

2ª ETAPA

1. APRESENTAÇÃO

A Secretaria Municipal de Educação, por meio da Gerência de Desporto Educacional (GERDES) apresenta o Projeto Jogos Educacionais Virtuais 2021, 2ª etapa, que propõe a implementação de ações esportivas e culturais no formato virtual e híbrido, tendo por objetivo, estimular e apoiar a prática do desporto educacional, com a participação da comunidade escolar (professores, crianças/estudantes, pais/responsáveis e gestores) a partir de temas como respeito, movimento corporal (corpo, gestos e movimentos), regras desportivas e a importância da atividade física para o ser humano.

O presente projeto será desenvolvido durante o período pandêmico, exemplificando a importância das práticas esportivas em detrimento da COVID-19, com a finalidade de contribuir em vários aspectos do desenvolvimento integral do ser humano, dos quais citamos os biológicos, sociais, cognitivos e emocionais. Entende-se que o atual momento, é mais uma oportunidade de ressignificação do esporte no campo da educação. Tal como, mencionou o Prof. Manoel José Gomes Tubino (2001), quando destaca que um dos objetivos do Desporto Educacional é promover a autonomia e a formação do cidadão crítico, e que, para tanto, utiliza do esporte escolar para integrar socialmente e contribuir para o desenvolvimento psicomotor dos educandos, mediante atividades físicas, enfatizando a dimensão social da prática esportiva.

O artigo 217 da Constituição Federal de 1988, preconiza que o esporte é direito de todos. Portanto, é de responsabilidade do Estado, em todas as suas instâncias, garantir seu acesso à sociedade, visando colaborar para a reversão do quadro de vulnerabilidade social. Precipuamente, como um instrumento na formação integral dos indivíduos e, por consequência, possibilitar a construção de valores, desenvolvimento da convivência social, promoção da saúde e o aprimoramento da consciência crítica e da cidadania.

De acordo com a Lei Federal n.º 9.615/98, o Desporto Educacional é aquele cuja prática se dá nos sistemas de ensino, de maneira assistemática de educação, esquivando-se da seletividade e da hipercompetitividade de seus praticantes, tendo por finalidade o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer, obedecendo aos princípios da Totalidade, Coeducação, Emancipação, Participação, Cooperação e Regionalismo.

2. JUSTIFICATIVA

Os Jogos Educacionais da Secretaria Municipal de Educação (SME) são realizados desde 1993 e tiveram suas atividades suspensas em 2020, devido a pandemia da COVID-19. Contudo, mesmo neste período, é de suma relevância garantir o retorno destes jogos, visto que, contribuem para a diversificação das ações pedagógicas da SME, ressignificando os jogos e os esportes em diferentes ambientes (virtuais e híbridos).

No cenário de pandemia, os Jogos Educacionais são capazes de colaborar promovendo de forma lúdica e prazerosa, momentos de aprendizagens e vivências de práticas importantes que dialogam com a educação, com a saúde, com o lazer, com a convivência familiar, dentre outros. (Brasil, 2014; Brasil, 2018; Pitanga, 2020; Surdi & Tonello, 2007).

Os jogos, são importantes para a formação integral do ser humano, uma vez que, os objetivos da educação física buscam ampliação da vivência corporal (jogos, esportes, lutas, ginásticas, danças, etc.), que integrados ao contexto social dos estudantes, assumem uma conotação significativa e auxilia na criação de identidade e autonomia corporal e social do indivíduo, desde a primeira infância, progredindo ao longo da vida.

Portanto, os Jogos Educacionais se articulam com os documentos curriculares; Documento Curricular para Goiás Ampliado – DCGO Ampliado, Documento Curricular Goiânia – EAJA e Documento Curricular da Educação Infantil da Secretaria Municipal de Educação de Goiânia (DC-EI).

No que tange a educação da primeira infância, respeitando os direitos de aprendizagens e desenvolvimento das crianças – expressar-se, explorar,

conhecer-se, conviver, participar e brincar, bem como o campo de experiência: Corpo, Gestos e Movimento que iremos abordar em nossas atividades (ações) direcionadas à educação infantil.

Uma vez que, as ações dos jogos educacionais oportunizam as vivências da cultura corporal, pela qual a criança desenvolve a linguagem corporal por meio da descoberta do seu corpo e das diversas maneiras de movimento de forma lúdica, a fim de contribuir com o seu desenvolvimento nos aspectos cognitivos, afetivos, sociais e motores de forma integral.

Corporalmente (por meio dos sentidos, gestos, movimentos impulsivos ou intencionais, coordenados ou espontâneos), as crianças, desde cedo, exploram o mundo, o espaço e os objetos do seu entorno, estabelecem relações, expressam-se, brincam e produzem conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural, tornando-se, progressivamente, conscientes dessa corporeidade.

A ação pedagógica, a ser desenvolvida a partir desse campo de experiências, pressupõe realizar um trabalho que considere os aspectos relacionados aos cuidados necessários para um crescimento saudável, envolvendo hábitos alimentares, prevenção de doenças, práticas de atividades físicas. Requer ainda, o desenvolvimento da corporeidade, possibilitando à criança perceber e identificar o seu próprio corpo, os gestos e os movimentos típicos do grupo social ao qual pertence, bem como aprender noções de autocuidado e o reconhecimento por ela das possibilidades e limites de seu corpo (DCGO Ampliado Volume I).

Neste contexto, é importante frisar que o projeto Jogos Educacionais Virtuais 2021, ao se vincular com as unidades educacionais da RME, necessita que as ações propostas estejam sempre em consonância com o Projeto Político Pedagógico das referidas instituições, pois nele se encontram os propósitos formativos idealizados para a comunidade vinculada. As Práticas Corporais promovidas pelos jogos podem contribuir e fortalecer esses propósitos, de modo, a potencializar a estrutura pedagógica defendida. Com isso, a comunidade poderá se enxergar em suas propostas e ações e caminhar no sentido da melhoria da qualidade do Ensino Público Municipal defendida.

