



## Orientação Pedagógica nº 069/2024 - Assessoria pedagógica ao docente e gestores

Orienta os gestores e docentes das unidades educacionais quanto à organização e realização dos Jogos Infantis - JIU's 2024.

A Secretaria Municipal de Educação (SME), no uso das atribuições que lhe são conferidas, orienta gestores e docentes das unidades educacionais quanto aos Jogos Infantis - JIU's 2024.

### 1. Quanto à promoção e execução

O JIU's é promovido pela Prefeitura Municipal de Umuarama, por meio da Secretaria Municipal de Esporte e Lazer e Secretaria Municipal de Educação. Os Jogos serão realizados no período de 16 a 20 de setembro de 2024.

### 2. Quanto aos objetivos

- I – Congregar estudantes e profissionais da rede pública de ensino de Umuarama, propiciando intercâmbio social e esportivo;
- II – Promover jogos de cunho educacional, através de várias modalidades, dando oportunidade de participação a um número maior de estudantes;
- III – Desenvolver nos estudantes o interesse pelo esporte a partir de jogos lúdicos com fins educativos e formativos;
- IV – Dar continuidade ao processo pedagógico vivenciado nas escolas, principalmente durante as aulas do componente curricular Educação Física.

### 3. Quanto à inscrição

Para participar dos Jogos Infantis de Umuarama, a Unidade Educacional deverá enviar a ficha de inscrição (anexo I desta orientação) em arquivo pdf para o e-mail [fabio.sakata@edu.umuarama.pr.gov.br](mailto:fabio.sakata@edu.umuarama.pr.gov.br) até o dia 22 de agosto de 2024.

### 4. Quanto à ação pedagógica na escola



Os JIU's 2024 não são uma ação isolada, por isso, ela deve perpassar pelos conhecimentos específicos de ensino e aprendizagem que a tornam relevantes no meio educacional. Analisando os objetivos do JIU's 2024, foi elaborado pela secretaria Municipal de Educação uma aula para que o docente de Educação Física possa contextualizar, junto às turmas, o tema. A aula está no anexo VI desta orientação.

#### **4. Quanto à cerimônia de abertura**

A cerimônia de abertura dos JIU's 2024 está prevista para o dia 16 de setembro (segunda-feira), no Ginásio de Esportes Amário Vieira da Costa, com início às 19h30 e término estimado para às 21h.

##### **4.1 Condições para a participação**

Somente poderá participar dos JIU's o estudante devidamente autorizado pelo responsável. O modelo de autorização está no anexo II desta orientação.

##### **4.2 Lanche**

A Divisão de Alimentação Escolar da Secretaria Municipal de Educação enviará, posteriormente, orientação específica com informações detalhadas às unidades educacionais.

##### **4.3 Transporte escolar**

O cronograma específico ficará a cargo do setor de Transporte Escolar da Secretaria Municipal de Educação, sendo disponibilizado 1 (um) veículo por unidade educacional que fará o traslado de ida e retorno. Informações detalhadas serão repassadas próxima à data do evento.

Como não é possível transportar todos os participantes que participarão dos jogos, primeiramente, deve-se convidar os estudantes do 5º ano, havendo vagas convide os estudantes de 4º ano e, por último, os estudantes do 3º ano.

##### **4.4 Acompanhamento dos estudantes**

O acompanhamento dos estudantes será de responsabilidade dos gestores e professores de Educação Física. Os JIU's tem total relação com o componente curricular Educação Física, por isso, é primordial que esse professor acompanhe os estudantes neste dia.



Ao docente de Educação Física itinerante deve ser feito um acordo entre os gestores das unidades educacionais para decidir em qual das unidades ele participará.

Os demais professores e funcionários serão convidados a participarem da cerimônia de abertura.

## 5. Quanto à competição

Nos dias 17, 18, 19 e 20 de setembro estão previstas as competições nas diversas modalidades. Os jogos acontecerão nas dependências dos Ginásios de Esportes: Amário Vieira da Costa e Mário Oncken. No período da manhã, acontecerá entre 8h30 e 11h, e, no período da tarde, acontecerá entre 13h30 e 16h.

### 5.1 Condições para a participação

As unidades educacionais que atendem apenas a matriz comum podem participar em ambos os períodos com os estudantes, jogando em seu horário de aula. A exceção será permitida apenas às unidades educacionais de pequeno porte, onde deverão escolher apenas um período, trazendo os estudantes do período contrário para participar.

As unidades educacionais que atendem em tempo integral podem participar nos dois períodos, porém, devem utilizar estudantes distintos para cada período, ou seja, o mesmo estudante não pode participar nos dois períodos.

