

# Curso de Avaliadores

para Concursos de Prendas  
e Peões Birivas

Material de Apoio  
e Estudos



# *Curso de Avaliadores*

para Concursos de Prendas  
e Peões Birivas do MTG-PR

**Material de Apoio  
e Estudos**

**Organização**

Bruna Mariá Olivetti Calixto

**Curitiba**

**MTG-PR**

**2025**

## Material de Apoio e Estudos:

**Organização:** Bruna Mariá Olivetti Calixto - 1<sup>a</sup> Prenda Veterana do MTG-PR

**Revisão:** Monique da Costa Martins - Diretora Cultural do MTG-PR

Kételi Wizenffat - Diretora Cultural Adjunta do MTG-PR

**Design e diagramação:** Bruna Mariá Olivetti Calixto

**Informações e contatos:** departamento cultural mtgpr@gmail.com

**Ano da publicação:** 2025

Esta é uma publicação do Departamento Cultural do Movimento Tradicionalista Gaúcho do Paraná. Qualquer parte desta obra pode ser reproduzida, desde que citada a fonte.

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – BIBLIOTECA CENTRAL

Curso de avaliadores para concursos de Prendas e Peões Birivas do MTG-PR : material de apoio e estudos / organização Bruna Mariá Olivetti Calixto ; revisão Monique da Costa Martins e Kételi Wizenffat. -- Curitiba : MTG-PR, 2025.  
1 recurso on-line : PDF.

ISBN digital: 978-65-988025-1-6

1. Movimento Tradicionalista Gaúcho - Paraná. 2. Tradição gaúcha - Paraná. I. Calixto, Bruna Mariá Olivetti. II. Martins, Monique da Costa. III. Wienffat, Kételi.

CDD- 306.0981

Bibliotecária: Kételi Wizenffat CRB-9/1418



# **Comissão organizadora do 1º Curso de Avaliadores para Concursos de Prendas e Peões Birivas do MTG-PR:**

Monique da Costa Martins - Diretora Cultural do MTG-PR

Ana Paula Grechaki Halila - 1ª Sota-Capataz do MTG-PR

Delcir de Fátima Rovani Scolari - Diretora Geral do MTG-PR

Caroline Rodrigues Pankievicz - Presidente do Conselho de Vaqueanos do MTG-PR

## **Programação do Evento:**

### **Postura do candidato e do avaliador, secretaria e planilhas**

Mediadoras: Ana Paula Halila e Caroline Pankievicz

### **Como avaliar (atribuir notas)**

Mediador: Anderson Hartmann

### **Prova artística (Declamação; Contar lenda; Contar causo; Cantar; Instrumento; Dança folclórica tradicional gaúcha; Dança gaúcha de salão; Chula).**

Mediador: Fernando Andreatta

### **Pesquisa histórica, Comunicação oral e Projetos**

Mediadoras: Luana Klein e Kételi Wizenffat

### **Preparar chimarrão, Preparar churrasco, Nó de lenço.**

Mediador: Fábio Bonfim

### **Provas esportivas (Bocha 48; Bocha campeira; Bocha mundial; Bolão; Tava; Tetarfe; Solo; Truco cego; Truco de amostra; Truco convencional; Canastra).**

Mediador: Matheus Martins

### **Vivência tradicionalista**

Mediadores: Natália Lorenzi e Victor Parmeggiani

### **Provas campeiras (Encilha, Reconhecimento de pelagem, Tosquiar, Tosar; Laçar a cavalo, Vaca parada, Rédea)**

Mediadores: Caroline Pankievicz e Alisson Rudek (Preto)

### **Artesanato e Culinária**

Mediadoras: Geomara Kavilhuka e Natália Reolon

### **Prova escrita**

Mediadora: Fabíola Weinhardt Jazar

### **Indumentária; Regulamento Cultural**

Monique Martins



# APRESENTAÇÃO

O Departamento Cultural do Movimento Tradicionalista Gaúcho do Paraná apresenta o material de apoio e estudos do Curso de Avaliadores de Concurso de Prendas e Peões Birivas do MTG-PR. Esta publicação foi cuidadosamente elaborada para consolidar os conteúdos apresentados durante o curso, realizado nos dias 10, 12, 17, 18, 24, 25 e 26 de março, de forma virtual.

O Curso de Avaliadores de Concursos de Prendas e Peões Birivas do MTG-PR tem por finalidade a preparação, qualificação e credenciamento de prendas e peões para o desenvolvimento das atividades de avaliação dos concursos culturais realizados no estado.

Ao longo do curso, renomados palestrantes compartilharam seus conhecimentos e experiências, abordando temas relevantes para o aprimoramento das avaliações nos concursos de prendas e peões birivas. Todo o material apresentado nas aulas foi reunido neste documento, com o objetivo de proporcionar uma fonte confiável de consulta e estudo.

Esperamos que ele não só auxilie no aprofundamento dos conteúdos estudados, mas também sirva como inspiração para desempenhar, com excelência e responsabilidade, o importante papel de avaliador(a) no Movimento Tradicionalista Gaúcho e como uma ferramenta valiosa para formação e desenvolvimento dentro do tradicionalismo.



# SUMÁRIO

## Material de Apoio e Estudos

<b>01</b>	<b>Postura do Candidato e do Avaliador</b>	1
<b>02</b>	<b>Prova Escrita e Redação</b>	6
<b>03</b>	<b>Provas Artísticas</b>	12
<b>04</b>	<b>Pesquisa Histórica</b>	16
<b>05</b>	<b>Projetos</b>	20
<b>06</b>	<b>Comunicação Oral</b>	24
<b>07</b>	<b>Vivência Tradicionalista</b>	26
<b>08</b>	<b>Artesanato e Culinária</b>	30
<b>09</b>	<b>Provas Esportivas</b>	32
<b>10</b>	<b>Provas Campeiras</b>	44

A figura do avaliador em concursos de prendas e peões gaúchos desempenha um papel fundamental para garantir a lisura, o respeito às tradições e a valorização dos participantes. A postura do avaliador reflete diretamente na credibilidade do evento e na confiança dos concorrentes.

Portanto, é imprescindível que o avaliador atue com ética, imparcialidade e conhecimento aprofundado sobre a cultura gaúcha e paranaense.

### Ética e Imparcialidade

O avaliador deve pautar sua conduta pela ética, sendo imparcial em suas decisões, independente de vínculos pessoais, regionais ou afetivos com os participantes.

A transparência na avaliação é essencial para que todos sintam que o processo foi justo e igualitário.

*Ética é um conjunto de princípios ligados à ação das pessoas que define quais ações podem ser consideradas corretas ou incorretas, dizendo o que é o certo e o errado.*

Ética é o conjunto de valores e princípios que usamos para responder a três grandes questões da vida:

**Quero?**

Nem tudo que eu quero eu posso

**Devo?**

nem tudo que eu posso eu devo

**Posso?**

nem tudo que eu devo eu quero

*Você tem paz de espírito quando aquilo que você quer é ao mesmo tempo o que você pode e o que você deve.*

Mario Sergio Cortella

### Pontos importantes:

- Evitar qualquer tipo de favoritismo ou preconceito.
- Não divulgar opiniões pessoais sobre os concorrentes antes, durante ou após o evento.
- Manter sigilo sobre as notas atribuídas até o anúncio oficial do resultado.

*"A imparcialidade é o alicerce que sustenta a confiança na avaliação."*

### Conhecimento Técnico

A avaliação deve estar fundamentada no conhecimento técnico sobre os regulamentos vigentes, tradições gaúchas e critérios de pontuação. O avaliador precisa estar constantemente atualizado sobre as normativas, Regulamento e demais documentos que norteiam o Concurso de Prendas e Peões.



## Regulamento Cultural

V - Escolher, bianualmente, por meio de concurso cultural, dentre os candidatos, aqueles que melhor representam a virtude, a dignidade, a graça e as habilidades do homem e da mulher tradicionalista gaúcho paranaense.

### Qual seria a finalidade do concurso?

A preservação e a valorização da cultura gaúcha e paranaense.

O Concurso visa elevar o nível cultural das Prendas e Peões, desenvolvendo nos mesmos, a liderança, o interesse pelo estudo e pesquisa da história, tradição e folclore gaúcho e paranaense, buscando escolher aqueles que melhor representam as virtudes, a dignidade, a cultura a desenvoltura e expressão, as habilidades artísticas, culturais, esportivas, campeiras entre outras.

### O que é avaliar?

A palavra avaliar vem do latim *a+valiare*, que significa atribuir valor e mérito.

Avaliar significa atribuir um valor ou juízo de valor a algo, como uma pessoa, uma ação ou um objeto. É um ato que envolve a qualificação de algo, com o intuito de tomar uma decisão sobre ele.

### Avaliar pessoas...

Avaliar pessoas é fazer uma consideração sobre elas, julgar ou comparar algo que elas fizeram. Pode ser feito para medir o desempenho, identificar traços de personalidade ou compreender tendências comportamentais.



*A imparcialidade na avaliação é a capacidade de avaliar algo sem preconceitos ou favoritismos, baseando-se em fatos e dados concretos. É um princípio fundamental para garantir a justiça, a equidade e a confiança.*

**Anotações:** \_\_\_\_\_

---

---

---



## Aspectos a serem dominados:

- Danças tradicionais e de salão.
- Indumentária.
- Expressão oral e escrita.
- Cultura geral e tradicionalismo.
- Artesanato, culinária;
- Campeira, esportiva
- História e tradições gaúchas e paranaense

## Dicas para uma postura adequada:

- Uso da pilcha gaúcha completa.
- Linguagem clara e objetiva.
- Discrição ao se comunicar com os demais avaliadores e participantes.
- Pontualidade e dedicação integral durante o evento.

## Postura profissional

A apresentação pessoal e a conduta durante o evento também comunicam muito sobre a seriedade do avaliador. A postura deve ser neutra, respeitosa e cordial, sem demonstrar emoções que possam influenciar a percepção dos concorrentes.

## Comunicação com os participantes

A avaliação deve ocorrer de forma serena e empática.

Os avaliadores podem ser referências para os concorrentes e, portanto, precisam se comunicar com educação e gentileza.

## Sugestões:

- Orientar os concorrentes com paciência e respeito.
- Evitar comentários desnecessários ou julgamentos subjetivos.
- Demonstrar interesse pela cultura e pelo esforço dos participantes.

## Feedback construtivo

Sempre que permitido, oferecer um retorno construtivo aos participantes contribui para o crescimento pessoal e cultural de cada um.

O avaliador deve apontar os pontos positivos e sugerir melhorias, sem desmotivar o concorrente.

*Ser avaliador em concursos de prendas e peões birivas é um compromisso de honra com a cultura e com as futuras gerações. A postura ética, técnica e respeitosa garante que o processo seja justo e que a essência do tradicionalismo se mantenha viva, valorizando aqueles que dedicam seu tempo e talento à preservação das tradições.*

**Anotações:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## Secretaria e os concursos de prendas e peões

A organização da secretaria em um curso de prendas e peões é fundamental para garantir que o evento ocorra de forma organizada, eficiente e sem problemas estruturais.

### Organização prévia

Escolher pessoas para atuar na secretaria, com conhecimento, ética e responsabilidade.

Pensar em estrutura de pessoal:

- Coordenador da Secretaria
- Atendimento e inscrições e controle de documentos
- Divulgação e comunicação
- Financeiro (pagamentos e recibos)

### Inscrições

#### *Entrega de Documentos:*

- Autorizações
- Termos de ciência
- Documentos pessoais
- Comprovante de escolaridade
- Termo de responsabilidade dos pais
- Ficha de inscrição impressa/on-line: com dados como nome, entidade, categoria, telefone e e-mail
- Preparo das planilhas com antecedência

#### **Recepção e credenciamento:**

- Montar um ponto de atendimento na chegada do evento
- Entrega de crachás e materiais
- Lista de presença para assinatura
- Organização de horários e espaço para as provas
- Recolhimento com protocolo das pastas e relatório conciso de vivência

- Fechamento e organização das planilhas e lançamento das notas atribuídas.
- Ata final do concurso.