Logo, entende-se que a realização dos Jogos Educacionais Virtuais 2021 se justifica quando, em conjunto com as ações pedagógicas das instituições

educacionais da RME, oportunizarão aos estudantes acesso a saberes, conhecimentos, vivências, experiências e atitudes capazes de os potencializar para que consigam:

- a) Usar algumas práticas corporais de forma proficiente e autônoma em contextos recreativos e de lazer;
- b) Apreciar e desfrutar a pluralidade das práticas corporais, compreendendo suas características e a diversidade de significados que as mesmas assumem em diferentes contextos socioculturais;
- c) Interferir na dinâmica local que regula/condiciona a prática corporal na comunidade, em favor da fruição coletiva, bem como reivindicar condições adequadas para a promoção dessas práticas de lazer, reconhecendo-a como uma necessidade do ser humano e direito do cidadão;
- e) Reconhecer e repudiar os aspectos negativos que envolvem as práticas corporais na sociedade;
- g) Evitar todo e qualquer tipo de discriminação quanto à condição socioeconômica, deficiência, gênero, idade, nacionalidade/regionalidade, raça/cor/etnia, ao tipo de corpo, preferência clubística, etc.;
- h) Repudiar a violência sob todas as formas, adotando atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade nas práticas corporais;
- i) Reconhecer e valorizar a utilização de procedimentos voltados à prática segura das práticas corporais;
- k) Diversificar as ações pedagógicas da SME;
- l) Necessidade de ressignificar a contextualização do jogo em diferentes ambientes (virtual e híbrido);
- m) Formação integral do ser humano, uma vez que os objetivos da Educação Física são as ampliações das vivências da cultura corporal (jogos, esportes, lutas, ginásticas, danças, etc.), que, integrados ao contexto social dos educandos, assume uma conotação significativa e auxilia na criação de identidade e autonomia corporal do indivíduo de forma integral.

3. OBJETIVO GERAL:

Promover os Jogos Educacionais no contexto virtual é/ou presencial, a fim de possibilitar o acesso às práticas corporais, de forma a contribuir com o processo de aprendizagem e desenvolvimento do educando por meio das ações propostas pelo projeto.

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

4.1 EDUCAÇÃO INFANTIL

- Estimular e desenvolver a linguagem corporal;
- Ampliar o repertório corporal - movimento, gestos, olhares, sons, mímica, formas de ocupação e uso do espaço através do corpo;
- Ampliar o repertório cultural - se expressar e atuar por meio das artes da criança;
- Trabalhar as múltiplas linguagens, contação de histórias, atividades circenses, dança, teatro, música;
- Estimular a participação da família;
- Vivenciar várias formas de se brincar;
- Desenvolver e estimular a criatividade e a ludicidade;
- Contribuir para as ações do cuidar, do brincar e do educar, mediante vivências de atividades físicas esportivas, associadas aos Jogos Educacionais, de maneira a colaborar para o crescimento e desenvolvimento integral das crianças (desde a primeira infância), adolescentes, jovens e adultos;
- Atender e contemplar todas as crianças da Educação Infantil matriculadas com as ações sugeridas de acordo com a faixa etária: bebês, crianças bem pequenas e crianças pequenas.

4.2 ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS INICIAIS, ANOS FINAIS E EDUCAÇÃO DE ADOLESCENTES, JOVENS E ADULTOS)

- Estimular e democratizar a prática desportiva, mediante a promoção do esporte educacional;

- Valorizar a cooperação, o respeito, a formação, a integração virtual, a autonomia, bem como os valores de convivência social;
- Propiciar momentos de interação e compreensão dos benefícios da prática do esporte para a educação, saúde, lazer e vida social;
- Atender a todos os educandos matriculados na Rede Municipal de Educação de Goiânia, com atividades esportivas, culturais e recreativas.

5. PÚBLICO ALVO

- Crianças e familiares da Educação Infantil;
- Estudantes do Ensino Fundamental (Anos Iniciais e Anos Finais);
- Estudantes e professores(as) da Educação de Adolescentes, Jovens e Adultos (EAJA).

6. ADESÃO

A adesão da Instituição Educacional acontecerá de forma voluntária. A inscrição deverá ser realizada pelo professor através do formulário disponível no google forms.

Os professores devem realizar um momento esclarecedor com seus estudantes/família, informando-os sobre o projeto Jogos Educacionais Virtuais 2021(ações), a fim de esclarecer sobre os critérios de participação e a necessidade da autorização por parte do responsável para o uso de imagens pela Secretaria Municipal de Educação.

7. PARTICIPAÇÃO

7.1 EDUCAÇÃO INFANTIL

A participação da criança se dará através de registros de atividades propostas pelo projeto Jogos Educacionais Virtuais 2021, baseados no Campo de Experiência: Corpo, Gestos e Movimento.

As atividades serão realizadas pelos professores juntamente com os educandos que estão no presencial, podendo estas serem realizadas em grupos, e pela família juntamente com o educando (caso o aluno esteja no sistema virtual). As atividades propostas serão mediadas pelos educadores(as), no que tange a orientação às famílias, esclarecimento das possíveis dúvidas e o envio das atividades e a devolutiva dos diferentes registros.

São formas de registros:

- Vídeos;
- Fotos com legendas (Necessária a descrição da atividade);
- Desenho feito pela criança.

7.2 ENSINO FUNDAMENTAL E EAJA

A participação acontecerá de forma voluntária, por iniciativa do estudante, sendo o professor o mediador e o organizador da ação, devendo estimular e orientar na realização das atividades.

As atividades podem ser realizadas dentro do ambiente escolar e, também, na residência do próprio estudante, caso esse esteja participando das aulas pelo sistema online.