Será permitida a participação do mesmo estudante em modalidades diferentes apenas quando houver a comprovação, pela unidade educacional, que a quantidade de estudantes é insuficiente.

Somente poderá participar dos JIU's o estudante devidamente autorizado pelo responsável. O modelo de autorização está no anexo III desta orientação.

Para oportunizar a inclusão dos estudantes com deficiência, é necessário preencher o anexo IV desta orientação, assim, a organização buscará a melhor forma de participação do estudante. O anexo IV deve ser enviado junto com a ficha de inscrição (anexo I).

- **Categorias**

- Categoria A: estudantes com 12 anos ou mais de idade;
- Categoria B: estudantes de 4º e 5º ano (com idade até 11 anos);
- Categoria C: estudantes de 3º ano (podem participar estudantes de 2º ano, se necessário).



## 5.2 Transporte escolar

Ficará a cargo da Divisão de Transporte Escolar da Secretaria Municipal de Educação, sendo disponibilizado o veículo que fará o traslado de ida e retorno. Informações detalhadas serão repassadas próxima à data do evento.

O porte do veículo que é enviado para cada unidade educacional é calculado de acordo com o número de estudantes e profissionais que a organização do evento repassa à divisão de Transporte Escolar.

As unidades educacionais deverão se organizar para que não ocorra atraso na saída do transporte escolar, pois o horário dos jogos é bastante apertado.

Caso o transporte escolar não esteja na unidade educacional no horário determinado, o gestor da escola deve entrar em contato com o Alex Severo, responsável da Divisão de Transporte Escolar.

## 5.3 Acompanhamento dos estudantes

Os profissionais que acompanharão os estudantes durante os jogos serão: o docente de Educação Física que atua com as turmas; e/ou o docente de Educação Física que não atua com as turmas, caso necessário; e/ou outro(s) profissional(is) da unidade educacional para dar suporte em relação ao cuidado com os estudantes, pois enquanto o professor está com uma equipe no jogo, os demais estarão na arquibancada ou competindo em outra modalidade.

O docente de Educação Física itinerante deve acompanhar a escola em que atua no dia da competição, ou poderá ser feito um acordo entre os gestores das unidades educacionais alterando o cronograma de atendimento semanal do docente.

## 5.4 Uniforme de jogo

Para participar dos JIU's, os participantes devem estar com vestimenta condizente com a prática de atividade física. Fica a critério de cada unidade educacional a escolha do seu uniforme, podendo ser o próprio uniforme escolar. Caso utilize o próprio uniforme escolar, os estudantes deverão utilizar durante os jogos os coletes que cada unidade educacional recebeu da Secretaria Municipal de Educação.

## 5.5 Premiação

As equipes serão premiadas com medalhas até o quarto lugar. O cerimonial de premiação de entrega das medalhas será efetuado no local, com os estudantes devidamente uniformizados, após a final da modalidade.



## 5.6 Modalidades

As modalidades que serão disputadas, com respectivo sexo, categoria e número máximo de estudantes permitido por modalidade são:

Modalidade	Sexo	Categoria	Nº de estudantes
Boliche	Masculino	A	Até 02
Boliche	Feminino	A	Até 02
Futsal pré-desportivo	Masculino	B	10
Futsal pré-desportivo	Feminino	B	10
Basquete pré-desportivo	Masculino	B	10
Basquete pré-desportivo	Feminino	B	10
Bola queimada	Masculino	B	10
Bola queimada	Feminino	B	10
Corrida pega bolinha	Misto	C	10 (05 masc. e 05 fem.)
Arremesso à garrafa	Misto	C	10 (05 masc. e 05 fem.)
Chute ao mini gol	Misto	C	10 (05 masc. E 05 fem.)

As regras das modalidades estão no anexo V desta orientação.

## 5.7 Lanche

O lanche ficará a cargo da Divisão de Alimentação Escolar da Secretaria Municipal de Educação. As informações detalhadas serão repassadas próxima a data do evento, por meio de orientação específica.

A quantidade de alimentos que será enviada para cada unidade educacional será calculada de acordo com o número de estudantes e profissionais que a organização do evento informará à Divisão de Alimentação Escolar da Secretaria Municipal de Educação.

Ficará a cargo da unidade educacional, o preparo e armazenamento dos alimentos de forma adequada para o seu consumo no local do evento.

No cronograma dos jogos não haverá parada para o lanche, ficando a critério dos profissionais da unidade educacional escolher o melhor momento, durante a competição, para servir o lanche. Caso a organização perceba a possibilidade de uma parada entre os jogos, será comunicado no dia aos responsáveis.

