

Regulamento da Primeira Olimpíada do Conhecimento do assoalho pélvico
PELVIC Games

DA CRIAÇÃO E DIREITOS DE AUTORIA

A Primeira **OLIMPÍADA** do assoalho pélvico denominado **PELVIC GAMES** foi criada pelo Laboratório de **UroFisioterapia** ligado ao Programa de Pós-graduação em Ciências da Reabilitação e Curso de Pós-graduação em Disfunções do Assoalho Pélvico do [Instituto de Ciências da Motricidade](#) da Universidade Federal de Alfenas – UNIFAL-MG, a qual detém os direitos autorais.

DA REALIZAÇÃO

Com apoio da Secretaria de Estado de Desenvolvimento Econômico – Sede, por meio do Projeto VUEI - Vivência Universitária em Empreendedorismo e Inovação, e o objetivo de estimular a criação de projetos e negócios inovadores, os alunos bolsistas, coordenados pela Profa. Dra. Simone Botelho, desenvolveram uma **proposta inédita e inovadora**, seguindo preceitos de eventos tecnológicos com diferenciais para a atração de universitários e profissionais da área, aliada ao **VI Simpósio Internacional Multidisciplinar do Assoalho Pélvico - SIMAP 2024**, neste ano abordando a temática “*Empreendedorismo, inovação e trabalho em equipe: os pilares nas disfunções do Assoalho Pélvico*”, registrado pela Pró-reitoria de Extensão e realizado nas dependências da UNIFAL-MG.

DA PARTICIPAÇÃO

Para se cadastrar ou inscrever no **PELVIC GAMES** você precisa manifestar concordância com a nossa Política de Privacidade e as Diretrizes deste Regulamento.

DA ORGANIZAÇÃO

A Comissão Organizadora do **Simpósio Internacional Multidisciplinar do Assoalho Pélvico** (SIMAP 2024) torna público o Regulamento do **PELVIC Games**.

Trata-se de uma Olimpíada do conhecimento, composta por jogos educativos e dinâmicos, todos projetados para estudar o assoalho pélvico e as disfunções relacionadas.

DOS PRINCÍPIOS BÁSICOS

Com a missão de estimular a competição saudável e o aprendizado criativo, nossos valores de conduta se embasam nos seguintes princípios:

1. Respeito mútuo: Todos os participantes devem tratar uns aos outros com respeito e cortesia durante todas as atividades.
2. Fair play: Todas as brincadeiras devem ser disputadas de maneira justa e honesta. O uso de trapaças ou qualquer forma de desonestidade será desclassificado.
3. Espírito esportivo: O espírito esportivo é essencial. Isso inclui aceitar vitórias com humildade e derrotas com dignidade, além de incentivar os colegas competidores.
4. Cumprimento de regras: Todos os participantes devem familiarizar-se com as regras de cada brincadeira e garantir que as seguem estritamente. Desrespeitar regras pode levar à desclassificação.
5. Tempo e cronometragem: Respeitar os tempos estabelecidos para cada brincadeira é fundamental. O não cumprimento dos cronogramas pode afetar o bom andamento do evento.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

O PELVIC Games possui 6 fases, cada uma valendo 10 pontos. As equipes deverão obrigatoriamente passar por todas as etapas para avançar na competição.

Número mínimo e máximo de equipes. Número mínimo e máximo de componentes /equipe.

Os participantes deverão ter disponibilidade de tempo para dedicação integral e presencial às atividades da Olimpíada durante o período de sua realização;

A participação nas atividades ocorrerá de forma presencial nos dias 18 e 19 de maio de 2024, horário das 8:00 às 18:00 no sábado e das 8:00 às 14:30 no domingo.

O time que possuir maior pontuação vence. O time vencedor ganhará premiação surpresa.

Quando necessário, o próprio ambiente da prova/questão fornecerá documentos, textos, e sugestões de leitura para auxiliar na resolução das questões, não sendo permitido o uso de outros recursos para realização das provas.