Dentro do ambiente escolar o professor poderá realizar atividades separadas por turma ou, caso seja necessário, juntar mais de uma turma dentro de uma mesma atividade.

O estudante que estiver no sistema online, dependendo da modalidade realizada, poderá realizar registros de maneira individual ou com a participação da família (respeitando os critérios previstos para cada atividade).

7.3 ENVIO DOS REGISTROS

O(A) Professor(a) ficará responsável por encaminhar os registros para a GERDES através da pasta que será compartilhada pelo Google Drive, devendo, obrigatoriamente, seguir os seguintes critérios:

- Os registros devem ser realizados com o celular na **posição horizontal**, garantindo maior qualidade do material e uniformidade no processo de edição;
- Registros realizados dentro da Instituição (sistema presencial): Cada professor poderá enviar 01 registro por turma/agrupamento de, NO MÁXIMO, 01 minuto. Caso o professor realize o registro com mais de uma turma de forma simultânea não poderá exceder o tempo máximo de 01 minuto por registro. Dentro do tempo estipulado o professor poderá fazer o registro de mais de uma modalidade.

Os registros deverão ser identificados com uma pequena **legenda contendo a atividade realizada e a(s) turma(s)/agrupamento(s) envolvida(s) (ex: Skate - F1/F2);**

- Registros realizados pelo próprio estudante em casa (sistema online): Cada educando poderá enviar para o professor somente 01 registro de, NO MÁXIMO, 20 segundos. Dentro do tempo estipulado o estudante poderá fazer o registro de mais de uma modalidade, seguindo sempre orientações do professor responsável.

Os registros deverão ser identificados com uma pequena **legenda contendo a atividade realizada, o nome e sobrenome do estudante e a turma/agrupamento (ex: Skate - Maria Silva - D3).**

- Os estudantes que estão participando das aulas pelo sistema presencial não poderão encaminhar vídeos feitos em casa, devendo assim, participar dos registros no ambiente escolar.
- A comissão organizadora da GERDES ficará a cargo de receber e sistematizar os registros por faixa etária com nome da Instituição e encaminhar para possível divulgação junto a Gerência de Comunicação e Eventos da SME.

8. DAS AÇÕES

8.1 PROTOCOLOS DE BIOSSEGURANÇA

Todas as ações desenvolvidas pelo professor no ambiente escolar deverão respeitar os Protocolos de Biossegurança previstos para o retornos às aulas presenciais, como por exemplo:

- Uso de máscara durante a realização das atividades;
- Distanciamento entre os estudantes;
- Realização de atividades em locais abertos e/ou ventilados, como quadra, pátio, espaço de convivência, entre outros;
- Uso de equipamentos e/ou materiais não compartilhados e higienizados.

8.2 EDUCAÇÃO INFANTIL

As atividades lúdicas a serem planejadas as crianças da educação infantil devem possibilitar o desenvolvimento da corporeidade, manifestada por meio do movimento, da exploração, da escuta, das ações efetivas, que acontecem significativamente no brincar e no faz de conta. O(A) professor(a) deve escolher dentre as atividades sugeridas abaixo as que mais se aproximam da realidade do agrupamento de acordo com a faixa etária.

- Bebês (de 0 a 1 ano e 6 meses);
- Crianças bem pequenas (de 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses);
- Crianças pequenas (de 4 anos a 5 anos e 11 meses).

Seguem alguns temas como sugestões para a interação e participação das crianças nas atividades propostas:

- Brincadeiras Cantadas;
- Brincadeiras sensório motora: manipulação de diversos materiais: utensílios domésticos, objetos, brinquedos, elementos da natureza (folhas, água, galhos, terra, etc);
- Dinâmicas com o corpo, sons e movimento;
- Brincadeiras Tradicionais - Confeções de brinquedos;
- Cantigas de rodas;
- Brinquedos Cantados;
- Circuito de obstáculos e deslocamentos diversos.

Obs: Material de apoio - Atividades sugeridas para a Educação Infantil - Anexo 2.

8.3 ANOS INICIAIS, ANOS FINAIS E EAJA (MODALIDADES/AÇÕES)

As modalidades/ações descritas nessa etapa poderão ser adaptadas no que tange a local, material e/ou de acordo com as possibilidades de execução por parte do estudante e do professor.

- Atletismo/Corridas e arremesso
- Atividades em grupos/ jogos pré desportivos/estafetas, etc..
- Voleibol
- Badminton
- Dança
- Futebol (futmesa/ping-pong)
- Ginástica
- Peteca
- Skate
- Slackline
- Tênis de mesa

Observando as Unidades Temáticas da Base Nacional Comum Curricular, sugerimos que sigam as orientações no quadro abaixo, adequando as modalidades as etapas de ensino, porém se algum estudante manifestar interesse em realizar outra modalidade que não seja aquela proposta na sua etapa de aprendizagem, o professor(a) orientador(a) poderá receber o trabalho autorizando assim a participação do mesmo, sendo esse critério também podendo ser adotado pelo professor orientador nas atividades em grupos do sistema presencial.

Nº	MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS	MODALIDADES DE ESPORTES
01	Anos Iniciais	1º e 2º ano	Atletismo Corridas e arremesso Atividades recreativas em grupos.

		3º, 4º e 5º ano	Voleibol (só presencial)
			Tênis de mesa
02	Anos Finais	6º e 7º ano	Skate
			Slackline
			Voleibol(só presencial)
		8º e 9º ano	Ginástica
			Dança
			Peteca
			Badminton
03	Ensino de adolescentes, Jovens e Adultos – EAJA	1º a 9º ano	Futebol (futmesa/ping-pong)
			Badminton
			Peteca
			Skate
			Voleibol (só presencial)

9. CRONOGRAMA

CRONOGRAMA DAS AÇÕES ESPORTIVAS VIRTUAIS 2021 – II SEMESTRE					
Descrição	Local	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro
Reelaboração do Regulamento – II etapa dos Jogos Virtuais da SME	SME	01 a 31	-	-	-
Apresentação as Instituições Educacionais	SME	-	27	-	-
PERÍODO DE INSCRIÇÃO PARA A PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS EDUCACIONAIS VIRTUAIS					
INSCRIÇÕES DAS MODALIDADES			Educação Infantil/Ensino Fundamental De 27 de setembro a 08 de outubro.		