### Comunicação:

- Grupo de WhatsApp ou outro meio para informar horários e avisos;
- Cartazes com programação;
- Redes sociais (se for o caso).

- Organização da entrega de faixas, botões e certificados
- Registro fotográfico
- Agradecimentos
- Feedback dos participantes

*Prestação de contas (se houver recursos financeiros envolvidos);*

*Relatório final do evento;*

*Arquivo de documentos.*



## Planilhas

- A avaliação correta garante um concurso justo e transparente.
  - As planilhas são documentos oficiais e devem ser preenchidas com atenção.
  - Mensurar o desempenho dos participantes de forma clara.
  - Evitar distorções que possam comprometer a credibilidade do concurso.
  - Conferir os critérios e os pesos antes de preencher.
  - Escrever com clareza, sem rasuras ou ambiguidades.
  - Somar os pontos corretamente para evitar erros matemáticos.

## Consequências de erros no preenchimento:

- Penalizações indevidas ou injustiças na pontuação.
  - Possível necessidade de refazer a avaliação, atrasando o evento.
  - Insatisfação dos participantes e organizadores.
  - Um preenchimento correto reflete a seriedade e o compromisso do evento.
  - A precisão nas notas assegura reconhecimento justo para os participantes.

É imprescindível que quem esteja avaliando ou for convidado a avaliar, tenha conhecimento prévio das planilhas e dos regulamentos.

## Anotações:

## Conhecimento Técnico do Avaliador

- O avaliador deve ter conhecimento técnico sobre os regulamentos vigentes, tradições gaúchas e critérios de pontuação.
- Precisa estar constantemente atualizado sobre as normativas, Regulamentos e demais documentos que norteiam o Concurso de Prendas e Peões.
- O redator da prova precisa ter o conhecimento necessário para elaboração das provas levando em consideração a faixa etária e escolaridade dos candidatos e suas eventuais necessidades.
- Também deve conhecer as realidades existentes nas entidades tradicionalistas do estado do Paraná, bem como suas peculiaridades.

## Prova Escrita

- O ideal para elaboração das provas é ter um banco de questões
- As questões podem ser separadas por assunto (História, Geografia, Tradição e Folclore, Atualidades)
- Também devem ser separadas por faixa etária (categorias):
  - Mirim
  - Juvenil, Veterano, Xirú
  - Adulto
- Para cada questão sugere-se elaborar um texto inicial que possa auxiliar o(a) candidato(a) a se inserir no tema da questão
- Elaborar um número de questões que abranja todos os temas da prova com equidade

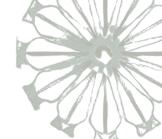
## Prova Escrita (art. 35)

- Haverão 25 questões e cada questão valerá 3 pontos (NOVA pontuação pela alteração do Regulamento)
- Questões devem ter respostas de múltipla escolha (a, b, c, d, e) podendo ter formatos distintos: preencher lacunas, correlacionar colunas, escolha objetiva.



### Cuidados na elaboração da Prova para categoria Mirim (Art. 35)

- A categoria Mirim deverá preencher o cartão-resposta para entregar e poderá levar a prova original para casa (NOVO Regulamento)
- Podem ter ajuda de uma pessoa indicada pela Comissão Organizadora para auxiliar no preenchimento do gabarito



## Conteúdos que devem constar nas provas (anexo A do Regulamento):

### Folclore, Tradição e Tradicionalismo:

- Danças Tradicionais e de Salão
- Música, instrumentos, poesias
- Indumentária
- Cultura geral sobre as tradições gaúchas e paranaenses
- Lendas, Folclore, contribuições culturais (indígenas e imigrantes)
- Artesanato, culinária, campeira, esportiva
- Carta de Princípios e Regulamentos do MTG-PR
- CTG, Região e MTG: Organização, objetivos, fundação, lema, símbolos, eventos oficiais
- 

### Geografia do Paraná, Rio Grande do Sul e Brasil

- Relevo, fauna e flora, hidrografia, clima
- Pontos turísticos
- Transportes: rodovias, aeroportos, portos
- Localização Geográfica, limites
- Símbolos oficiais
- 

### História do Paraná, Rio Grande do Sul e Brasil

- Ciclos da Economia Paranaense
- Povoamento do Paraná e Origens de Curitiba
- Emancipação política do Paraná
- Principais imigrantes
- Revoluções e tratados
- Tropeirismo
- Independência do Brasil
- Abolição da Escravatura
- Últimos presidentes

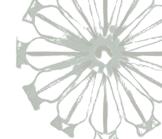
### Redação

- Ser argumentativa (entre as outras formas existentes: descritiva, narrativa, informativa, expositiva)
- Evitar o uso da 1<sup>a</sup> pessoa
- Ter clareza e objetividade
- Não fugir do tema
- Temas preferencialmente de assuntos atuais
- Fazer um esboço (rascunho) antes do texto final

**-Deve ter entre 10-25 linhas e incluir Título**

**-São 25 pontos divididos em:**

- Estrutura do Texto: 5 pontos
- Ortografia: 5 pontos
- Concordância Verbal: 5 pontos (NOVO)
- Conteúdo: 10 pontos



## Gabarito (Art. 35)

- O gabarito das provas deve ser preenchido com caneta azul ou preta;
- Devem ser entregues à Comissão o gabarito e redação (se for o caso);
- O candidato pode ficar com sua prova e rascunho da redação;
- A Comissão Organizadora disponibilizará as respostas corretas dos gabaritos ao término do tempo das provas escritas (inclusive do Mirim) (NOVO Regulamento).

## Planilhas

As Planilhas estão no Anexo B do Regulamento Cultural:



### MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAUCHO DO PARANÁ CONCURSO DE PRENDAS E DE PEÕES BIRIVAS PLANILHA DE AVALIAÇÃO

#### CARTÃO-RESPOSTA

#### PROVA ESCRITA

Categoria: Juvenil / Adulto / Veterano / Xirú

Concorrente: \_\_\_\_\_

CTG: \_\_\_\_\_

#### ORIENTAÇÕES:

1. Preencha o cartão resposta com seu nome;
2. Cada questão vale **3 pontos** e tem 5 alternativas de resposta (a, b, c, d, e), das quais apenas uma é a correta. Marque apenas uma alternativa para cada questão. ATENÇÃO: Se marcar mais de uma alternativa, mesmo que uma delas seja a correta, perderá os pontos da questão;
3. Para cada questão objetiva, marque a alternativa escolhida no cartão resposta, preenchendo **totalmente o espaço do quadrado** correspondente, preferencialmente de caneta azul ou preta. Fique atento ao número da questão;
4. Não escreva nada no espaço destinado à correção;
5. Para a redação, que vale **25 pontos**, utilize o espaço disponibilizado;
6. Procure primeiro esboçar o rascunho em outro papel, para depois passar a limpo no cartão resposta;
7. Não se esqueça de colocar título e lembre que são de 10 a 25 linhas.

QUESTÕES					CORREÇÃO
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E

13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E



## Gabarito (Art. 35)

- O gabarito das provas deve ser preenchido com caneta azul ou preta;
- Devem ser entregues à Comissão o gabarito e redação (se for o caso);
- O candidato pode ficar com sua prova e rascunho da redação;
- A Comissão Organizadora disponibilizará as respostas corretas dos gabaritos ao término do tempo das provas escritas (inclusive do Mirim) (NOVO Regulamento).

## Planilhas

As Planilhas estão no Anexo B do Regulamento Cultural:

### Correção do Gabarito



#### MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO DO PARANÁ CONCURSO DE PRENDAS E DE PEÕES BIRIVAS PLANILHA DE AVALIAÇÃO

#### CARTÃO-RESPOSTA

#### PROVA ESCRITA

Categoria: Juvenil / Adulto / Veterano / Xirú

Concorrente: \_\_\_\_\_

CTG: \_\_\_\_\_

#### ORIENTAÇÕES:

1. Preencha o **cartão resposta** com seu nome;
2. Cada questão vale 3 pontos e tem 5 alternativas de resposta (a, b, c, d, e), das quais apenas uma é a correta. Marque apenas uma alternativa para cada questão. ATENÇÃO: Se marcar mais de uma alternativa, mesmo que uma delas seja a correta, perderá os pontos da questão;
3. Para cada questão objetiva, marque a alternativa escolhida no cartão resposta, preenchendo **totalmente o espaço do quadrado** correspondente, preferencialmente de caneta azul ou preta. Fique atento ao número da questão;
4. Não escreva nada no **espaço destinado à correção**;
5. Para a redação, que vale 25 pontos, utilize o espaço disponibilizado;
6. Procure primeiro esboçar o rascunho em outro papel, para depois passar a limpo no cartão resposta;
7. Não se esqueça de colocar título e lembre que são de 10 a 25 linhas.

QUESTÕES					CORREÇÃO
1	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E

13	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E
21	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E





## Cuidados na aplicação e Correção da Prova Escrita

As pessoas que aplicam as provas, bem como seus auxiliares devem ter ética à todo momento pois:

- No caso dos mirins, a Comissão Organizadora deve dispor de pessoas que possam auxiliar no preenchimento do gabarito
  - No caso de pessoa com laudo que demonstre a necessidade de acompanhamento durante a aplicação da prova também é necessário uma pessoa indicada pela Comissão Organizadora
  - **Ética** é um conjunto de princípios ligados à ação das pessoas que define quais ações podem ser consideradas corretas ou incorretas, dizendo o que é o certo e o errado.

*“A transparéncia na avaliação é essencial para que todos sintam que o processo foi justo e igualitário.”*

*Ana Paula Halila (Curso de Avaliadores MTG-PR, 10/03/25)*

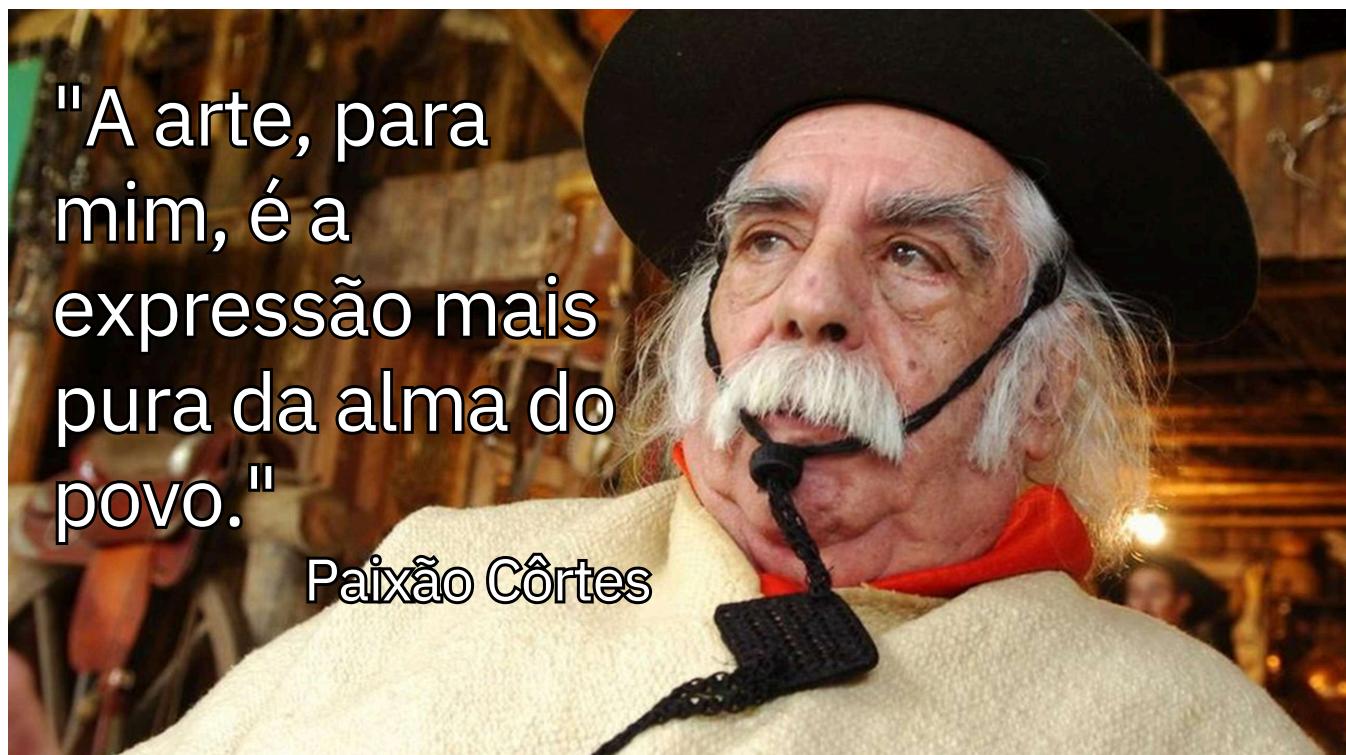
## Pontos importantes:

- Nas páginas para a correção dos Gabaritos das provas e na correção da Redação (preferencialmente com Senha, sem identificação pessoal)
  - Manter sigilo sobre as notas atribuídas até o anúncio oficial do resultado.