A Comissão Organizadora e seus colaboradores não poderão intervir, alterar ou divulgar as atividades que compõem o **PELVIC GAMES**. Contudo, permanecerão à disposição durante o evento fornecendo suporte e orientação aos participantes.

De forma geral, se houver algum empate após a análise dos critérios de cada jogo, será considerada vencedora a equipe com somatória de maior idade.

Todos os membros da equipe deverão participar dos jogos, devendo a equipe eleger um representante (alternadamente) para os jogos individuais.

Os critérios de desclassificação previstos são basicamente desrespeitar os princípios básicos das olimpíadas.

DAS ATIVIDADES

As Olimpíadas serão divididas em 6 jogos didáticos focados no conhecimento de temáticas relacionadas ao assoalho pélvico. Os jogos serão realizados na seguinte ordem:

PELVIC GAMES	
Jogo	Pontuação
Tok Tok da Ciência	10 Pontos
Gênios do Assoalho	10 Pontos
Hora do Game	10 Pontos
Perfil Pélvico	10 Pontos
Monta Pelvic	10 Pontos
Segura o Debate	10 Pontos
Pontuação Total: 60 Pontos	

DAS INSTRUÇÕES AOS JOGADORES

As instruções e regras de cada um dos jogos do **PELVIC GAMES** estão descritas neste regulamento. Qualquer inobservância será avaliada, em primeira instância, pela comissão organizadora do **PELVIC GAMES**, em segunda instância pela comissão organizadora do evento que está sediando a Olimpíada e, em terceira instância pelos criados do **PELVIC GAMES**.

DO PRIMEIRO ROUND JOGO TOK TOK DA CIÊNCIA

Nos tempos atuais, navegar na internet é sinônimo de acelerar. As principais plataformas oferecem funcionalidades para que os usuários possam consumir cada vez mais conteúdo em menos tempo, como no Tik Tok, Instagram e Facebook. Em meio a tanta tecnologia é difícil prender a atenção do público e sintetizar as principais informações que queremos transmitir durante uma apresentação.

FIQUE LIGADO: Haverá uma palestra antes da dinâmica sobre postura profissional nas redes sociais e importância da objetividade nas apresentações científicas.

OBJETIVO DO JOGO: realizar uma apresentação oral em tempo determinado.

INSTRUÇÕES:

- O grupo deve eleger apenas um integrante de sua equipe para realizar a prova.
- O participante deve apresentar no local determinado em cima do Brinquedo Tombo Legal.
- Será disponibilizado um texto (Resumo de um artigo científico pré-selecionado pela CO, impresso em inglês e traduzido para português/espanhol) para cada equipe, com antecedência de 5 minutos da prova.
- O apresentador deverá apresentar por uma única vez o resumo do texto estudado (resumo do artigo científico) cumprindo todos os critérios estabelecidos abaixo.
- Os demais membros do grupo não deverão se manifestar/influenciar o apresentador durante a apresentação.

TEMPO DA DINÂMICA: Estudo do resumo pela equipe: 5 minutos. Apresentação: 2 minutos

AVALIAÇÃO:

A banca avaliadora avaliará a apresentação de cada time com base nos critérios já descritos para realizar a pontuação e controlar o funcionamento do tomo legal.

Critérios de avaliação da banca:

Cr�terios de avalia�o	Pontua�o 0-10	Pontua�o 0-10
Clareza		
Objetividade		

Fidedignidade		
Tempo		
Somatória		

Critérios de desempate: Cumprimento do tempo de 2 minutos, ou seja aquele que mais se aproximou do tempo e cumpriu com os critérios pré-estabelecidos.

A banca irá analisar clareza 33% (exposição do tema com argumentação clara e boa dicção), objetividade 33% (capacidade de sintetizar as informações e apresentar pontos mais importantes), fidedignidade (34%) (autenticidade e confiabilidade nas informações) e tempo (caso o participante passe do tempo de 2 minutos, cairá para último lugar da competição (pontuação = zero).