REALIZAÇÕES DAS MODALIDADES	Outubro	Novembro	Dezembro
Recebimento dos Registros da Educação Infantil	14 a 28	—	Avaliações e relatório final.
Recebimento dos Registros Anos iniciais, anos finais e EAJA	25 a 31	01 a 10	
Cerimônia de encerramento Educação Infantil	—	26	
Cerimônia de encerramento Anos iniciais, anos finais e EAJA	—	30	

10. REGULAMENTO

PRIMEIRA ETAPA DA EDUCAÇÃO BÁSICA	FAIXA ETÁRIA	TEMAS SUGERIDOS DIANTE DO CAMPO DE EXPERIÊNCIA - CORPO, GESTOS E MOVIMENTO
Educação Infantil	Bebês	<ul style="list-style-type: none">• Brincadeiras Cantadas;• Brincadeiras sensório motora;• Dinâmicas com o corpo, sons e movimento;• Brincadeiras tradicionais - Confeções de brinquedos;• Cantigas de rodas;• Brinquedos Cantados;• Circuito de obstáculos e deslocamentos diversos.
	Crianças bem pequenas	
	Crianças pequenas	

O regulamento para a Educação Infantil se aplicará pelas ações (atividades) escolhidas e desenvolvidas com o estudante, ou seja, sua participação e devolutiva na forma de registros, a partir dos temas sugeridos que serão disponibilizados nos anexos 1 (orientações de registros e exemplos) e 2 (temas e exemplos de atividades) como material de apoio ao (a) pedagogo (a).

10.1 REGULAMENTO DO ATLETISMO

10.1.1 CORRIDAS

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXOS
Anos Iniciais	1º e 2º ano	Masculino e Feminino

Execução técnica da modalidade

Na corrida o estudante deverá correr uma pequena distância de 20 a 30 metros realizando de preferência a partida baixa. Essa prova poderá ser individual (em

casa) ou em grupo (na Instituição) orientada pelo professor, obedecendo os seguintes critérios:

- Marcar o ponto de partida para o início da corrida e outro ponto de chegada, com giz, fita crepe ou outro objeto;
- Partindo de uma posição de 04 apoios (partida baixa), o estudante usará a partida baixa antes da linha demarcada para a largada, em seguida correr até chegar em outra linha demarcada para a chegada.

Obs. Cada estudante poderá realizar quantas corridas quiser, enviando ao professor apenas uma filmagem.

10.1.2 ARREMESSO

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXOS
Anos Iniciais	1º e 2º ano	Masculino e Feminino

Execução técnica da modalidade

No arremesso o estudante deverá arremessar um objeto convencional(peso ou bola de medicine ball), sendo que o mesmo poderá ser confeccionado como: bola de meia ou papel para a execução da prova. O peso deverá ser arremessado há uma distância que conseguir. Essa prova poderá ser individual (em casa) ou em grupo (na Instituição) orientada pelo professor, obedecendo os seguintes critérios:

- Desenhar um círculo no piso para o estudante permanecer dentro no momento do arremesso, com giz, fita crepe ou outro objeto;
- O estudante usará o objeto para o arremesso saindo da altura do ombro, bem próximo da orelha.
- Após arremessar o objeto, manter o equilíbrio do corpo e permanecer dentro da área demarcada. Se for possível, use uma fita métrica para medir a distância conquistada no arremesso.
- Obs. Cada estudante poderá realizar quantos arremessos quiser, enviando ao professor apenas uma filmagem

10.2 REGULAMENTO DAS ATIVIDADES RECREATIVAS/GRUPOS

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXO
Anos Iniciais	1º e 2º ano	Masculino e Feminino

Execução técnica da modalidade

Essa modalidade somente poderá ser realizada em grupo, orientada e dirigida pelo professor (presencial). O professor terá a liberdade de propor atividades como: Dinâmicas de grupo, jogos recreativos, jogos pré desportivos, jogos cooperativos, jogos tradicionais, contestes, circuitos, estafetas e outros.

10.3 REGULAMENTO DO BADMINTON

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXO
Anos Finais	6º e 7º ano	Masculino e Feminino
EAJA	1ª a 9ª ano	

Execução técnica da modalidade

Primeiramente realizar a demarcação de uma quadra (espaço de 13,40m X 6,10m) no piso, podendo usar uma rede, um barbante ou mesmo uma tela que possa transpor a peteca por cima, definindo assim o local do jogo.

O Badminton é jogado com raquete e peteca, ganha ponto quem fizer com que a peteca caia no espaço adversário. Portanto, o importante é não deixar a peteca tocar no chão.

A modalidade poderá ser realizada em grupo, orientada e dirigida pelo professor (presencial). No sistema online o aluno poderá realizar uma apresentação dos movimentos do esporte, como controle de peteca com a raquete e peteca e enviar para o professor.

10.4 REGULAMENTO DO FUTEBOL - (FUTMESA/PING-PONG)

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXO
EAJA	1ª a 9ª ano	Masculino e Feminino

Execução técnica da modalidade

Futebol - Duplas ou individual:

O objetivo fundamental é dificultar que o rival jogue a bola de volta para o seu lado da mesa ou quadra. Pode ser jogado individualmente ou em duplas.