## 6. Quanto à conduta dos participantes



Durante os Jogos, espera-se dos participantes uma conduta condizente nos aspectos éticos e morais, para que o evento alcance os objetivos propostos e, desta forma, transcorra na mais perfeita harmonia. Para isso, reiteramos, a seguir, algumas orientações a serem seguidas pelos participantes.

### **É esperado que o estudante**

- não fique circulando pelo espaço sem autorização dos responsáveis;
- evite brincadeiras de pega-pega nas arquibancadas;
- descarte o lixo corretamente;
- esteja sempre próximo dos responsáveis;
- não xingue os companheiros de equipe e adversários, durante o jogo;
- não reclame da arbitragem;
- torça à vontade, mas sem ofender a outra equipe;
- não seja um mau perdedor, ao final do jogo, sempre cumprimente os adversários;
- aceite a vitória e a derrota.

### **É esperado que o(a) professor(a) de Educação Física**

- ensine na escola que os estudantes, ao final de cada partida, devem cumprimentar respeitosamente os adversários;
- faça uma apresentação do espaço dos jogos, inclusive explicando quem foram as pessoas que levam o nome dos ginásios, Prof. Amário Vieira da Costa e Mário Oncken (anexo VI);
- cuide dos estudantes junto aos demais responsáveis da escola;
- fique atento à programação dos Jogos, para que quando sua escola for chamada, esteja preparado(a);
- oriente a sua equipe durante os Jogos;
- quando o estudante cometer erros durante os jogos, não dê broncas desnecessárias, apenas faça orientações sem alteração de voz exagerada;
- dê preferência a palavras de motivação, para que o estudante não fique abalado ao cometer erros;
- controle o tom de voz quando for chamar a atenção;
- utilize, ao final do Jogo, seja na vitória ou na derrota, palavras de incentivo como: “vocês jogaram muito bem”, “eu estou orgulhoso de vocês”;
- não discuta com a arbitragem, pois errar é humano, pois o professor é o espelho de seus estudantes, por isso, seja gentil com todos;



- converse com o seu estudante, caso ele esteja passando dos limites éticos e morais;
- faça com que cada momento se torne uma memória positiva para o estudante.

**É esperado que o(a) profissional (gestor, docente, auxiliar de serviços gerais e secretário escolar) que está acompanhando à unidade educacional**

- cuide dos estudantes junto ao docente de Educação Física;
- não permita que os estudantes fiquem passeando pelos espaços de forma livre e sem acompanhamento;
- acompanhe a equipe no jogo quando o docente de Educação Física está em outro jogo;
- converse com o seu estudante, caso ele esteja passando dos limites éticos e morais;
- faça com que cada momento se torne uma memória positiva para o estudante.

## **7. Quanto ao saldo de horas mediante participação na cerimônia de abertura**

A cerimônia de abertura acontecerá no período noturno, portanto, os gestores e docentes de Educação Física terão 4 (quatro) horas de saldo, que deverão ser compensadas, obrigatoriamente, em 2024. Caso o profissional não faça a compensação das horas em 2024, não serão remanejadas para o ano seguinte.

O docente de Educação Física itinerante deve fazer a compensação das horas na unidade educacional na qual participou no dia da abertura.

Caso o docente utilize o seu saldo de horas em dia diferente da sua hora-atividade, ele não deverá ter as horas-atividades trocadas pelas aulas do dia em que compensou.

Os demais servidores da unidade educacional que, porventura, estiverem no dia do evento, não receberão o saldo de horas para compensação, com exceção dos docentes de Educação Física e gestores, como já descrito.

**Secretaria Municipal de Educação**  
Umuarama, 20 de agosto de 2024.

**ANEXO I****FICHA DE INSCRIÇÃO JOGOS INFANTIS 2024**

ESCOLA MUNICIPAL (completar com o nome da escola)

PERÍODO MATUTINO		
MODALIDADE	CATEGORIA	PARTICIPARÁ DE QUAL MODALIDADE?
FUTSAL PRÉ-DESPORTIVO MASCULINO	B	
FUTSAL PRÉ-DESPORTIVO MASCULINO	B	
BASQUETE PRÉ-DESPORTIVO MASCULINO	B	
BASQUETE PRÉ-DESPORTIVO FEMININO	B	
BOLA QUEIMADA MASCULINO	B	
BOLA QUEIMADA FEMININO	B	
ARREMESSO À GARRAFA	C	
CORRIDA PEGA BOLINHAS	C	
CHUTE AO MINI GOL	C	

Responda "SIM" ou "NÃO" para cada modalidade.