## Principais alterações do Regulamento Cultural na última Convenção

- Provas da modalidade Xirú ficou igual as provas de Juvenil, Adulto e Veterano
  - Provas da modalidade Mirim terá Cartão-resposta e Gabarito
  - Pontuação passou a ser 100 pontos (75p. questões e 25p. da Redação)
  - Serão 25 questões valendo 3 pontos cada uma

## Anotações



### Dicionário

Definições de [Oxford Languages](#) · [Saiba mais](#)



**essencial<sup>1</sup>**

*adjetivo de dois gêneros*

1. que constitui o mais básico ou o mais importante em algo; fundamental.  
"as questões e. de uma situação"

### COMUNICAÇÃO

#### LINGUAGEM CORPORAL

#### PRESENÇA DE PALCO

#### ELOQUÊNCIA

1. Declamação
2. Causo Gauchesco de Galpão
3. Lenda

Manifestações espontâneas

4. Canção
5. Execução Instrumento

Música

6. Chula\*
7. Dança Gaúcha de Salão
8. Dança Tradicional Gaúcha

Danças



## DECLAMAÇÃO

Características principais:

- Manifestação espontânea;
- Naturalidade;
- Transmissão da mensagem poética.



### DECLAMAÇÃO

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Fidelidade ao texto	1,0		
Fundamentos de voz: dicção, impostação e inflexão	2,0		
Postura cênica e gestual	1,5		
Transmissão da mensagem poética	1,5		

Comentário:

---



---



---



## CAUSO GAUCHESCO DE GALPÃO

Características principais:

- Teatralidade;
- Transmissão da mensagem;
- Objetividade;
- Personificação da história.



### CONTAR CAUSO

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Creatividade	1,0		
Verossimilhança	1,0		
Interpretação	2,0		
Transmissão da mensagem	2,0		

Comentário:

---



---



## LENDA

Características principais:

- Fundamentação folclórica;
- Riqueza de detalhes;
- Conhecimento público.



### CONTAR UMA LENDA

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Domínio do conteúdo	1,0		
Interpretação	2,0		
Transmissão da mensagem	2,0		
Utilização de meios lúdicos	1,0		

Comentário:

---



---



## CANÇÃO

Características principais:

- Afinação e ritmo;
- Desenvoltura;
- Sinergia com o acompanhamento.



### INTÉPRETE VOCAL/CANTAR

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Fidelidade à letra	1,0		
Afinação	1,0		
Ritmo	1,0		
Interpretação artística e postura cênica	3,0		

Comentário:

---



---



## EXECUÇÃO DE INSTRUMENTO

Características principais:

- Ritmo;
- Postura Cênica;
- Interpretação Artística;
- Técnica.



### EXECUÇÃO INSTRUMENTAL

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Interpretação artística	1,0		
Postura cênica	1,0		
Afinação do instrumento e ritmo	2,0		
Técnica (habilidade de execução)	2,0		

Comentário:

---



---



## CHULA\*

Características principais:

- Clima festivo e não “bético”;
- Execução;
- Interpretação.

### CHULA

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Criatividade	1,0		
Interpretação	1,0		
Ritmo	2,0		
Execução dos passos	2,0		

Comentário:

---



---



## DANÇA GAÚCHA DE SALÃO

Características principais:

- Envolvimento com o par;
- Criatividade
- Respeito às características do ritmo apresentado.

Quesito: **DANÇA GAÚCHA DE SALÃO (4,0 pontos)**



Livre escolha

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Harmonia do par	0,5		
Interpretação artística	1,5		
Execução dos passos característicos /domínio da sala	1,0		
Execução das variações permitidas conforme literatura	1,0		

Comentário:

---

## DANÇA TRADICIONAL GAÚCHA

Características principais:

- Tradicionalidade;
- Envolvimento com o par;
- Características do ritmo apresentado.

**DANÇA FOLCLÓRICA TRADICIONAL**



Livre escolha

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Harmonia do par	1,0		
Correção coreográfica	2,0		
Interpretação artística	2,0		
Disposição do par na sala	1,0		

Comentário:

---

## CONCLUSÃO

- Qual a função das Provas Artísticas no Concurso Cultural?

Identificar nos candidatos a habilidade de comunicação, eloquência, presença de palco e linguagem corporal que o capacitem a representar da melhor maneira a entidade à qual postula ser membro do prendado.

- Como deve atuar um Avaliador?

Avaliando sempre o que viu, nunca o que não viu. Orientações e “dicas” devem ser compartilhadas em um ambiente à parte do concurso, em respeito aos participantes. Buscar sempre os pontos positivos das apresentações e não apenas apontar os erros.

- Quão relevante é o resultado das Provas Artísticas no Concurso Cultural?

Pouco relevante, pois o objetivo principal do Concurso Cultural é eleger o melhor representante para a entidade e não buscar o melhor artista, devendo as Provas Artísticas servirem para uma qualificação básica dos candidatos baseadas nas habilidades descritas na primeira pergunta.

## Pesquisa Histórica

- Investigar o passado na busca de compreender melhor a realidade da sociedade;
- Analisar as fontes históricas como prova das relações humanas existentes no passado;
- Conscientizar as gerações presentes da importância da história como ciência da sociedade para melhorar as relações entre as pessoas;
- Conservar e preservar a memória das sociedades como patrimônio histórico.

**Qual é o papel da prova de Pesquisa Histórica em um concurso cultural de prendas e peões?**

Oportunizar  
Incentivar  
Enriquecer  
Conhecer  
Aprofundar  
Investigar  
Preservar  
Resgatar  
Conscientizar  
Comunicar

### Pesquisa Histórica

*Juvenil  
Adulta  
Veterana  
Xirú (alteração na convenção, proposição 21)  
Comunicação Oral  
Mirim*



**Tempo máximo para apresentação:  
10 minutos**

### Tema livre

(cultura e tradição gaúcha, paranaense ou das etnias formadoras, ou ainda temáticas comprovadamente relevantes para o tradicionalismo)

**Art. 2º** São objetivos do Departamento Cultural:

- I - Aproveitar a capacidade criadora inerente aos jovens e a vivência inerente aos adultos para engrandecer o Movimento Tradicionalista Gaúcho do Estado do Paraná;
- II - Despertar na criança, no adolescente, nos jovens e nos adultos o espírito tradicionalista estimulando a participação efetiva na sociedade e no meio tradicionalista, colaborando na organização e realização de eventos socioculturais e projetos desenvolvidos por este Movimento;
- III - Elevar o nível cultural e intelectual das prendas e peões, de modo que tenham interesse pelo estudo e pesquisa da tradição, do tradicionalismo e folclore gaúcho e paranaense, da história e geografia do Paraná e do Brasil;
- IV - Oportunizar o aperfeiçoamento dos dotes culturais dos Peões e das Prendas;
- V - Promover intercâmbio cultural, estimulando o aperfeiçoamento de seu relacionamento social;
- VI - Estimular o surgimento de novas lideranças no movimento tradicionalista, para que este se perpetue pelas gerações;
- VII - Estabelecer meios para a construção, difusão e troca de conhecimentos sobre tradicionalismo, tradições e cultura gaúcha e paranaense; e
- VIII - Escolher, bianualmente, por meio de concurso cultural, dentre os candidatos, aqueles que melhor representam a virtude, a dignidade, a graça e as habilidades do homem e da mulher tradicionalista gaúcho paranaense.



## Avaliação

### Pesquisa histórica - quesitos

- Pesquisa escrita
- Conteúdo
- Formatação
- Referências

### Apresentação

- Conteúdo
- Desenvoltura
- Recursos utilizados

### Comunicação oral - quesitos

- Conteúdo
- Desenvoltura
- Recursos utilizados
- Criatividade

## Conteúdo

- Qual é a relevância e a pertinência do tema proposto para o tradicionalismo gaúcho?
- O tema proposto está compatível com a categoria?
- O tema proposto está compatível com a etapa do concurso?
- O assunto a ser analisado foi bem definido?
- O tema possui um recorte temporal e espacial?
- O título está claro e breve?
- Os objetivos de pesquisa foram atingidos?

## Conteúdo - Possíveis Temas

- Aspectos da história e do folclore
- Biografias de vultos históricos e do tradicionalismo
- Histórico de entidades e departamentos
- Galerias de patrões, coordenadores, diretores, prendas e peões, etc.
- Temas constantes no sumário da apostila
- Temas presentes no conteúdo de estudo da prova escrita no regulamento.

## Conteúdo - Formatação

- Possui capa (nome, título, data e entidade a qual pertence)?
- Possui sumário?
- Está paginado?
- Está dividido em seções numeradas (introdução, partes do desenvolvimento, conclusão/considerações e referências)?
- A formatação da pesquisa escrita está compatível com a categoria e etapa do concurso?
- Estética / Legibilidade (tamanho e tipo de fontes, margens, uso de cores, etc.)



## Conteúdo - Referências

- Que tipos de fontes foram utilizadas na pesquisa?
- As fontes foram devidamente referenciadas?
- As fontes utilizadas foram suficientes para cobrir o tema proposto?
- A diversidade de fontes está compatível com a categoria e etapa do concurso?

## Conteúdo - Tipos de Fontes

- Orais: depoimentos de pessoas, gravações sonoras;
- Escritas: livros, atas, relatórios, folders, folhetos, etc.;
- Iconográficas: gravuras, fotografias, filmes;
- Fontes de cultura material objetos usados no passado;
- Arquitetônicas casas, monumentos, edificações.

**Muitas vezes de um mesmo fato histórico, obtemos interpretações diferentes a depender do ponto de vista analisado.**

**As relações entre diversas fontes falam muito mais que uma fonte histórica isolada.**

## Apresentação - Conteúdo

- O conteúdo da apresentação está compatível com o da pesquisa escrita?
- O candidato(a) soube distribuir todo o conteúdo dentro do tempo de apresentação?
- O candidato(a) soube responder as dúvidas e questionamentos?
- A profundidade do conteúdo apresentada foi compatível com a categoria e nível do concurso?
- O candidato apresentou possíveis lacunas e intenção de se aprofundar na temática?

## Apresentação - Desenvoltura

- Soube se expressar com naturalidade e espontaneidade?
- Utilizou bem os recursos de voz?
- Manteve uma postura adequada durante a apresentação?
- Demonstrou segurança e confiança ao falar?
- As expressões faciais e corporais foram bem utilizadas, auxiliando na compreensão do conteúdo?
- Conseguiu manter o interesse do público e dos avaliadores?