Existem algumas regrinhas básicas, mas que podem variar de acordo com o combinado entre os participantes. O básico para o jogo em duplas é poder tocar 3 vezes na bola antes de jogar para o lado adversário, com direito a um único ping. No individual a disputa deve ser reduzida a um único toque por pessoa. Vale tocar com os pés, coxas, joelhos, ombros e cabeça. E mais importante: também vale improvisar o local de jogo, sendo mesa ou espaço demarcado no solo.

Usar uma bola convencional de futebol ou uma outra bola que possa quicar no solo/mesa e subir.

Se não houver um mesa para a adequação do jogo, pode realizar a demarcação de uma quadra(espaco sugerido de 08 m X 4 m) no piso e com uma linha central dividindo ao meio, definindo o local do jogo dos atletas.

A modalidade poderá ser realizada em grupo, orientada e dirigida pelo professor (presencial). Para o estudante que se encontra no sistema online, o mesmo poderá realizar uma apresentação dos movimentos do esporte, como controle de bola junto à parede. O estudante poderá usar o pé direito, pé esquerdo, coxa, tronco, ombro e cabeça para realizar o controle da bola.

10.5 REGULAMENTO DA DANÇA

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXOS
Anos Finais	8ª e 9ª ano	Masculino e Feminino

Execução técnica da modalidade

Na modalidade Dança, com a orientação do professor, poderá ser enviado vídeos coletivos gravados na própria instituição ou, caso o estudante esteja somente em regime não presencial, vídeos do estudante de forma individual ou com a participação da família.

Deverá ser estimulada a composição coreográfica a partir da valorização e ampliação do repertório corporal do estudante, estimulando a criatividade, a variação de níveis/ planos de movimento, ritmos e direções, evitando as cópias e repetições de vídeos prontos da internet, bem como também orienta-se que evitem a utilização de músicas com conteúdo sexual, pejorativas, que estimulem a violência e composições coreográficas de cunho religioso.

São possibilidades de dança: Street Dance, Dança Contemporânea, Dança Moderna, Ballet, Jazz, Dança afro, Danças populares brasileiras, Danças Circulares.

10.6 REGULAMENTO DA GINÁSTICA

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXO
Anos Finais	8ª e 9ª ano	Masculino e Feminino

Execução técnica da modalidade

Na Ginástica a atividade pode ser realizada individual ou em grupo dando ênfase aos elementos da ginástica artística.

Na forma individual o estudante poderá realizar movimentos básicos da ginástica conforme as sugestões descritas abaixo:

1 - Rolamento para frente (Partindo da posição de pé com pernas unidas, impulsionar-se para frente, apoiando as mãos no solo, queixo no peito , rolar sobre

as costas com as pernas unidas e estendidas, com auxílio das mãos ao lado das pernas, colocar-se na posição de pé.

2 - Rolamento para trás (Desequibre o corpo para trás encostando os quadris no solo e mantendo o queixo encostado no peito, na posição de uma bola. Realize o giro sobre o quadril fazendo com que a região das costas toque o solo na sequência. Assim que as costas tocarem o solo, já está na hora de colocar as palmas das mãos sobre ele).

3. Abertura (ação muscular de extensão da articulação dos quadris) estilo espacate, afastando uma perna da outra o máximo possível.

4 - Avião: (posição de equilíbrio em que o ginasta mantém uma perna no chão e eleva a outra para trás, com os braços abertos) - permanecer 10 segundos na posição com a perna dominante e não dominante.

5 - Estrelinha (roda): O estudante iniciará o movimento com os braços em elevação superior no prolongamento do tronco e pernas e pernas agrupadas na posição vertical, em seguida fará a posição de afundo da perna de impulsão. Apoiará alternadamente as mãos no solo, lançando a perna de impulsão para cima, mantendo os pés afastados e alinhamento dos segmentos corporais na posição invertida com extensão dos membros superiores e inferiores, e olhar dirigido às mãos. Após, apoiará a perna de impulsão no solo, retirando as mãos alternadamente, retornando à posição vertical, lateralmente com as pernas afastadas.

6 - Ponte: Comece deitando em uma esteira de ginástica com os joelhos dobrados. Coloque as mãos sobre a esteira, atrás das orelhas, e levante o corpo com as mãos e os pés até que ele tenha o formato de uma ponte arqueada.

7 - Vela: O executante irá se sentar no solo com as pernas estendidas e unidas, em seguida fará um impulso para trás de maneira que o tronco fique totalmente em contato com o solo. Os braços devem estar posicionados ao longo do corpo. Posteriormente, você deve elevar as pernas verticalmente, ou seja, dar um "chute" para cima. Caso não consiga o equilíbrio adequado, você deve colocar as mãos posicionadas no quadril. O seu corpo formará com o solo um ângulo de 90°, neste momento apenas a região superior das costas estará em contato com o solo.

Quando você estiver seguro em relação ao equilíbrio do quadril, retirar as mãos do quadril e posicioná-las ao longo do corpo.

Na forma em grupo os elementos anteriores devem ser feitos ao mesmo tempo por 2 ou mais alunos.

10.7 REGULAMENTO DA PETECA

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXO
Anos Finais	8º e 9º ano	Masculino e Feminino
EAJA	1ª a 9ª ano	

Execução técnica da modalidade

Você vai precisar de uma peteca, não precisando ser o modelo clássico de couro e penas. É possível improvisar cobrindo-se uma bola de jornal (um pouco achatada) com uma sacola plástica ou folha de jornal, e amarrando-se com barbante.

A peteca pode ser desenvolvida individualmente ou em grupo.

Quando individual, o participante deve controlar sua peteca (que pode ser confeccionada ou industrializada) com a palma da mão batendo ela acima da sua cabeça e dando novos impulsos nela sem deixar cair. O desafio é contar os toques e sempre tentar superar a marca de maior alcance.

Quando coletivamente pode ser em duplas ou grupos.