BOLICHE - CATEGORIA A - PERÍODO MATUTINO		
NOME COMPLETO DO ESTUDANTE	DATA DE NASCIMENTO	SEXO
1)		MASCULINO
2)		MASCULINO
1)		FEMININO
2)		FEMININO

Escreva o nome completo e data de nascimento do estudante que participará. Caso não tenha estudante nessa categoria, deixe em branco.

---

**Diretora**  
(assinatura e carimbo)

---

**Coordenadora pedagógica**  
(assinatura e carimbo)

**FICHA DE INSCRIÇÃO JOGOS INFANTIS 2024**

ESCOLA MUNICIPAL (completar com o nome da escola)

PERÍODO VESPERTINO		
MODALIDADE	CATEGORIA	PARTICIPARÁ DE QUAL MODALIDADE?
FUTSAL PRÉ-DESPORTIVO MASCULINO	B	
FUTSAL PRÉ-DESPORTIVO MASCULINO	B	
BASQUETE PRÉ-DESPORTIVO MASCULINO	B	
BASQUETE PRÉ-DESPORTIVO FEMININO	B	
BOLA QUEIMADA MASCULINO	B	
BOLA QUEIMADA FEMININO	B	
ARREMESSO À GARRAFA	C	
CORRIDA PEGA BOLINHAS	C	
CHUTE AO MINI GOL	C	

Responda "SIM" ou "NÃO" para cada modalidade.

BOLICHE - CATEGORIA A - PERÍODO VESPERTINO		
NOME COMPLETO DO ESTUDANTE	DATA DE NASCIMENTO	SEXO
1)		MASCULINO
2)		MASCULINO
1)		FEMININO
2)		FEMININO

Escreva o nome completo e data de nascimento do estudante que participará. Caso não tenha estudante nessa categoria, deixe em branco.

---

**Diretora**  
(assinatura e carimbo)

---

**Coordenadora pedagógica**  
(assinatura e carimbo)



**ANEXO II**

**AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO NA ABERTURA JIU's 2024**

Eu, \_\_\_\_\_,  
\_\_\_\_\_ responsável  
pelo estudante \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_, da turma  
\_\_\_\_\_, autorizo sua participação na abertura dos Jogos Infantis de Umuarama - JIU's,  
que acontecerá no **período noturno**, com início previsto para às 19h30min e término  
às 21h, do dia 16 de setembro de 2024, no Ginásio de Esportes Amário Vieira da Costa.

Estou ciente que o traslado será feito pelo transporte escolar da Secretaria Municipal de Educação e que receberei, próxima à data do evento, por meio da unidade educacional, informações sobre os horários de saída e retorno em comunicado.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do responsável



### ANEXO III

#### AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO NOS JIU's 2024

Eu, \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_, responsável  
pelo estudante \_\_\_\_\_,  
\_\_\_\_\_, da turma  
\_\_\_\_\_, autorizo sua participação nos Jogos Infantis de Umuarama - JIU's, que acontecerá em  
horário normal de aula, nos dias 17, 18, 19 E 20 de setembro de 2024, nas dependências dos  
Ginásios de Esportes Amário Vieira da Costa e Mário Oncken. Estou ciente que o traslado será  
feito pelo transporte escolar da Secretaria Municipal de Educação.

Também declaro que tenho ciência de que, caso o estudante se atrase no dia de sua  
competição, poderá ser substituído por outro aluno e, conseqüentemente, deixará de  
participar dos Jogos.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do responsável

**ANEXO IV****FORMULÁRIO PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA**Escola Municipal **(escrever o nome da escola)**

<b>NOME DO ESTUDANTE</b>	<b>TIPO DE DEFICIÊNCIA</b>	<b>MODALIDADE</b>	<b>PERÍODO</b>	<b>SUGESTÃO DE ADAPTAÇÃO</b>
1)				
2)				
3)				
4)				