DO SEGUNDO ROUND GÊNIO DO ASSOALHO

Conhecer temas gerais é essencial quando se trata do assoalho pélvico e saúde da mulher. Este conhecimento ampliado permite uma melhor compreensão da anatomia, fisiologia e possíveis disfunções relacionadas, facilitando a prevenção e o fornecimento de cuidados efetivos e baseados em evidências. Dessa forma, contribui de forma significativa para a promoção da saúde e qualidade de vida dos pacientes, seguindo sempre a prática baseada em evidência.

FIQUE LIGADO: As perguntas podem abranger temas como: anatomia, fisiologia, disfunções do assoalho pélvico, assim como seus tratamentos.

OBJETIVO DO JOGO: atingir a linha de chegada.

INSTRUÇÕES:

- Haverá um tapete personalizado para a realização dessa etapa.No tapete estarão os representantes de cada equipe. Portanto, o grupo deve eleger dois integrantes de sua equipe para a competição, um para se posicionar no tapete e outro para para correr e pegar o microfone.
- Serão feitas perguntas de múltipla escolha (A, B, C) relacionadas ao assoalho pélvico e saúde da mulher, com níveis de dificuldade aleatórios.
- A equipe organizadora irá sortear um número aleatório que corresponderá a questão a ser respondida pela equipe.
- O representante da equipe que pegar o microfone primeiro, e, qualquer membro de sua equipe poderá responder a questão.
- O representante da equipe avançará “um espaço” no tapete personalizado quando acertar a resposta.
- A primeira equipe que alcançar a linha de chegada será a vencedora.

- As perguntas serão realizadas até a primeira equipe atingir a linha de chegada (serão 5 espaços para avançar até a linha de chegada), totalizando 10 pontos.

TEMPO DA DINÂMICA: No máximo 1 hora, se a dinâmica atingir o tempo, a equipe com maior pontuação será a vencedora.

AVALIAÇÃO:

Critérios de avaliação	Pontuação 2 pontos	Pontuação Final
	Pegar o microfone primeiro + Responder corretamente	10 pontos

Critérios de desempate: Se os dois representantes pegarem o microfone ao mesmo tempo será desempatado com “par ou ímpar”.

**DO TERCEIRO ROUND
HORA DO GAME**

Atualmente o uso de jogos eletrônicos ou digitais na prática clínica do fisioterapeuta facilita a formação de vínculo entre paciente e fisioterapeuta, além de promover o melhor aprendizado (através da transferência) para a vida real. Outro benefício é a adesão ao tratamento que pode ser melhorada com essa opção terapêutica. Adultos também podem se beneficiar desse uso em seus atendimentos. Em meio a tanta tecnologia e opções de jogos e distrações, está na hora de treinar o assoalho pélvico e jogar com muita diversão! Se divirtam porque o jogo vai começar!

FIQUE LIGADO: Que comecem os jogos!!!

OBJETIVO DO JOGO: O jogo será realizado por uma equipe, a qual vencerá cada etapa de acordo com suas habilidades de execução e controle dos movimentos solicitados pelo avatar do game. **A equipe que demonstrar melhor desempenho no tempo estabelecido vencerá o jogo.**

INSTRUÇÕES:

- O grupo deve eleger apenas um integrante de sua equipe para realizar a prova.
- Os times serão convidados para participar de jogos de Gameterapia utilizando o jogo Wii.
- Nesta fase serão realizados três jogos do Nintendo Wii: jogo da bolha, jogo do bambolê e o table tilt.
- A equipe que tiver mais habilidade e controle dos movimentos aumentará sua pontuação e será campeã da atividade.