Para jogar peteca, os estudantes formam um círculo com pelo menos três integrantes. Quem começa deve segurar a peteca com uma mão e golpeá-la debaixo para cima com a outra mão, lançando aos companheiros de jogo. O jogador seguinte golpeia a peteca passando para o outro sem deixar cair.

Pode ser em duplas ou mais, simulando um jogo, podendo usar uma rede, um barbante ou mesmo uma tela que possa transpor a peteca por cima.

O princípio básico é o mesmo do vôlei: um jogador inicia o jogo posicionando-se atrás da linha do fundo e atirando a peteca com um saque, a fim de que ela passe por cima da rede.

Ao chegar do outro lado, ela precisa ser rebatida com um único toque. Se a peteca cair no chão ou atravessar as linhas que demarcam a quadra, a equipe adversária ganha um ponto e o direito ao lançamento.

10.8 REGULAMENTO DO SKATE

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXO
Anos Finais	6º e 7º ano	Masculino e Feminino
EAJA	1ª a 9ª ano	

Execução técnica da modalidade

Antes de aprender uma manobra, é importante saber como se deslocar. Flexione seus joelhos e “reme” o skate com o pé de trás. Uma boa dica é ir em um terreno plano e vazio e praticar bastante. Faça essa ação o mais rápido possível até que se sinta com total controle do movimento.

Consistindo na realização de manobras, algumas delas mais radicais, o Skate desliza no solo, encontrando - ou não - obstáculos variados, enquanto o skatista busca se equilibrar na prancha (que também é comumente chamada de shape). Ela possui dois eixos com rolamentos e quatro rodas, os eixos são também chamados de trucks.

Para tanto, é preciso estar atento quanto à utilização de equipamentos para sua prática, bem como mediante a supervisão dos responsáveis e ou professor. Entre os equipamentos mais importantes e utilizados, estão: capacetes, cotoveleiras, joelheiras, luvas e tênis.

O participante deve desenvolver manobras livres podendo ser desde a remada (um simples deslocamento com o skate batendo o pé no chão, o Ollie, você deve bater no tail até que ele toque no chão e ao mesmo tempo saltar para frente, mantendo colado ao shape o pé dianteiro, que se arrasta para cima conforme a execução acontece. Manual, Sua execução é absolutamente simples: se deslocar usando somente as rodas de trás. Ou fazendo manobras em corrimãos, pistas da cidade, transpondo obstáculos. Ou seja, manobras básicas, avançadas ou livres do Skate.

10.9 REGULAMENTO DO SLACKLINE

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXOS
Anos Finais	Turmas 6º e 7º ano	Masculino e Feminino

Execução técnica da modalidade

Slackline é um esporte de equilíbrio que utiliza uma fita de nylon esticada entre dois pontos fixos, permitindo ao praticante andar e fazer manobras. Também conhecido como corda bamba, significa "linha folgada" e pode ser comparado ao cabo de aço usado por artistas circenses, porém sua flexibilidade permite criar saltos e manobras inusitadas.

A modalidade poderá ser realizada em grupo, orientada e dirigida pelo professor(presencial), podendo ser um simples deslocamento do(s) educando(s) sobre a fita de nylon ou uma apresentação do(s) mesmo(s) com manobras.

A atividade poderá envolver uma turma ou todas as turmas que o professor trabalhe(Fazendo edição das atividades). Para o estudante do sistema online, o mesmo poderá realizar uma apresentação individual simples ou com manobras sobre a fita, em seguida enviar a filmagem ao professor.

10.10 REGULAMENTO DO TÊNIS DE MESA

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXOS
Anos Iniciais	Turmas 3º e 4º ano	Masculino e Feminino

Execução técnica da modalidade

A modalidade poderá ser realizada em grupo, orientada e dirigida pelo professor(presencial), podendo ser: Jogos de tênis de mesa entre os alunos, realização de apresentação dos fundamentos técnicos do esporte ou jogos educativos ao Tênis de mesa.

No sistema online o estudante poderá realizar uma apresentação dos movimentos do esporte, como controle da bolinha junto à raquete, batendo ela de frente seu tronco, fazendo com que a mesma suba a diversas alturas (ex. tronco, rosto, cabeça e etc.) sempre dando novos impulsos nela sem deixar cair. O desafio é contar os toques e sempre tentar superar a marca de maior alcance.

Observação: caso o professor não tenha uma mesa oficial, poderá ser adaptado um outro material como: Mesa comum, cimentado e outros que seja possível o quique da bolinha, sempre com uma rede ao meio ou um material que imite a mesma para que o jogo aconteça.

10.11 REGULAMENTO DO VOLEIBOL

MODALIDADE DE ENSINO	ETAPAS DE ATENDIMENTO	SEXOS
Anos Iniciais	3º e 4º ano	Masculino e Feminino
Anos Finais	6º e 7ºano	Masculino e Feminino
EAJA	1º a 9º ano	Masculino e Feminino

Execução técnica da modalidade

Essa modalidade somente poderá ser realizada em grupo, orientada e dirigida pelo professor (presencial). O professor terá a liberdade de criar uma atividade relacionada a modalidade voleibol, podendo ser: um jogo pré-desportivo, uma apresentação dos fundamentos do esporte voleibol ou um jogo de voleibol entre os estudantes.

11. DA PARTICIPAÇÃO DE CRIANÇAS/ESTUDANTES PORTADORES DE NECESSIDADES ESPECIAIS

As crianças/estudante matriculados nas Instituições Educacionais com Necessidades Especiais, poderão participar do projeto, de acordo com sua turma, nas mesmas modalidades dos demais, sendo aceito toda e qualquer tentativa de execução dentro das suas possibilidades. As Instituições Educacionais, deverão informar à Comissão Organizadora, no ato do envio dos trabalhos, a participação destas crianças/estudantes.