## Apresentação - Recursos Utilizados

- Os recursos escolhidos para a apresentação foram compatíveis com a temática proposta?
  - Houve criatividade e originalidade na escolha dos recursos de apresentação da pesquisa?
  - O candidato soube utilizar adequadamente os recursos?

## Slides

## Banners

## Cartazes

## Fotografias

## Gráficos

# Maquette

## Objetos

## Mapas

## Avaliação

- Conversar com a organização do concurso sobre a possibilidade de acesso a pesquisa escrita antecipadamente;
  - Anotar dúvidas da pesquisa escrita;
  - Se manter atento durante a apresentação e verificar se as dúvidas foram respondidas;
  - Se possível não interromper o candidato durante o tempo regulamentar de apresentação;
  - Se mostre interessado, valorize o trabalho do candidato e faça perguntas mas sem intimidar;
  - Fazer apontamentos de melhoria na planilha.

## Acções Esperadas

## Acolher

## Valorizar

## Incentivar

## Orientar

## Anotações

## O que são Projetos?

Podem ser definidos como: um conjunto de atividades planejadas e coordenadas para alcançar um objetivo específico dentro de um período de tempo determinado.

“Pode incluir atividades artísticas, culturais, esportivas, campeiras ou fundamentadas na carta de princípios do MTG-PR, considerando temas relevantes e alinhados com a carta, como ações sociais, ambientais, entre outras.”

## Precisamos diferenciar Projeto de Ações!

### Projetos Desenvolvidos

- Envolve planejamento detalhado, objetivos claros, recursos alocados e um cronograma definido.
- Exemplo: Organização de um festival cultural com várias atividades e eventos.

### Ações Desenvolvidas

- Pode ser parte de um projeto maior ou uma atividade específica com um objetivo imediato.
- Exemplo: Realização de uma oficina de dança tradicional, arrecadação de donativos, etc.

## Exemplos:

### Projetos Desenvolvidos

#### Projeto Folclore na Escola

Objetivo: ensinar as crianças em idade pré escolar o folclore gaúcho e paranaense.

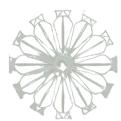
Como funciona: através de teatros, textos e atividades, toda quarta feira, a prenda estará na escola X onde apresentará uma lenda para as crianças.

O projeto terá duração de "x" meses e tem um cronograma ou planejamento já definido de ações que vão acontecer para que o projeto seja executado

### Ações Desenvolvidas

Exemplo de ação  
ações são eventos isolados que não dependem de um projeto para serem executados.

- arrecadação de doações para uma entidade.
- realização de uma tertúlia
- visitas esporádicas a escolas, asilos, hospitais, entidades, etc.



# Regulamento

**Art. 37.** Na avaliação do item “Projeto”, serão considerados os seguintes critérios:

§1º O candidato escolherá 1 (um) projeto para apresentação e destinará a maior parte do tempo de avaliação a este projeto, que irá compor a maior parte da nota. Neste projeto, os itens avaliados serão:

- Conteúdo, planejamento e execução (principalmente destacando objetivo, justificativa, metas previstas, breve resumo das metas alcançadas e lições aprendidas);
- Estrutura do documento (formatação do documento, documentação comprobatória, informações necessárias para a compreensão do projeto); e
- Apresentação (comunicação oral e visual).

§2º Os outros projetos apresentados pelo candidato irão compor o restante da nota, sendo considerados os mesmos itens do parágrafo anterior, bem como a quantidade, qualidade e abrangência dos projetos.

§3º O período para apresentação dos projetos é de no máximo 10 minutos.

§4º A pontuação consta na planilha.

## Planilha e Pontuação

### Prenda e Peão (todas as categorias)

Quesito: **PROJETO PRINCIPAL – EXECUTADO NA ATUAL GESTÃO (10,0, pontos)**

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
conteúdo e planejamento	2,0		
Estrutura do documento	1,5		
Execução	2,5		
Relevância/pertinência do projeto para o tradicionalismo e/ou comunidade	2,5		
Apresentação	1,5		

Comentário:

---



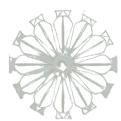
---



---

Quesito: **OUTROS PROJETOS E AÇÕES EXECUTADOS (5,0 pontos)**

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Número de outros projetos e ações	1,0		
conteúdo e relevância dos projetos	1,5		
conteúdo e relevância das ações	1,5		
Apresentação	1,0		



# Avaliação de Conteúdo, Planejamento e Execução

Conteúdo	Planejamento	Execução
<ul style="list-style-type: none"><li>Relevância e alinhamento com os objetivos do movimento Tradicionalista.</li><li>Originalidade e criatividade das ideias apresentadas.</li></ul> <p><b>O que podemos considerar na avaliação:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Qual é o propósito do projeto?</li><li>Por que este projeto é importante?</li><li>Quais são os objetivos a serem alcançados?</li><li>Quais metas foram atingidas?</li><li>O que foi aprendido durante o projeto?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Clareza e detalhamento do plano de ação.</li><li>Viabilidade e realismo do cronograma e dos recursos necessários.</li></ul> <p><b>O que podemos considerar na avaliação:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Existe um cronograma de ações?</li><li>O projeto está bem estruturado e apto para ser executado?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Implementação conforme o planejamento.</li><li>Capacidade de adaptação e resolução de problemas durante a execução.</li></ul> <p><b>Observação</b> Se o projeto já estiver em execução: Avaliar a eficácia do projeto, considerando os resultados alcançados até o momento e o impacto gerado. Se o projeto ainda não tiver sido executado em nenhuma de suas fases e apenas apresentado: Não considerar a execução para pontuação</p>

## Estrutura do Documento

- Formatação do documento;
- Organização e clareza na apresentação das informações;
- Uso adequado de seções e subseções para facilitar a leitura;
- Inclusão de todos os elementos necessários: introdução, objetivos, metodologia, cronograma, público alvo, resultados obtidos e conclusão.

A formatação básica deve seguir os seguintes critérios:

- Papel branco A4
- Margens de 3 cm para a superior e esquerda, e 2 cm para a inferior e direita
- Fonte Arial ou Times New Roman, tamanho 12, em cor preta.
- Espaçamento de 1,5 entre linhas
- Alinhamento justificado
- Parágrafo com recuo de 1,25 cm
- Numeração de página no canto superior direito

## Anotações

---

---

---



# Apresentação do Projeto

**Podemos avaliar este item observando como o candidato desenvolve sua Comunicação Oral em conjunto com a Comunicação Visual**

A comunicação oral é quando avaliamos a clareza e objetividade na comunicação das ideias e a capacidade de engajar e convencer a audiência sobre a importância e viabilidade do projeto.

**O tempo para apresentar o projeto é de 10 minutos**

A comunicação visual envolve o uso de recursos visuais e audiovisuais para enriquecer a apresentação: slides, gráficos, cartazes, banner, etc.

**A criatividade na apresentação é um fator crucial para obter um melhor resultado. Ela não só enriquece a comunicação visual, tornando-a mais atraente e envolvente, mas também demonstra o real envolvimento do candidato com o tema proposto.**

## Dicas

- **Ler o regulamento/imprimir**
- **Categoria**
- **Pro atividade na apresentação**
- **Quando iniciou no tradicionalismo?**
- **Tema genérico**
- **Rasura**
- **Considerações na planilha**
- **Conhecer o candidato**
- **Conversar sobre nota**
- **Anotar notas**
- **Corrigir o candidato/induzir ao erro**
- **Acolha o candidato**

## Anotações

---

---

---



### O que é a Comunicação Oral?:

Segundo o regulamento:

Art. 39. §3º - Os concorrentes das categorias “Mirim” e “Xirú” ficam isentos da Pesquisa Histórica, mas devem apresentar uma “Comunicação Oral” a respeito de um tema de livre escolha durante a avaliação oral/entrevista, devendo explicitar à comissão o momento em que estão realizando esta prova e qual foi o tema escolhido.”

Na avaliação da Comunicação Oral, busca-se verificar a capacidade do candidato de se expressar com naturalidade e fluência, além de seu conhecimento sobre o tema escolhido. É importante que o candidato utilize uma linguagem correta, sem gírias ou tiques, respeitando as características regionais.

Durante a comunicação oral, o candidato deve escolher um tema para expor. O tema é livre, mas deve estar alinhado com o contexto geral do concurso, que inclui tradição, tradicionalismo, folclore, história e cultura do Rio Grande do Sul ou Paraná.

O candidato deve anunciar o início da comunicação oral e informar qual tema escolheu. A avaliação será realizada com base em uma planilha, considerando os seguintes itens: conteúdo, desenvoltura e expressão.

### Planilha de Comunicação Oral:

Quesito: **COMUNICAÇÃO ORAL (12,0 pontos)**

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Qualidade do conteúdo apresentado	2,0		
Relevância/pertinência do conteúdo escolhido	1,5		
conteúdo compatível com a categoria	1,0		
Desenvoltura e expressão durante a explicação da temática escolhida	2,5		
Utilização de artifícios lúdicos durante a explanação	2,5		
Creatividade utilizada na apresentação	2,5		

### Anotações

---



---



---



---



---



---



## Como avaliar:

## Conteúdo

- **Relevância do Tema** - Se o assunto escolhido se alinha com os objetivos do concurso, se é adequado a faixa etária do candidato (Mirim ou Xiru);
  - **Clareza e Coerência** - avalie se o candidato consegue apresentar suas ideias de forma clara e lógica;
  - **Informação e Detalhamento** - Observe se o candidato fornece informações suficientes e detalhadas sobre o tema escolhido.

## Desenvoltura e Expressão

- O candidato possui uma postura adequada e demonstra confiança ao falar;
  - Usa variações de entonação de voz e mantém um volume adequado para ser ouvido claramente;
  - Utiliza expressões faciais e gestos que complementam sua fala e ajudam a transmitir a mensagem;
  - Mostra segurança e mantém o engajamento com a comissão e/ou o público.

# Dicas

# OBSERVE ATENTAMENTE TODOS OS ASPECTOS MENCIONADOS.

# CONVERSE COM O CANDIDATO, FAÇA PERGUNTAS, SEM INTIMIDAR.

## SEJA EMPÁTICO

Quando a apresentação for da categoria mirim lembre-se de que são crianças e podem ficar nervosas. Seja paciente e encorajador.

# CRIE UM AMBIENTE ACOLHEDOR

**ACOLHEDOR**  
Garanta que o candidato se  
sinta confortável e seguro  
durante a apresentação.

## USE A FICHA DE AVALIAÇÃO

Utilize a ficha com os critérios de avaliação para facilitar a análise e garantir que todos os aspectos sejam considerados. Anote sugestões, seja um incentivador!

## Anotações

## Importância da Vivência

Dos 100 pontos da prova, 28 pontos são da prova de vivência, ou seja, quase 30% da nota. Além, do tempo que o candidato despende na elaboração de relatório e pasta.

Contém a história do concorrente reunindo: fotos, certificados, declarações, planilhas, cartas, atas, lembrancinhas entre outros documentos.

## Objetivos do avaliador

- Conhecer bem o regulamento em vigor e a planilha de avaliação;
- Valorizar a dedicação do candidato (na participação e na elaboração da pasta e relatório);
- Avaliar de forma justa e segura.

## Critérios de avaliação

### 1 Apresentação da pasta

- *Organização*: tem que auxiliar o avaliador no processo avaliativo, retratando de forma clara a participação do candidato nos eventos, projetos e atividades que se pretende reatar. Possíveis perguntas avaliativas: a pasta está bem organizada? Está em ordem cronológica? A legenda condiz com o que se pretende comprovar?
- *Comprovantes*: Possíveis perguntas: esses comprovantes realmente comprovam que o candidato fez o que foi relatado?

### 2 Colaboração em eventos

Todas as atividades, onde houve uma dedicação ativa do candidato na promoção e organização de eventos.

### 3 Frequência em eventos

Todas as participações onde não houve um envolvimento na organização, apenas 'presença'.