- A atividade acontecerá em forma de circuito com duelo entre duplas, com um representante de cada equipe.
- Um participante por vez de cada equipe iniciará a competição.
- O primeiro jogo (bolha) será feito sentado sobre a plataforma wii balance board, a qual o participante deverá executar os movimentos solicitados pelo avatar do videogame.
- Em seguida o jogo do bambolê, o participante deverá movimentar o quadril simulando os movimentos com o bambolê posicionado em pé sobre a plataforma.
- E por último, novamente na posição sentada deverá movimentar-se de acordo com a proposta do jogo em que o participante deve direcionar a bola para o local correspondente na mesa.
- Serão realizadas duas rodadas com os três jogos. Quem acumular mais pontos vence o game.

TEMPO DA DINÂMICA: Máximo de 1 hora

AVALIAÇÃO:

Critérios de avaliação	Pontuação do jogo	Pontuação Final
<p>Atenção e concentração Coordenação motora Agilidade ao desempenhar os movimentos solicitados em cada game</p>	<p>O candidato que alcançar maior pontuação na somatória dos 3 jogos virtuais (gameterapia) obterá 10 pontos. Os demais serão pontuados proporcionalmente por “regra de três”.</p>	<p>10 pontos</p>

Critérios de desempate: Em caso de empate haverá mais mais uma rodada dos três jogos.

**DO QUARTO ROUND
 PERFIL PÉLVICO**

A atuação em saúde requer correlacionar os dados clínicos apresentados a partir dos sinais e sintomas pelo paciente com o conhecimento anatômico e patofisiológico das disfunções para se estabelecer o diagnóstico e conseqüentemente o melhor tratamento. Esta capacidade de aliar o conhecimento técnico com o raciocínio clínico é essencial para a prática clínica. Metodologias ativas como a inserção de jogos podem maximizar o aprendizado, o engajamento e a colaboração entre pares aumentando o nosso conhecimento e estimulando o raciocínio. O jogo Perfil pélvico funciona como uma espécie de dedução!

FIQUE LIGADO: As perguntas podem abranger temas como: anatomia, disfunções do assoalho pélvico e os seus tratamentos.

OBJETIVO DO JOGO: Descobrir, através de dicas, qual é o perfil secreto de cada carta, relacionado ao assoalho pélvico (estruturas, disfunções, tratamentos).

INSTRUÇÕES:

- As equipes devem se organizar em ordem de 1 a 6.
- O grupo deve eleger apenas um integrante de sua equipe para realizar a prova.
- A cada rodada, uma carta com uma estrutura da região pélvica, disfunção pélvica ou tratamento, será sorteada. Os jogadores recebem dicas sobre o assunto em questão.
- O representante de uma das equipes escolhe uma carta para iniciar o jogo.
- A comissão organizadora irá ler a dica para os participantes.
- Cada representante das equipes deve escolher uma dica (de 1 a 5), na sua vez. Cada equipe tem direito a apenas uma dica por rodada. Cada tentativa de resposta só poderá ser dada na sua vez.
- Se a equipe não souber ou não acertar a resposta, passa a vez. Cada equipe terá 2 minutos para adivinhar o perfil.
- O jogo termina quando uma das equipes acertar o “perfil” da carta lida.
- As rodadas seguem até que exista um vencedor ou até que acabem as dicas.
- Quanto menos dicas você utilizar para acertar, mais pontos irá ganhar!

TEMPO DA DINÂMICA: No máximo 1 hora

AVALIAÇÃO:

Critérios de avaliação	Pontuação do jogo (acertar a questão)	Pontuação Final
	1 dica = 5 pontos. 2 dicas = 4 pontos. 3 dicas = 3 pontos. 4 dicas = 2 pontos. 5 dicas = 1 ponto.	20 pontos

Critérios de desempate: se tornará vencedor o grupo que acertar mais perguntas. Caso haja empate entre o número de perguntas, vencerá o jogo quem respondeu corretamente a última pergunta.