12. DAS INSCRIÇÕES

Cada Unidade Educacional fará sua inscrição nos I Jogos Educacionais Virtuais da SME Goiânia 2021, de acordo com os períodos de inscrições abaixo:

De 27 de setembro a 08 de outubro.

- Somente poderão ser inscritos (as) educandos (as) regularmente matriculados nas Instituições de Ensino da Secretaria Municipal de Educação.
- Serão acatadas inscrições também de professores (as) e funcionários (as), na categoria EAJA.
- Para efeito de inscrições em todas as modalidades contempladas pelos Jogos, a Unidade Educacional deverá manifestar apenas as categorias que participará, por categoria, sexo e turno.

PARA SE INSCREVER PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL [CLIQUE AQUI](#)

PARA SE INSCREVER PARA OS ANOS INICIAIS, ANOS FINAIS E/OU EAJA [CLIQUE AQUI](#)

13. DA PREMIAÇÃO

Todas as crianças/estudantes e professores(as) participantes do projeto, receberão um certificado digital, homenageando a realização das suas ações e/ou

modalidades, com a possibilidade de ter a sua apresentação divulgada nas redes sociais e eventos da Prefeitura de Goiânia.

14. CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO

A Cerimônia de encerramento acontecerá nos dia 26 de novembro, para as turmas da Educação Infantil, e dia 30 de novembro, para as turmas do Ensino Fundamental e EAJA. O evento acontecerá de forma remota via Youtube, podendo haver também uma cerimônia presencial caso seja solicitado.

Na programação teremos:

- Apresentação cultural;
- Fala do Grupo Gestor da SME;
- Fala de educadores(as) que idealizaram o Projeto;
- Depoimentos dos educandos(as) participantes;
- Vídeo de apresentação dos trabalhos nas modalidades;
- Apresentação e entrega do certificado digital;
- Agradecimentos.

15. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

A Comissão Organizadora será formada por representantes da Secretaria Municipal de Educação (SME), através da Diretoria Pedagógica, Gerência de Desporto Educacional (GERDES) e as Coordenadorias Regionais de Educação (CRE's).

16. DISPOSIÇÕES GERAIS

Os Informes serão liberados de acordo com a necessidade e durante a realização das ações.

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Atenciosamente,

IGOR ALBUQUERQUE
GERENTE DA GERÊNCIA DE DESPORTO EDUCACIONAL

MARIA RITA COMPLETAR
DIRETORA DA DIRETORIA DE PEDAGÓGICA

PROFESSOR MARCELO FERREIRA
SUPERINTENDENTE PEDAGÓGICO

ANEXO I – ORIENTAÇÕES DE REGISTRO

Para o Projeto Jogos Educacionais Virtuais 2021 serão utilizadas três formas de registros:

- Registros de vídeo (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação de Adolescentes jovens Adultos);
- Fotos com legendas (Educação Infantil);
- Desenho feito pelo estudante (Educação Infantil).

Elaboramos algumas orientações para facilitar a seleção dos materiais produzidos, e, para garantir, na medida do possível, uma uniformização dos trabalhos.

- Os vídeos deverão ser gravados com o celular na posição horizontal
- Vídeos com tempo máximo de 20 segundos se gravado na casa do educando para aqueles que ainda estão no modo on-line. 1min por turma ou agrupamento quando feito na instituição , para os estudantes que estão em regime presencial
- Os registros fotográficos podem apresentar uma pequena legenda (descrição da atividade realizada com a criança, o nome da criança, o nome do CMEI e a faixa etária, assim como os desenhos produzidos por estes).

Exemplos:



ANEXO II – MATERIAL DE APOIO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo com as propostas mencionadas no Projeto Jogos Educacionais Virtuais 2021 para as crianças da Educação Infantil, o referido anexo tem o objetivo de esclarecer e exemplificar algumas dessas atividades.

- **Brincadeiras Cantadas**

São as brincadeiras que reúnem numa mesma ação a música e o movimento e apresentam diversas classificações como: brinquedos de palma: brinquedos de marcha; cantigas para selecionar jogadores; brincadeiras de memorização e repetição; brinquedos corporais entre outros.

Exemplos:

Yebô: Yebô – Que tata - Yebô - Que tuque tuque - Yebô – Que tata – Yebôooo – Repetir várias vezes a melodia alterando a intensidade, entonação , etc. – enquanto canta a música repetir a seguinte sequência: Yebô (bater nas pernas) - Que tata cruzar as mãos sobre os ombros) - Yebô (tocar os ombros com as mãos descruzadas) - - Que tuque tuque (tocar a cabeça); Uatatá: Ua tatá - ua tatá - Guli, guili, guli, guli Ua tatá (3 vezes); Auê, Auê Guli, guili, guli, guli Ua tatá (2 vezes); Uatatá (bater nas pernas ao ritmo da música); Guli, guili, guli, guli (estalar os dedos em cima uma mão em cima da cabeça, outra embaixo do queixo); Auê (mover as mãos suspensas de um lado para o outro) Entre outros...

- **Brincadeiras sensório motora: manipulação de diversos materiais: utensílios domésticos,**

As práticas sensório motoras são atividades de movimentação e percepção por meio dos órgãos sensoriais em que as crianças manipulam, cheiram, degustam, ouvem e reproduzem gestos e sons.

Exemplo:

Que tal confeccionarmos um instrumento musical chamado caxixi. Vamos precisar de arroz, um potinho de yakut, garrafa pet ou qualquer potinho que vocês tiverem em suas casas, fitas coloridas ou canetinhas e use sua criatividade para enfeitar o seu caxixi! Depois irei te desafiar! Tocaremos o caxixi ao som da música: Bate Tum Tum do CD – Brincadeira de Criança - Luíza Rabello!



- **Objetos, brinquedos, elementos da natureza (folhas, água, galhos, terra...)**

Construir brinquedos, e objetos elementos da natureza, bem como explorá-los. Exemplo: brincadeiras em caixas de areia, transporte de água de um copo maior para copos menores, colagens com folhas e galhos...