### 4 Aproveitamento do tempo

Critério que deve considerar a dedicação do candidato dentro do tempo que está inserido na tradição gaúcha. Por exemplo, o peso da participação em 10 eventos em 1 ano é diferente da participação em 10 eventos em 10 anos.

### 5 Desenvoltura e expressão

Considerar a desenvoltura e expressão do candidato especificamente na apresentação da prova de vivência.



## A pasta de comprovantes

O que precisa ter: informações pessoais, breve introdução, resumo, comprovações em ordem cronológica.

### **Não vence**

- a maior pasta
- a pasta mais bonita
- a pasta mais chamativa

### **A pasta precisa ter conteúdo!**

## Documentos comprobatórios

- Os documentos comprobatórios são adequados, para o que consta no relatório conciso?
- Atenção aos documentos comprobatórios assinados por pessoas que não tem como se responsabilizar pela veracidade das informações declaradas. Por exemplo, patrão atual declarando participação de eventos muito antigos, neste caso, a comprovação só se realiza se complementada com outros comprovantes adicionais, como fotos por exemplo.
- Documentos comprobatórios inverossímeis, podem inclusive gerar desconto no quesito de documentos comprobatórios;
- O melhor comprovante é o certificado da época do evento.
- Muitos comprovantes do mesmo evento podem prejudicar a organização da pasta.

## Colaboração x Frequência

A colaboração no planejamento e organização de um evento tem um peso maior do que apenas frequência, pois colabora na perpetuação do movimento tradicionalista.

- *Frequência*: ato passivo. O candidato esteve no local, mas não participou ativamente na organização;
- *Colaboração*: ato ativo. Envolve toda dedicação na promoção e organização de eventos e ações tradicionalistas (planejamento, divulgação e execução).

Na participação/frequência em eventos, apenas as fotos com indicativos na imagem da presença no evento já são comprobatórias; já para a comprovação da colaboração em eventos a presença de documentos adicionais como certificados e declarações que indiquem o tipo de colaboração são necessários.

### **Lembre-se!**

O candidato investiu tempo de vida e dinheiro para organizar sua pasta de vivência, valorize!



## Papel da comissão avaliadora

- Precisa saber diferenciar as notas entre candidatos – ou seja, evitar dar notas parecidas para todos, afinal as pessoas são diferentes;
- Seguir estritamente os critérios estabelecidos no regulamento em vigor para fazer uma avaliação justa;
- Bom senso na avaliação de fotos sem pilcha. Em momentos de trabalho, em situações em que o uso da pilcha não seja possível, cabe o bom senso, não sendo necessário apontar a necessidade do uso da pilcha.
- Lembrar que essa avaliação pode alterar o resultado final do concurso.

### **Não seja**

Avaliador apressado. Uma boa avaliação de vivência tradicionalista demanda tempo e cuidado para valorizar tudo o que o candidato viveu e relatou.

## Objetivando o subjetivo

Embora a avaliação da vivência ainda seja considerada muito subjetiva, se o avaliador agir com ética e imparcialidade, utilizando-se dos critérios estabelecidos na planilha, a avaliação se torna mais justa e objetiva

Dicas para diminuir a subjetividade na avaliação. Considerar na avaliação:

- Experiência dos candidatos
- Aspectos financeiros envolvidos na execução das ações
- Vida externa: profissão, estudo, etc.
- Apoio da família

**Importante:** para que a avaliação seja o mais justa possível, todos avaliadores devem avaliar todos os candidatos. A organização do concurso precisa necessariamente proporcionar condições para que a comissão avalie com o tempo necessário a prova de vivência.

## Cuidado com as interrupções!

- A prova é do candidato, não do avaliador. Muitas interrupções e uso do tempo para explanar fatos pessoais do avaliador durante as apresentações é desrespeitoso e injusto com os concorrentes, pois atrapalha o fluxo e desenvoltura;
- Anotar dúvidas e deixar para tirar ao final da apresentação;
- Interromper apenas quando for necessário, apenas para auxiliar na condução da entrevista, no caso de categorias mirim e juvenil, por exemplo.



## Principal ferramenta para o avaliador:

Relatório Conciso de Vivência! A análise de relatório conciso e pasta antes da realização da prova oral torna a avaliação mais justa.



## Boas práticas

- Fazer uma pré-avaliação da participação em eventos antes do concurso, para poder se concentrar com a análise dos comprovantes na análise da pasta;
- Avaliar a vivência com cuidado, tempo e atentamente, pois ela representa a essência do candidato;
- Não se basear em achismos para aumentar ou diminuir a nota dos candidatos;
- É importante diferenciar as notas, as pessoas não são iguais!

## Considerando a complexidade e variedade das ações

- Considerar a dificuldade, complexidade e diversidade das ações desenvolvidas pelos candidatos;
- Embora a quantidade de eventos seja um critério norteador na avaliação (quantitativo), a variedade das participações também deve ser considerada (critério mais qualitativo).

## Considerando a etapa e tempo de aproveitamento

- Considerar a etapa do concurso na avaliação. Por exemplo, o nível de exigência na etapa da entidade deve ser menor do que a da região por exemplo.
- Na avaliação das participações realizadas durante o período de gestão, no concurso regional e estadual, a quantidade de eventos é um critério justo, pois o período é o mesmo para todos os candidatos.
- A nota de aproveitamento de tempo no tradicionalismo deve considerar a evolução e amadurecimento do candidato no decorrer de sua história.

### *Nota de aproveitamento no tempo de tradicionalismo:*

- concorrente com bastante tempo de tradicionalismo + muitos eventos = boa nota
- concorrente com pouco tempo de tradicionalismo + muitos eventos = boa nota
- concorrente com muito tempo de tradicionalismo + poucos eventos = nota menor comparativamente com os casos anteriores.

## Avaliando desenvoltura e expressão

- No quesito de desenvoltura é importante manter a objetividade na avaliação, por ser uma questão muito subjetiva. Neste caso, considerar critérios, por exemplo, uso de gírias, capacidade de se comunicar etc.

### Regulamento Cultural - Artesanato

Art. 31. Para a avaliação do item, Artesanato e Culinária, o candidato deverá trazer uma peça pronta confeccionada por ele mesmo, e outra do mesmo gênero, porém em andamento, para demonstrar sua confecção, que será solicitado pela Comissão Avaliadora.

§1º O artesanato apresentado deverá ser coerente com a faixa etária do candidato.

§2º O candidato deverá apresentar pesquisa bibliográfica que comprove pertencer ao Artesanato e Culinária tradicional gaúcho, paranaense ou de sua etnia comprovada.

§3º A peça de artesanato a ser analisada será de escolha do concorrente, ficando a seu critério levar mais de uma peça, ou de variados estilos. Porém, somente uma peça será avaliada, pelo que ela executar naquele momento.

### Planilha - Artesanato PRENDA

Quesito: **ARTESANATO (6,0 pontos)**

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Domínio da técnica do artesanato	1,5		
Execução	2,5		
História do artesanato	2,0		

### Planilha - Artesanato PEÃO

Quesito: **ARTESANATO (5,0 pontos)**

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
História do artesanato	1,5		
Domínio da técnica do artesanato	1,5		
Execução do artesanato	2,0		

### Artesanato - o que observar?

- O candidato trouxe uma peça pronta confeccionada por ele?
- Apresentou a história daquele artesanato? Tem embasamento?
- Domínio da técnica: o candidato conhece realmente a peça que está apresentando?
- Execução: o que foi executado no momento da prova, condiz com a peça pronta apresentada? Demonstrou que faz com segurança?
- O artesanato é coerente com a faixa etária deste candidato?



## Regulamento Cultural - Culinária

Art. 31. §4º Para o item Culinária, caso seja necessário o uso de fogão no local do concurso, o concorrente deverá sinalizar no ato da inscrição, junto de sua ficha.

§5º Fica a cargo do concorrente escolher se fará sua culinária na hora, ou se levará algo pronto.

### Planilha - Culinária PRENDA

Quesito: **CULINÁRIA (6,0 pontos)**

<b>SUB-QUESITOS</b>	<b>NOTA MÁXIMA</b>	<b>NOTA ATRIBUÍDA</b>	<b>TOTAL</b>
Domínio da técnica da culinária	2,0		
Execução	2,0		
História do prato escolhido / Etnia	2,0		

### Planilha - Culinária PEÃO

**PROVA ESCOLHIDA Nº 01:**

<b>SUB-QUESITOS</b>	<b>NOTA MÁXIMA</b>	<b>NOTA ATRIBUÍDA</b>	<b>TOTAL</b>
Conhecimento sobre a prova escolhida	1,0		
Explicação da técnica a ser apresentada	1,0		
Domínio da técnica	2,0		

### Culinária - o que observar?

- O candidato apresentou o prato pronto ou ainda preparou durante sua apresentação?
- Apresentou a história daquele prato? Tem embasamento?
- Domínio da técnica: o candidato conhece todos os preparos envolvidos?
- Execução: o prato que ele trouxe (ou fez), realmente foi feito por ele? Na sua apresentação, os detalhes de preparo condizem com o prato apresentado?

### Anotações

---

---

---

---

# Prova Esportiva X Concurso de Prendas e Peões Birivas

32<sup>a</sup> CONVENÇÃO TRADICIONALISTA  
MEDIANEIRA -02/10/2021

PROPOSTA APRESENTADA E  
APROVADA

- Art. 28. Todas as fases do Concurso (Interna, Regional ou Estadual), contemplam provas escritas, orais e práticas.
- §1º O concurso de Prendas terá as seguintes provas:
  - *Uma das 3 provas de livre escolha (Prova Esportiva Regulamentada)*
    - Juvenil
    - Adulto
    - Veterano
    - Xirúa
- §2º O concurso de Peões Birivas terá as seguintes provas:
  - *Uma das 2 provas de livre escolha dentro das prova artística. (Prova Esportiva Regulamentada)*
    - Juvenil
    - Adulto
    - Veterano
    - Xirú
- Art. 53. As provas do CAPÍTULO VII que se refiram especificamente às mesmas provas constantes do Regulamento Campeiro, Artístico e Esportivo serão realizadas obedecendo-se as normas neles constantes, salvo discriminação expressa neste Regulamento.
- §2º As provas campeiras, artísticas e esportivas serão avaliadas conforme subquesitos descritos nas planilhas anexas a este Regulamento.
- §3º A Prova Esportiva Regulamentada limita-se as modalidades contidas no Regulamento Esportivo do MTG-PR e cabe ao candidato providenciar o material necessário para sua execução.



## PLANILHA - PROVAS ESPORTIVAS

## **PROVA ESPORTIVA REGULAMENTADA**

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Conhecimento sobre a modalidade escolhida	2,0		
Explicação técnica da modalidade	2,5		
Demonstração prática	1,5		

Comentário: \_\_\_\_\_

---

# SUB- QUESITOS

## “Conhecimento sobre a modalidade escolhida” (2,0)

- Espera-se que o candidato contextualize historicamente: traga fatos sobre o jogo, importância cultural, origem, o porque se joga...

### “Explicação técnica da modalidade” (2,5)

- *Espera-se que o candidato descreva a prova: formação de equipes, material necessário, como montar a cancha, forma de disputa, como se joga...*

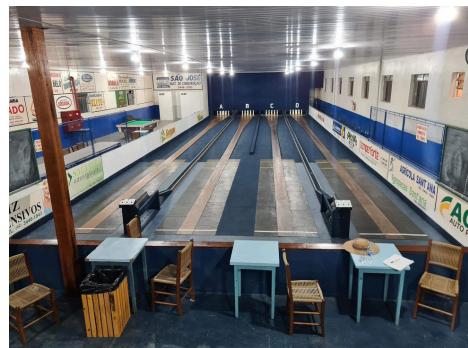
### “Demonstração prática” (1,5)

- *O candidato deve demonstrar na prática o jogo: preparar o espaço e jogar;*
  - **ATENÇÃO Avaliador:** Considerar objetivo do concurso cultural.