**DO QUINTO ROUND
MONTA PELVIC**

No processo de aprendizagem é essencial ser exposto a um conteúdo e depois estudá-lo para que ele possa ser fixado. Essa etapa de fixação pode ser feita de maneira lúdica, como por exemplo, por meio da utilização de um quebra cabeça. Utilizar um quebra cabeça como ferramenta para reforçar o conhecimento é uma estratégia aplicável a todas as idades e pode abordar uma grande diversidade de assuntos. Ao jogar, estimula-se habilidades como a concentração, memória, visão espacial e a imaginação.

FIQUE LIGADO: Nosso quebra cabeça ilustra as estruturas do assoalho pélvico e o seu conhecimento em anatomia irá facilitar o raciocínio e a agilidade nas montagem das peças.

OBJETIVO DO JOGO: Montar o quebra cabeça das estruturas do assoalho pélvico em menor tempo.

INSTRUÇÕES:

- Os grupos deverão eleger o mesmo número de participantes para ajudar na disputa.
- Será disponibilizado um quebra cabeça para cada grupo, e todos começarão a disputa simultaneamente.
- A banca avaliadora deve pontuar de acordo com o tempo que o time demora para montar.
- Quando o primeiro grupo finalizar, a banca deve avaliar o quebra cabeça deles para assegurar que construíram corretamente.
- Enquanto a banca avalia o grupo que finalizou primeiro, os demais grupos deverão continuar a montagem e será registrado a sequência em que eles terminam.
- O time que montar em menos tempo = 10 pontos.
- Outros times = 5 pontos.

TEMPO DA DINÂMICA: Máximo 1 hora

AVALIAÇÃO:

Crerios de avaliaçao	Pontuaçao do jogo	Pontuaçao Final
Atençao e concentraçao Agilidade em organizar as peçao Velocidade no raciocinio.	Grupo que finalizar corretamente o quebra cabeça em menos tempo.	10 pontos
Atençao e concentraçao Agilidade em organizar as peçao Velocidade no raciocinio.	Grupo que finalizar corretamente o quebra cabeça, ocupando as colocaçoes seguintes a 1º colocaçao.	5 pontos

Critérios de desempate: O grupo vencedor será aquele que finalizar corretamente a montagem do quebra cabeça em menor tempo, pontuando 10 pontos. Os demais grupos devem finalizar a montagem corretamente e pontuarão 5 pontos independente da colocação alcançada. Caso o primeiro grupo não tenha construído corretamente, o grupo seguinte será avaliado e poderá obter os 10 pontos se estiverem corretos.

DO SEXTO ROUND SEGURA O DEBATE

Diante dos inúmeros desafios que a sociedade moderna enfrenta, cidadãos críticos, participativos e conscientes são necessários. Os debates são situações oportunas onde todos os participantes têm a oportunidade de expor suas ideias e defender seus pontos de vista sobre problemáticas da sociedade que precisam ser resolvidas. A incontinência urinária é um problema de saúde pública e social, que envolve questões delicadas, como banheiros públicos, tempo para ir ao banheiro, “pobreza urinária”, entre outras questões. Em meio a tantos desafios envolvendo a temática, os debates contribuem para a troca de conhecimento, adquirir formação mais abrangente e ensinar em conjunto.

FIQUE LIGADO: O jogo Segura o Debate será lançado juntamente com o jogo Monta Pelvic

OBJETIVO DO JOGO: Debater e defender seu ponto de vista

INSTRUÇÕES:

- O debate acontecerá na forma de duelos entre as equipes. Cada equipe irá participar de um único duelo.
- Cada duelo terá um tema específico sobre incontinência urinária.
- Cada duelo contará com duas equipes. Uma equipe ficará responsável em abordar argumentos a favor da temática proposta e a equipe adversária ficará responsável em levantar argumentos contrários à temática proposta.
- O papel das equipes (pró ou contra a temática) será decidido por sorteio no lançamento do debate, juntamente com o tema do duelo.
- As equipes terão o tempo do Coffee break para discutir internamente sobre a temática (aproximadamente 1 hora).
- Durante os duelos, cada equipe terá 5 minutos para expor e defender suas ideias, de acordo com os papéis pré-estabelecidos (pró ou contra a temática).
- A banca avaliadora e a plenária irão decidir o campeão do debate de acordo com os critérios pré-estabelecidos.
- O jogo valerá até 50 pontos. A equipe vencedora será quem obtiver maior pontuação (0 a 50 pontos). A equipe vencedora receberá os 10 pontos no placar geral do Pelvic Games.

