande Final seja presencial, 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 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 agosto de 2021

**Encerramento das inscrições:** 09 de setembro de 2021

### **Fase A**

- Fase A: 16 de setembro de 2021
- Início 14 horas - término 17 horas e 20 minutos

### **Fase B**

- Fase B: 08 de outubro de 2021
- Início 14 horas – término 17 horas e 20 minutos

- Divulgação das 10 equipes classificadas para a Grande final: 19 de outubro de 2021.

## **Final**

- 24 de outubro de 2021.

## **PREMIAÇÃO**

- Cada integrante da equipe vencedora da grande final do Web Desafio e seu respectivo professor ou funcionário orientador/fiscal receberão como prêmio R\$ 1.000,00 para cada um. (A forma que será entregue será combinada posteriormente). Todos receberão também troféus e medalhas. A escola da equipe vencedora também ganhará como prêmio 5000 MKT (moeda virtual da Emme) para ser utilizado em nossa gaveta EMME STORE.
- Cada integrante da equipe segunda colocada da grande final do Web Desafio e seu respectivo professor ou funcionário orientador/fiscal receberão como prêmio um Kit Youtuber que contém: 1 microfone de lapela, 1 adaptador P2, 1 minitripé para celulares (acompanha suporte), 1 tripé de 1,20m, 1 extensão de aproximadamente 3 metros e 1 bolsa para transporte. Todos receberão também troféus e medalhas.
- As demais 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 [www.webdesafio.com.br](http://www.webdesafio.com.br) ou por e-mail ou pelo Instagram Oficial (@webdesafiooficial).
- 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, placa de vídeo com resolução de 800 x 600 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, recomendamos o uso de navegador Google Chrome.

## **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.
- 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.
- 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, ficando impossibilitada de participar nos anos de 2021 e 2022.

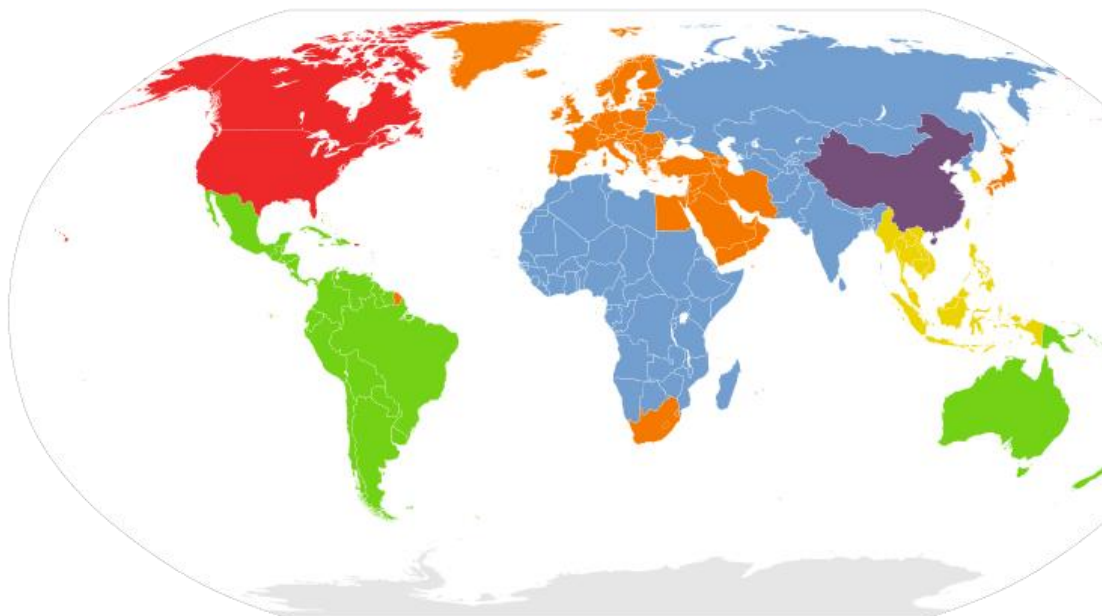
## **ABAIXO 2 EXEMPLOS DE QUESTÕES TIPO DESAFIO:**

### **(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

2 -



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



fió”.

**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**