## Anotações



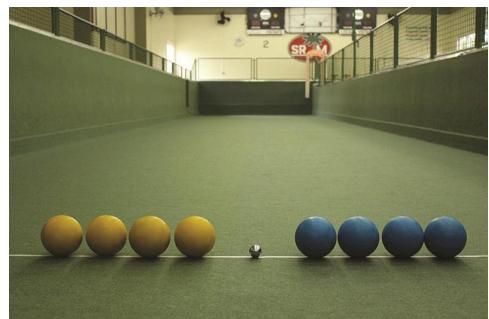
## MODALIDADES



# BOLÃO

segundo registros, foi mencionado na Alemanha em 1157 e chegou ao brasil com a que trouxeram o lazer do país de origem, concentrando- se principalmente na serra gaúcha.

Material	Equipes	Forma de Disputa
Composto de 2 a 4 pistas de madeira, bolas de arremesso feitas de madeira ou resina com diâmetro máximo de 23 cm e peso máximo de 11 quilos, podendo ter de dois ou três furos, além de nove pinos de plástico ou madeira por pista.	Equipe formada por, no mínimo, 10 e no máximo 14 atletas. Tendo 14 atletas, 2 são reservas, 12 jogam e descarta as duas menores notas, mantendo as 10 maiores.	Inicia na pista 1 com o primeiro atleta de cada equipe que percorre todas as pistas lançando: quando em duas pistas 10 bolas em cada ou quando em 4 pistas 5 bolas em cada. Na sequência entra o segundo atleta de cada equipe e assim por diante até todos passarem. Ao final, se conhece o campeão pela maior pontuação. Cada pino derrubado vale 1 ponto.



# BOCHA REGRA MUNDIAL

A origem do esporte é incerta. Os indícios dizem que tudo começou na Grécia e no Egito Antigo como um passatempo, tornando-se um esporte apenas mais tarde, na Itália. No Brasil, a bocha desembarcou junto com imigrantes italianos.

Material	Equipes	Forma de Disputa
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cancha com dimensões de 26,50m de comprimento, 4m de largura e altura uniforme de 30cm, de tapete.</li> <li>• 1 Bolim de aço</li> <li>• 12 bochas sintéticas de 2 ternos</li> </ul>	Individual Dupla Trio Equipes (6 atletas)	O jogador de uma das equipes deve lançar as bochas e situá-las o mais perto possível do bolim, previamente lançado. O adversário, por sua vez, tentará situar as suas bolas mais perto ainda do bolim, ou "remover" as bolas dos seus oponentes. Cada bocha vale 1 ponto, ganha a equipe que fizer 12 pontos. Forma de disputa entre equipes é por chaveamento.



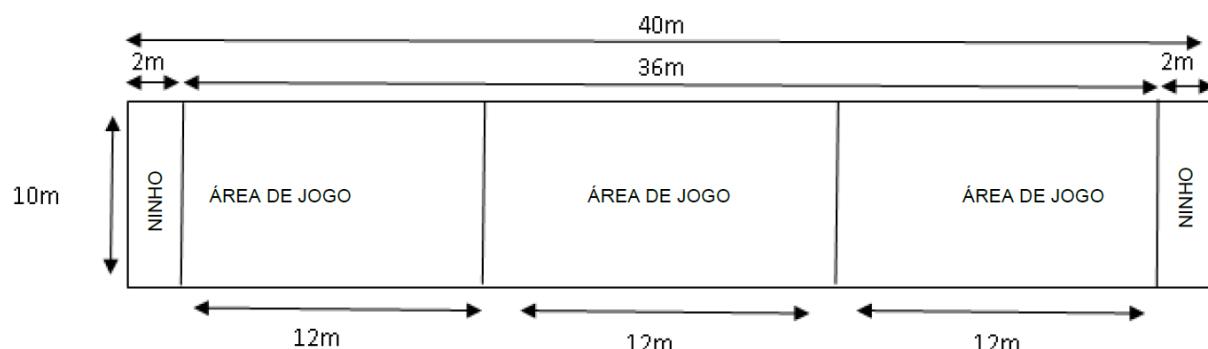
# BOCHA CAMPEIRA

Adaptação da Bocha Mundial, é jogada em terreno irregular.

Material	Equipes	Forma de Disputa
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cancha com dimensões de 40m de comprimento, 10m de largura e altura uniforme de 30cm, de tapete.</li> <li>• 1 Bolim</li> <li>• 12 bochas de 2 ternos</li> </ul>	Jogado em Trios, podendo ter o 4 atleta (reserva).	O jogador de uma das equipes deve lançar as bochas e situá-las o mais perto possível do bolim, previamente lançado. O adversário, por sua vez, tentará situar as suas bolas mais perto ainda do bolim, ou "remover" as bolas dos seus oponentes. Cada bocha vale 1 ponto, ganha a equipe que fizer 12 pontos. Forma de disputa entre equipes é por chaveamento.

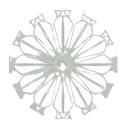
# BOCHA CAMPEIRA

## ■ Cancha



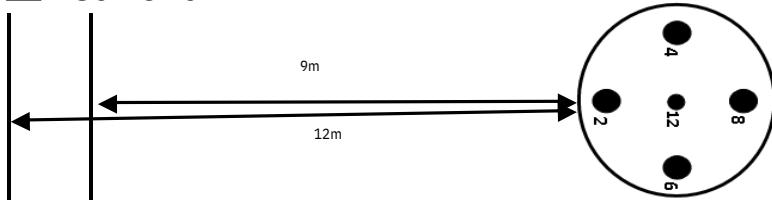
# BOCHA 48

A bocha 48 é um jogo tem como objetivo acertar bochas sobre um cepo de madeira. A bocha, em geral, chegou ao Brasil por meio de imigrantes italianos.



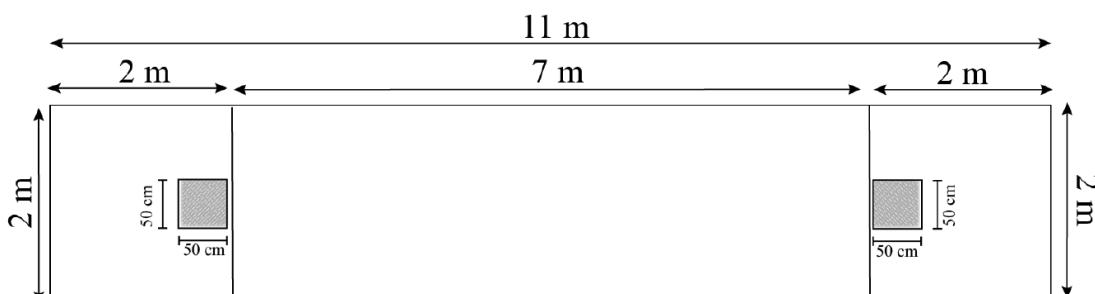
Material	Equipes	Forma de Disputa
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Cepo de madeira, com diâmetro mínimo de 75 cm, máximo de 1m, com altura de 10 cm acima do solo</li> <li>• 1 Bolim</li> <li>• 8 Bochas</li> </ul>	Jogado em duplas.	<p>As duplas arremessam 16 bochas, sendo 8 para cada atleta intercalado de 4 em 4, ao final soma-se os pontos obtidos por cada dupla para se conhecer o vencedor. O arremesso acontece a 12m de distância para peões e 9m para maiores de 70 anos e prendas. A cada arremesso válido será computado as bochas derrubadas, retornando-as ao cepo. Para ser válido, a bocha arremessada deve tocar as bochas ou o cepo, não podendo tocar antes o solo.</p> <p>Forma de disputa entre equipes é por ponto corrido, porém dividido em 2 fases, sendo que para a segunda passa os 50% mais bem pontuados.</p>

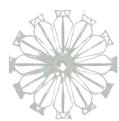
### ■ Cancha



## TAVA

Há indícios de que o Jogo do Osso existe há pelo menos três séculos antes de cristo na Ásia, difundindo-se para outros povos como os Árabes, Persas e Gregos. Na Espanha o jogo chegou através dos legionários romanos, que jogavam nos recintos dos quartéis e acampamentos, durante o período de dominação sob o império de Augusto. Pelas mãos espanholas o jogo chegou à bacia do Prata, em torno de 1620. E, “com o passar do tempo na Argentina e Uruguai, o Jogo do Osso tomou características próprias. No Rio Grande do Sul o Jogo do Osso entrou pela fronteira do Chuí ao Alto Uruguai e também pelo nordeste argentino.

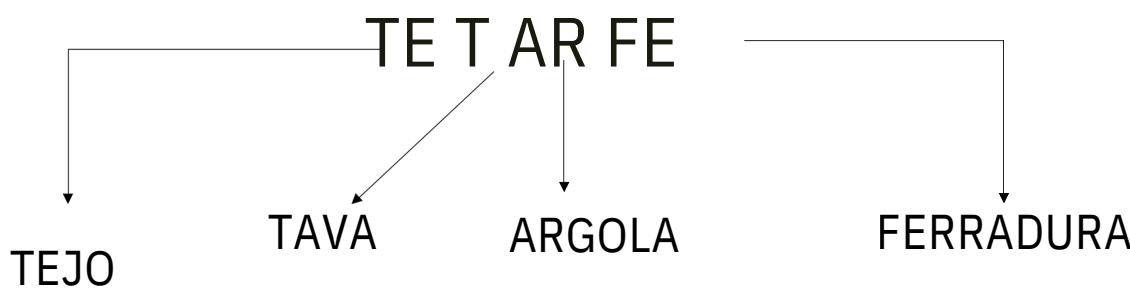




Material	Equipes	Forma de Disputa
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cancha com dimensões de 7m de comprimento, 2m de largura, mais dois picadores de 2m X 2m nos extremos da cancha. Preferencialmente, montada em terreno argiloso ou no barro.</li> <li>Tava-Astrágalo do vacum e divide-se em 4 partes: osso, chapa de bronze, chapa de ferro e pinos de fixação.</li> </ul>	<p>Jogado em Trio ou quarteto. No quarteto, descarte a menor nota mantendo as 3 maiores.</p>	<p>Cada jogador da equipe lançará 20 vezes a tava, sendo marcado a pontuação a cada lançamento. Ao fim somasse a pontuação de cada jogador para totalizar a pontuação das equipes e conhecer o vencedor.</p> <p>Só cinco pontuações possíveis em cada jogada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sorte: 1 ponto</li> <li>Sorte Clavada: 2 pontos</li> <li>Culo: -1 ponto</li> <li>Culo Clavado: -2 pontos</li> <li>Osso: 0 pontos</li> </ul> <p>Forma de disputa entre equipes é por ponto corrido.</p>

## TETARFE

■ A modalidade de jogo reconhecida pela sigla TETARFE inclui os jogos de Tejo, da Tava, da Argola e da Ferradura.



### TETARFE - TEJO



É um jogo de origem Espanhola, dos mais antigos que se praticou no Rio Grande do Sul, temos notícias de sua prática por volta do ano de 1768, na cidade de Rio Grande. Tanto que recentemente, durante a restauração de um dos prédios mais antigos da cidade, foi encontrado restos de peças usadas para a prática desse jogo. Além do litoral Sul, parte da fronteira, foi encontrado notícias desse jogo, também nas Missões.

**Pontuação:** o Tejo ao ser lançada, se tocar na lâmina da adaga e cair no buraco, contará 5 pontos. Se não tocar a adaga e, no entanto cair no buraco, valerá 4 pontos. Não tocando a adaga e nem caindo no buraco, no entanto parar dentro do limite do círculo menor, valerá 3 pontos. Se que ficar dentro dos limites do círculo maior, valerá 2 pontos. Se ficar fora dos limites do círculo maior, contará negativamente 1 ponto.