TEMPO DA DINÂMICA: Máximo 2 horas. Tempo para cada duelo (15 minutos)

AVALIAÇÃO:

Critérios de avaliação	Pontuação do jogo	Pontuação Final
Banca avaliadora - <ul style="list-style-type: none">• Oratória (até 15 pontos)• Coerência com a evidência científica (até 20 pontos) Plenária - <ul style="list-style-type: none">• Inovação e criatividade (até 5 pontos)• Argumentos convincentes (até 5 pontos)• Soluções práticas e viáveis (até 5 pontos)	Até 50 pontos	10 pontos

Critérios de desempate: Caso ocorra empate na pontuação final, a equipe vencedora será qual obtiver maior pontuação no critério *Coerência com a evidência científica*. Se o empate persistir, será realizada uma média simples da idade de cada equipe. A equipe com maior média será a vencedora.

DOS PARTICIPANTES

Discentes dos cursos de Graduação e Pós-Graduação de qualquer instituição de ensino nacional ou estrangeira inscritos no SIMAP 2024.

DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES

As inscrições para participação na Olimpíada da UNIFAL-MG deverão ser feitas pelas equipes por meio do [formulário digital](#).

As inscrições serão realizadas no período de 18/03/2024 até o dia 15/05/2024, podendo ser encerradas antecipadamente, caso o número máximo de participantes seja atingido, ou, prorrogadas até o dia do evento, com inscrições no local.

As inscrições podem ser feitas pelas equipes ou avulsas. As equipes deverão formar grupos de no mínimo 4 pessoas e no máximo 8 pessoas, não excedendo o número máximo de participantes (48 pessoas).

DA CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

A não participação da equipe em uma das fases desclassifica a mesma, não tendo direito a certificados de participação ou concorrem a medalhas, independente da pontuação obtida.

Em caso de empate de pontos, o critério de desempate será maior pontuação na fase 1 (Tok Tok da ciência).

Se ainda houver empate: maior pontuação na fase 2 (Gênios do Assoalho).

DAS REGRAS DE CONDUTA

Respeito mútuo: Todos os participantes devem tratar uns aos outros com respeito e cortesia durante todas as atividades.

Fair play: Todas as brincadeiras devem ser disputadas de maneira justa e honesta. O uso de trapaças ou qualquer forma de desonestidade será desclassificado.

Espírito esportivo: O espírito esportivo é essencial. Isso inclui aceitar vitórias com humildade e derrotas com dignidade, além de incentivar os colegas competidores.

Cumprimento de regras: Todos os participantes devem familiarizar-se com as regras de cada brincadeira e garantir que as seguem estritamente. Desrespeitar regras pode levar à desclassificação.

Tempo e cronometragem: Respeitar os tempos estabelecidos para cada brincadeira é fundamental. O não cumprimento dos cronogramas pode afetar o bom andamento do evento.

DA PREMIAÇÃO

O prêmio surpresa (organizado pela comissão organizadora do evento) será concedido à equipe que acumular a maior pontuação ao término da competição.

Além do prêmio surpresa para a equipe com maior pontuação, todas as equipes participantes serão reconhecidas e receberão uma lembrança especial como gratidão pelo empenho e participação neste evento.

DA POLÍTICA DE PRIVACIDADE

Os participantes cedem os direitos de veiculação de imagens em redes sociais e mídias de divulgação do **PELVIC GAMES**.

DOS CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela pela comissão organizadora do evento.