Exemplos:

Que tal brincarmos com água hoje?? Na primeira brincadeira vamos precisar de tampinhas de vários tamanhos, 2 bacias, baldes ou algum recipiente que tiver em casa, água em um dos recipientes, fita ou linha para traçar uma reta e duas madeirinhas (lápiz, colher de pau...)

- O desafio é ter habilidade para retirar as tampinhas da bacia com água e levá-la até o outro recipiente sem água sobre o percurso traçado com a fita ou linha;
- Na segunda brincadeira vamos precisar de uma bacia, uma bolinha que flutue e demarcar com uma fita o gol na bacia. O desafio é soprar a bola até chegar na marcação (gol).

Pra beira da praia eu vou, olhar as ondas do mar, fazer um castelo.....(cantar) quem gostaria de conhecer a praia?? Hummm !!! Com a música: Beira da Praia do CD Brincadeira de Criança eu posso te levar até lá!!! Vamos nessa juntos viajar??

- Primeiro momento: escuta e movimento a partir da música.



- **Dinâmicas com o corpo, sons e movimento**

Exemplo:

Vamos brincar??? Vamos precisar de uma panela e uma colher para tocarmos no ritmo da música: Sopa – do Grupo Palavra Cantada!! Talvez, vocês já conheçam!! A música é bem simples para experimentar o ritmo, os sons e muito gostosa pra se batucar!!! Simbora lá ?!!!



Com a música Sambalelê iremos no ritmo tocar o caxixi ou chocalho utilizando as seguintes partes do nosso corpo: mãos, coxas, barriga e pés na velocidade: lento, médio e rápido.



Música o Burro do Sapato azul

Meu burro, meu burro sentiu dor de cabeça

laiá mandou comprar boné para cabeça

Boné para cabeça- e tem sapato azul lalá, e tem sapato azul lalá,

Meu burro, meu burro sentiu dor de ouvido

laiá mandou comprar remédio para o ouvido, remédio para o ouvido, boné para cabeça

e tem sapato azul lalá, e tem sapato azul lalá,

Meu burro, meu burro sentiu dor no olho,

laiá mandou comprar óculos preto para os olhos, óculos preto para os olhos, remédio para o ouvido, boné para cabeça e tem sapato azul lalá, e tem sapato azul lalá,

Meu burro, meu burro sentiu dor no nariz,

laiá mandou comprar lenço pro nariz, lenço pro nariz, óculos preto para os olhos, remédio para o ouvido, boné para cabeça e tem sapato azul lalá, e tem sapato azul lalá,

Meu burro, meu burro sentiu dor nos dentes,

laiá mandou comprar escova para os dentes, escova para os dentes, lenço pro nariz, óculos preto para os olhos, remédio para o ouvido, boné para cabeça e tem sapato azul lalá, e tem sapato azul lalá,

Meu burro, meu burro sentiu dor de garganta,

laiá mandou comprar pastilha pra garganta, pastilha pra garganta, escova para os dentes, lenço pro nariz, óculos preto para os olhos, remédio para o ouvido, boné para cabeça e tem sapato azul lalá, e tem sapato azul lalá,

Meu burro, meu burro sentiu dor de barriga,

laiá mandou comprar remédio pra barriga, remédio pra barriga, pastilha pra garganta, escova para os dentes, lenço pro nariz, óculos preto para os olhos, remédio para o ouvido, boné para cabeça e tem sapato azul lalá, e tem sapato azul lalá,

Tocar as partes do corpo propostas pela música enquanto a ouve

- **Brincadeiras Tradicionais- Confeções de brinquedos**

Resgatar brinquedos e brincadeiras tradicionais que eram praticadas pelos responsáveis da criança em suas infâncias.

Exemplo: confeccionar Bilboquê com garrafas PET, Curripios com botões, tampinhas; brincar com bolinhas de gude; brincadeiras de pegar e esconder...

- **Cantigas de rodas**

São Brinquedos Cantados que pressupõe a roda.

Exemplo: Ciranda cirandinha; Atirei o pau no gato; O pião entrou na roda; Roda da Carambola; **A História da Serpente** - Essa é a história da Serpente, que desceu do morro para procurar um pedaço do seu rabo - Você também, Você também, é um pedaço do meu rabão – ã – ao....

As crianças dispostas em círculo. Um dos educadores(as) inicia a cantiga e dizer: "... Você também, você também"... Para em frente a um brincante este deverá passar por debaixo da sua perna e segurar em sua cintura, iniciando assim a formação do "rabo da serpente". Repetir o procedimento até que todas os educandos(as) tenham passado por debaixo da perna das demais.

- **Circuito de obstáculos e deslocamentos diversos**

Exemplo: Propor circuito com atividades psicomotoras onde o educando(a) tem que desenvolver diversas ações tais como: superar obstáculos, passar por baixo, por cima, saltar, rolar, manipular objetos ...

- **Deslocamento:**

Propor atividades com deslocamentos diversificados: correr, saltar, rolar, saltar com uma perna só, andar na ponta dos pés, nos calcanhares ...

Matérias necessários: 3 garrafas Pet com as tampas; Fita métrica, régua, trena; Giz ou pedaço de gesso ou pedaço de carvão ou fita crepe.

Fazer 6 círculos pequenos, 3 de cada lado do espaço onde será realizado a atividade, distantes a 5m um do outro.. Em um lado ficarão as garrafas, do outro as tampinhas. A criança se posicionará do lado das garrafas e ao sinal do responsável deverá deslocar-se buscar uma tampinha retornar e fechar uma grafa, retorna, busca outra tampinha e realiza a mesma ação até que todas as garrafas estejam fechadas. O responsável fará um registro de vídeo de 30 segundos da ação e enviará para o educador(a).