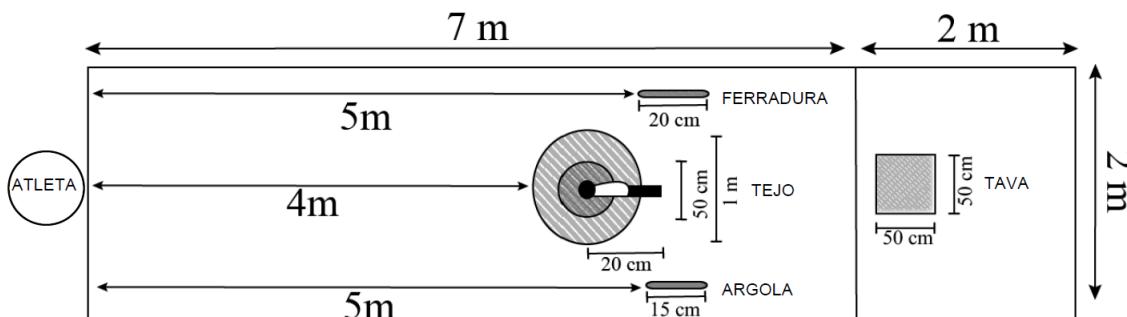


## TETARFE – ARGOLA E FERRADURA

- Jogos de origem incerta, a indício de serem originário de Portugal, foi de fácil adaptação, pois utiliza sobra de peças do dia a dia.
- Pontuação Argola: a argola de 8 cm, valerá 8 pontos, a de 12 cm, valerá 5 e a de 16 cm, valerá 3 ponto.
- Pontuação Ferradura: Se a ferradura bater na barra de ferro e prender-se a barra, antes de tocar o solo, valerá 5 pontos. Se tocar o solo antes de prender-se a barra de ferro, valerá 2 pontos.

Material	Equipes	Forma de Disputa
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cancha (descrita no próximo slide)</li> <li>• Tava</li> <li>• 10 Tejos</li> <li>• 3 Ferradura</li> <li>• 1 argola com 8cm de diâmetro</li> <li>• 1 argola com 12cm de diâmetro</li> <li>• 1 argola com 16cm de diâmetro</li> <li>• 1 adaga ou barra de ferro de aproximadamente 30 cm</li> <li>• 2 barra de ferro de aproximadamente 30 cm</li> </ul>	<p>Jogado em Trio ou quarteto. No quarteto, descarte a menor nota mantendo as 3 maiores.</p>	<p>Cada jogador da equipe lançará 4 vezes a tava, 3 ferraduras, as 3 argolas e os 10 tejos. Ao fim somasse a pontuação de cada jogador para totalizar a pontuação das equipes e conhecer o vencedor. Forma de disputa entre equipes é por ponto corrido.</p>

- A cancha para a disputa do jogo terá dimensões: comprimento total de 9m, de uma extremidade a outra e uma largura de 2m.
- As divisões médias indicam os 4m de Tejo, e os 5m de argola e ferradura, onde deverão ser instalados os ferros para o jogo das argolas e as ferraduras e ainda o buraco com os círculos para o lançamento das moedas do Tejo
- A última raia na medida de 7m indica o limite para montagem do picador para o jogo de Tava





## TRUCO CEGO E TRUCO DE AMOSTRA

O Rio Grande pratica com entusiasmo duas modalidades de truco – o truco cego e o truco de amostra. Na primeira modalidade não há nenhuma carta na mesa virada para cima servindo de referência, gabaritando o jogo, o que ocorre obrigatoriamente na segunda modalidade. O truco cego é característico da faixa de fronteira argentina, de São Borja e Uruguaiana, enquanto que o truco de amostra se radica na faixa de fronteira uruguaia, de Quaraí a Santa Vitória do Palmar. Fora dessas regiões e onde haja gaúcho fronteirista – Porto Alegre, inclusive – pode aparecer uma ou outra dessas modalidades, mas o truco cego, mais grosso e menos sofisticado, tem mais cultores que o truco de amostra. Os praticantes deste sabem jogar obrigatoriamente o truco cego, mas a recíproca não é verdadeira.

Caracteristicamente, o truco cego reina quase absoluto na Argentina e o truco de amostra faz o mesmo no Uruguai. Em Santa Fé, na Argentina, joga-se hoje exclusivamente o truco cego “apatalisa”, que entre nós é uma ocorrência excepcional, onde não vale “flor”. Fique desde logo claro que o truco chegou ao Rio Grande vindo do Prata, da Argentina e do Uruguai, com atuação identificada nas duas faixas de fronteiras indicadas. Todo o jogo está recheado de expressões castelhanas e os mais populares versos de “flor” são recitados em espanhol. O que interessa indagar é qual a idade do truco entre os rio-grandenses.

### MATERIAL

- 1 baralho espanhol, desprovido dos 8 e dos 9, portanto são 40 cartas.
- 12 tentos

### EQUIPES

Jogado em Trio, podendo ter um quarto atleta, o reserva.

### FORMA DE DISPUTA

Na primeira jogada, um trio enfrenta o outro. Na segunda, cada jogador duela com o que está sentado no lado oposto. O sistema se repete até faltarem seis tentos para o final. A partir disso, todas as rodadas são trio contra trio. Em cada jogada, são entregues três cartas por jogador. Primeiro, é feita a contagem dos pontos: envido (duas cartas do mesmo) ou flor (três do mesmo naipe). Se dois rivais tiverem envido ou flor, vence o que somar mais pontos (na soma, cada carta vale 10 pontos e, depois, acrescenta-se o valor de cada carta conforme o regulamento). Em seguida, o truco propriamente dito é dividido em três rodadas.

Ganha quem vencer duas delas. Se for jogada normalmente, vale um ponto. Se houver pedido de truco, a jogada vale dois pontos. Se houver retruco (três pontos) ou retruco valendo quatro (quatro pontos), o valor sobe. Em cada uma das três rodadas, vence a maior carta – a divisão vai do Ás de Espadas (o mais importante), passando pelo Bastião (Ás Basto), o 7 de Espadas, o 7 de Ouro, os 3, os 2, os 1, 12, 11, 10, 7, 6, 5 e 4. Forma de disputa entre equipes é por chaveamento.



## TRUCO DE AMOSTRA

Material	Equipes	Forma de Disputa
<ul style="list-style-type: none"> <li>1 baralho espanhol, desprezando-se todos os 8, todos os 9, os coringas e os Ases de Copas e de Ouros, desta forma restando 38 cartas.</li> <li>30 tentos menores</li> <li>2 tentos maiores</li> </ul>	Jogado em Trio, podendo ter um quarto atleta, o reserva.	São distribuídas três cartas por pessoa e a diferença do truco cego é que se joga com uma carta virada (a de amostra). O naipe desta carta é o que mandará no jogo. A carta mais alta é o 2, seguido pelo 4, 5, 11 e 10. Se virar uma carta de espada, o 2 de espada será o mais importante e assim sucessivamente. A partida, quando jogada em trios, tem 30 tentos (pontos). A equipe que fizer mais pontos é a vencedora. Forma de disputa entre equipes é por chaveamento.



## TRUCO CONVENCIONAL

O Brasil caipira, de São Paulo e Minas, joga o truque, irmão germano do truco rio-grandense. Lá é popular uma “Moda de Truque” cantada, onde se fala em zape e espadilha. A diferença entre o truque e truco é que o primeiro veio de Portugal, e o segundo veio da Espanha. Diz-se, aliás, costumeiramente, que se trata de uma invenção dos mouros, tão afeitos, que eram, ao jogo e aos números. “Si non à vero, è bene trovato...” Entre 1712 e 1721 Bluteau encontrou o truque em Portugal, a Santa Inquisição, que andou matando gente na Bahia, descobriu nas confissões de suas vítimas aterrorizadas o mesmo truque, como um pecado a ser purgado. Aliás, aos olhos d’El Rei, o jogo de cartas com baralho não tributado pela coroa era simplesmente crime. Imprimir baralho dependia de outorga real, e comprá-lo, de licença especial

### MATERIAL

- 1 baralho espanhol, desprovido dos 8 e dos 9, portanto são 40 cartas.

### EQUIPES

Jogado em dupla.

## FORMA DE DISPUTA

O jogo será disputado em melhor de três partidas, sendo que cada partida valerá 12 (doze) pontos. As cartas serão dadas no sentido anti-horário, podendo somente ser dadas de baixo para cima e somente poderá virar a última carta, ou seja, a 13<sup>a</sup> (décima terceira) carta. Não será permitido fazer maço no baralho em hipótese alguma. Somente poderá ser vista a primeira carta pelo companheiro ao cortar o baralho ou dar as cartas, fora isso, jamais poderá ser vista qualquer outra carta que estiver em jogo mesmo quando for descartar no monte. Todos os atletas deverão iniciar a rodada com três cartas. O corte é obrigatório.

Forma de disputa entre equipes é por chaveamento eliminatório simples.



# CANAстра



A origem da canastra é frequentemente associada à América do Sul, mais especificamente ao Uruguai, assim o jogo teria sido criado no início da década de 1940 por dois amigos uruguaios que buscavam uma nova maneira de se divertir com cartas. Inspirados por outros jogos de baralho populares na época, eles desenvolveram as regras básicas que, mais tarde, se espalharam pelo mundo. Embora o Uruguai seja amplamente reconhecido como o país onde foi criado o jogo de cartas canastra, a popularidade da canastra rapidamente ultrapassou as fronteiras, conquistando jogadores em diversos países, incluindo Brasil, Argentina e Estados Unidos. No Brasil, a canastra se tornou uma verdadeira febre, sendo jogada em reuniões familiares, clubes e competições organizadas, existindo inúmeras regras e modos de jogo.

## MATERIAL

- 2 baralhos franceses, desprovido dos coringas, portanto são 54 cartas cada.

## EQUIPES

Jogado em dupla.

## FORMA DE DISPUTA

A canastra valerá: limpa = 200 pontos; suja = 100 pontos. A batida valerá 100 pontos. As cartas terão os seguintes valores: AZ = 20 pontos; Coringa = 50 pontos; As outras cartas 10 pontos com exceção dos TRÊS. Os três vermelhos valerão 100 pontos se tiver canastra limpa. Os três vermelhos deverão ser trocados antes de iniciar a jogada cada um na sua vez no sentido anti-horário ou quando comprado. Serão distribuídas 13 (treze) cartas para cada jogador iniciar o jogo. O jogo será disputado em melhor de 3 partidas sendo que a partida será de 2.000 pontos. Forma de disputa entre equipes é por chaveamento.



# SOLO

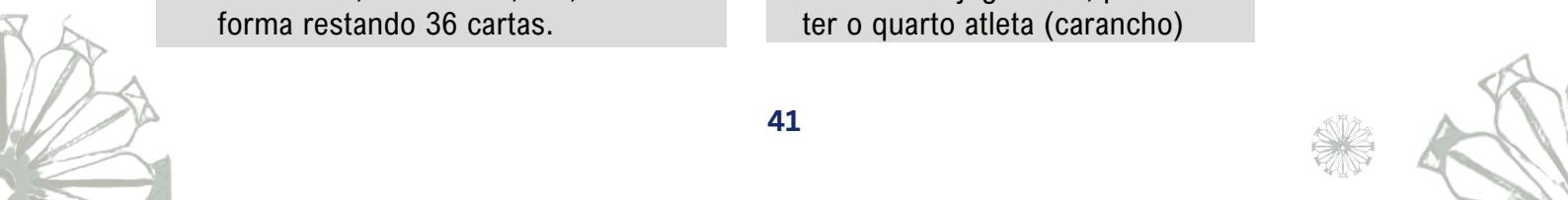
O jogo de Solo é um jogo de cartas de origem Espanhola, sendo que foi notada a sua existência entre o povo Gaúcho, por volta de 1800. Encontramos informações sobre o jogo na Região Central e Serra, especialmente nas regiões de Palmeira das Missões, Santa Maria, Cachoeira do Sul, Santana da Boa Vista, Caçapava do Sul, Tupanciretã, Quevedos, etc. Hoje é ainda muito jogado nos comércios de carreira, pela campanha, especialmente por homens com idade acima de quarenta anos. Encontramos também algumas mulheres que praticam o jogo, mas é raro.

## MATERIAL

- 1 baralho espanhol, desprezando-se todos os 8, todos os 9, e 2, desta forma restando 36 cartas.

## EQUIPES

Jogado Individualmente, contra outros dois jogadores, podendo ter o quarto atleta (carancho)





## FORMA DE DISPUTA

Os jogadores são denominados “mão”, “centro” e “pé”. O carancho, quando houver, distribui as cartas, mas não joga a partida.

Uma partida de solo é composta de doze (12) vazas.

O “pé” no jogo é quem distribui as cartas, se jogado por três. Se jogado por quatro, é quem está posicionado a esquerda do “carancho”. O “pé” é o último jogador a receber as cartas.

**TRUNFO:** São as cartas do naipe escolhido pelo Solante, antes de jogar a partida e após a distribuição de todas as cartas. Uma carta de trunfo, na vaza sempre será a matadora, resguardados os valores de cada carta. Nenhuma carta de outro naipe matará o trunfo

## Anotações



## Planilha Peão Mirim

Quesito: **ARTESANATO (5,0 pontos)**

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
História do artesanato	1,5		
Domínio da técnica do artesanato	1,5		
Execução do artesanato	2,0		

Comentário:

---



---



---

Quesito: **OPCIONAL (total de 12,0 pontos)**

Escolha de 03 modalidades (4,0 pontos cada):

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> LAÇAR A CAVALO OU VACA PARADA          | <input type="checkbox"/> ENCILHAR           |
| <input type="checkbox"/> PROVA DE RÉDEAS                        | <input type="checkbox"/> PREPARAR CHIMARRÃO |
| <input type="checkbox"/> RECONHECIMENTO DE PELAGEM              | <input type="checkbox"/> NÓ DE LENÇO        |
| <input type="checkbox"/> RECONHECIMENTO DAS PEÇAS DA<br>ENCILHA |   |

**PROVA ESCOLHIDA Nº 01:** \_\_\_\_\_

SUB-QUESITOS	NOTA MÁXIMA	NOTA ATRIBUÍDA	TOTAL
Conhecimento sobre a prova escolhida	1,0		
Explicação da técnica a ser apresentada	1,0		
Domínio da técnica	2,0		

- Apresentação de Artesanato;
- Escolha de três modalidades de acordo com a lista.

## Anotações

---



---



---



---



---



---



---



---



## PLANILHA PEÃO JUVENIL, ADULTO, VETERANO E XIRU

Quesito: **ENCILHAR (6,0 pontos)**

<b>SUB-QUESITOS</b>	<b>NOTA MÁXIMA</b>	<b>NOTA ATRIBUÍDA</b>	<b>TOTAL</b>
Reconhecimento das peças de encilha	2,0		
Domínio teórico da origem e função das peças	2,0		
Domínio da prática (ordem das peças e domínio dos procedimentos)	2,0		

Comentário:

---

---

---

Quesito: **ARTESANATO (5,0 pontos)**

<b>SUB-QUESITOS</b>	<b>NOTA MÁXIMA</b>	<b>NOTA ATRIBUÍDA</b>	<b>TOTAL</b>
História do artesanato	1,5		
Domínio da técnica do artesanato	1,5		
Execução do artesanato	2,0		

Comentário:

---

---

---

Quesito: **OPCIONAL (total de 8,0 pontos)**

Escolha de 02 modalidades (4,0 pontos cada):

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> LAÇAR A CAVALO OU VACA PARADA | <input type="checkbox"/> CHARQUEAR          |
| <input type="checkbox"/> PROVA DE RÉDEAS               | <input type="checkbox"/> TOSAR              |
| <input type="checkbox"/> PREPARAR CHURRASCO            | <input type="checkbox"/> (..) TOSQUIAR      |
| <input type="checkbox"/> PREPARAR CHIMARRÃO            | <input type="checkbox"/> CULINÁRIA CAMPEIRA |

- Encilhar
- Apresentação de Artesanato;
- Escolha de duas modalidades de acordo com a lista.

## Anotações

---

---

---



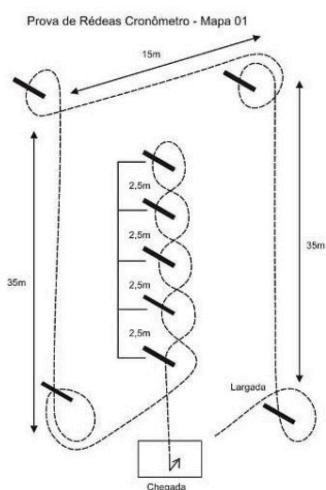
## MODALIDADES

### Encilha

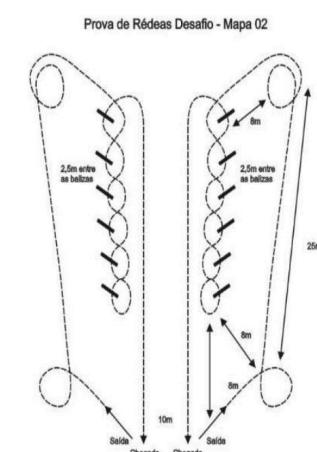
- O candidato(a) reconhece e diferencia as peças de encilha?
- O candidato(a) fez um bom manejo das peças?
- O candidato(a) tem conhecimento cultural e histórico das peças e de seus usos?
- O candidato(a) observou e fez apontamentos sobre o regulamento?
- O candidato(a) se relacionou bem com o animal?

### Prova de Rédeas

#### Prova de Rédeas Cronômetro



#### Prova de Rédeas Desafio



- O candidato(a) fez a diferenciação das provas?
- O candidato(a) sabe montar o percurso?
- O candidato(a) tem conhecimento cultural e histórico da prova?
- O candidato(a) observou e fez apontamentos sobre o regulamento?
- O candidato(a) se relacionou bem com o animal?

### Laço

- O candidato(a) sabe fazer a armada?
- O candidato(a) sabe falar da estrutura do laço?
- O candidato(a) tem conhecimento cultural e histórico da prova?
- O candidato(a) observou e fez apontamentos sobre o regulamento?

### Tosa/Tosquia

- O candidato sabe manusear a tesoura?
- O candidato sabe o objetivo da prova?
- O candidato sabe falar sobre a parte histórica e cultural da prova?
- A tosa/tosquia ficou bem feita?



## PELAGENS



### BAIA

Amarelada, normalmente com um tom creme



### PRETO

Pelos negros em todas as partes



### GATEADA

Amarelada com uma listra negra sobre o lombo



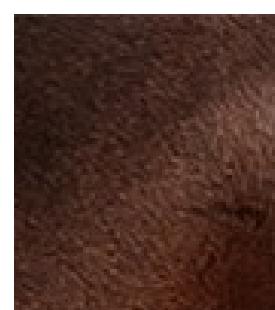
### COLORADO

Pelos vermelhos uniformes



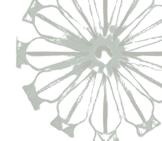
### TOSTADO

Vermelha escura, assemelhando-se ao café torrado



### ZAINO

Marrom escurecido com crina e partes escuras



## LOBUNA

Acinzentada com uma listra negra sobre o lombo



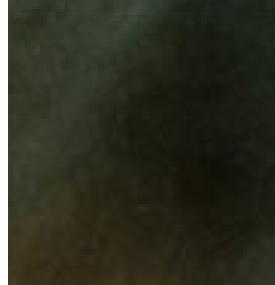
## MOURA

Acinzentada, com reflexos azulados



## ROSILHA

Pelos avermelhados e brancos, com tom rosáceo



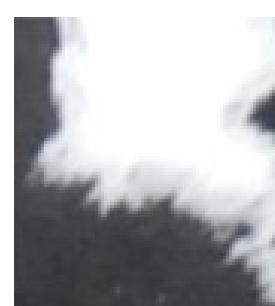
## PICAÇA

Pelos negros com algumas manchas brancas



## BRAGADA

Pequena mancha branca, normalmente próxima ao ventre



## TOBIANA

Manchas bem definidas





## OVEIRA

Com manchas irregulares



## TORDILHA

Pelos negros sobre brancos ou vice-versa



LIGEIRA ESTRELA    ESTRELA OU FLOR



MALHA CARA COM  
BRILHO ESTRELA

CORDAO OU  
LISTRA

FLOR COM  
LADRE

FLOR COM CORDAO  
E LADRE

FLOR ABERTA

ESTRELA COM  
BOCA DE LEITE

MALHA CARA

FRENTE  
ABERTA



## Reconhecimento de pelagem

- O candidato sabe reconhecer a pelagem principal?
  - O candidato sabe dizer as variações?
  - O candidato consegue observar detalhes da pelagem?
  - O candidato sabe a importância cultural e histórica?

## Cepo e Chasque - Observar o regulamento

# Preparar Churrasco

- O candidato sabe a importância cultural e histórica?
  - O candidato trouxe a tradicionalidade no preparo?
  - O candidato sabe dizer sobre o corte trazido para preparo?
  - O candidato apresentou afinidade com manuseio da faca, da carne?
  - O candidato apresentou um bom corte e tempero?

# Preparar Chimarrão

- O candidato sabe a importância cultural e histórica da prova?
  - O candidato sabe falar sobre o processo do preparo e diferenciação dos tipos da erva?
  - O candidato sabe diferenciar os tipos de cuia e bomba, sua regionalidade?
  - O candidato apresentou afinidade no preparo?
  - O candidato apresentou um bom mate?
  - O candidato trouxe curiosidades sobre o mate e sua representatividade dentro da cultura e tradição gaúcha?

## Nó de lenço

- O candidato sabe a importância cultural e histórica da prova?
  - O candidato sabe falar sobre a finalidade do uso do lenço?
  - O candidato sabe as cores e tecidos permitidos e sua representatividade?
  - O candidato sabe falar diferentes tipos de nós e suas referencias regionais?
  - O candidato mostrou habilidade em fazer o nó?

## Anotações

## MENSAGEM FINAL

Chegamos ao final deste material, que reúne os principais conteúdos e orientações do Curso de Avaliadores de Concursos de Prendas e Peões Birivas do MTG-PR. Esperamos que este material contribua significativamente para o preparo técnico, ético e cultural dos avaliadores, fortalecendo a seriedade e a credibilidade dos concursos realizados em nosso estado.

É fundamental destacar que o avaliador deve ter conhecimento pleno dos regulamentos oficiais do MTG-PR, inclusive com atenção às alterações aprovadas nas Convenções Tradicionalistas, que ocorrem bianualmente. Além dos Regulamentos; portarias, notas de instrução e documentos complementares podem ser emitidos ao longo do período, visando atender a necessidades específicas ou esclarecer procedimentos. Manter-se atualizado é dever de todos que compõem as comissões avaliadoras.

No que se refere à indumentária, um ponto importante a ser observado é a inclusão de um quadro específico nas planilhas para o lançamento de descontos; lembrando que a avaliação deve ser de acordo com a Diretriz de Indumentária do MTG-PR. Esse recurso foi criado para facilitar a visualização de eventuais apontamentos e padronizar os registros. Além disso, reforça-se que as prendas devem apresentar-se com indumentária adequada às provas campeiras.

Outro aspecto essencial para o sucesso dos concursos é o papel da Comissão Organizadora. É ela quem garante a logística adequada e o bom andamento do evento.

Assim, o trabalho conjunto entre avaliadores capacitados, comissões organizadoras comprometidas e o cumprimento rigoroso das normas é o que assegura a qualidade, a transparência e a credibilidade dos Concursos de Prendas e Peões Birivas em nosso estado. Que este material sirva como referência contínua e instrumento de apoio para todos aqueles que têm a nobre missão de preservar e valorizar nossa tradição gaúcha.