---

**Diretor (a)**  
**(assinatura e carimbo)**

---

**Coordenadora pedagógica**  
**(assinatura e carimbo)**



## ANEXO V REGULAMENTO TÉCNICO DAS MODALIDADES

### FUTSAL PRÉ-DESPORTIVO

1. A modalidade Futsal pré-desportivo será dividida em masculino e feminino;
2. As equipes deverão ter 10 (dez) estudantes na competição;
3. A equipe que se apresentar com número menor que 10 (dez) estudantes poderá participar, mas para cada estudante a menos, a equipe ficará 05 (cinco) segundos sem poder jogar ao final de uma rodada completa, ou seja, para que o primeiro estudante jogue pela segunda vez ele deverá aguardar cinco segundos;
4. O item 3 pode ser anulado, caso ambas equipes entrem em acordo;
5. O tempo de jogo será de 07 (sete) minutos;
6. Será colocado um mini gol com 89 (oitenta e nove) centímetros de largura e 55 (cinquenta e cinco) centímetros de altura sobre a linha de fundo para cada equipe;
7. As equipes ficarão dispostas em colunas, cada uma atrás de uma marcação entre dois cones. O cone ficará distante 15 (quinze) metros do mini gol.
8. A 6 (seis) metros do mini gol terá no chão uma marcação com uma fita zebra (linha limite para o chute).
9. O primeiro estudante de cada coluna receberá uma **bola de futsal MAX 100**.
10. Ao sinal de início, o estudante deve **colocar a bola sobre a marcação inicial**, conduzir a bola com os pés e antes da linha limite deve chutar tentando fazer o gol (apenas 1 (uma) tentativa). Após isso, deve buscar a bola, pegando-a com as mãos e levando-a de volta para sua coluna, deve entregá-la nas mãos do próximo estudante e depois deve se posicionar no final da sua coluna aguardando a sua vez. O estudante que recebeu a bola deve fazer o mesmo e assim sucessivamente até que o tempo de jogo se esgote.
11. Ao final dos 07 (sete) minutos, a equipe que obtiver a maior quantidade de gols será declarada vencedora;
12. Caso a partida, ao final dos 07 (sete) minutos termine empatada, será feito uma prorrogação de 1 (um) minuto. Persistindo o empate será feito uma segunda prorrogação de 1 (um) minuto. No caso de novo empate, será feito um sorteio com moeda (cara e coroa) para se definir o vencedor.

### BASQUETE PRÉ-DESPORTIVO

1. A modalidade basquete pré-desportivo será dividida em masculino e feminino;
2. As equipes deverão ter 10 (dez) estudantes na competição;
3. A equipe que se apresentar com número menor que 10 (dez) estudantes poderá participar, mas para cada estudante a menos, a equipe ficará 05 (cinco) segundos sem poder jogar ao final de uma rodada completa, ou seja, para que o primeiro estudante jogue pela segunda vez, ele deverá aguardar cinco segundos;
4. O item 3 pode ser anulado, caso ambas equipes entrem em acordo;
5. O tempo de jogo será de 07 (sete) minutos;
6. Será colocado uma tabela de basquetebol. A altura da cesta em relação ao chão será de 2 (dois) metros e 80 (oitenta) centímetros;
7. As equipes ficarão dispostas em colunas, cada uma atrás de um cone. O cone ficará distante 10 (dez) metros da tabela de basquetebol.
8. O primeiro estudante de cada coluna receberá uma **bola de basquetebol Mirim**.
9. Ao sinal de início, o estudante deve driblar a bola em direção à cesta, arremessar a bola tentando fazer a cesta (apenas 1 (uma) tentativa). Após isso, deve buscar a bola, pegando-a



com as mãos e levando-a de volta para sua coluna, deve entregá-la nas mãos do próximo estudante e depois deve se posicionar no final da sua coluna aguardando a sua vez. O estudante que recebeu a bola deve fazer o mesmo e assim sucessivamente até que o tempo de jogo se esgote.

10. Ao final dos 07 (sete) minutos, a equipe que obtiver a maior quantidade de cestas será declarada vencedora;

11. Caso a partida, ao final dos 07 (sete) minutos termine empatada, será feito uma prorrogação de 1 (um) minuto. Persistindo o empate será feito uma segunda prorrogação de 1 (um) minuto. No caso de novo empate, será feito um sorteio com moeda (cara e coroa) para se definir o vencedor.

### **BOLA QUEIMADA**

1. A modalidade bola queimada será dividida em masculino e feminino;

2. As equipes deverão ter 10 (dez) estudantes na competição;

3. Se a Unidade Educacional se apresentar com número inferior a 10 (dez) estudantes, poderá participar, mas a equipe inicia o jogo em desvantagem;

4. O tempo de jogo será de 10 (dez) minutos;

5. A dimensão da quadra será de 14m x 7m, dividido em duas partes 7m x 7m;

6. Será utilizado a bola de borracha nº 12;

7. Para iniciar o jogo, a equipe seleciona um integrante para ficar na área do “morto”, mas esse estudante não poderá queimar, pois ele é considerado “vivo”;

8. A primeira posse de bola será definida por sorteio;

9. O primeiro estudante queimado deve se dirigir para a área do “morto” e o estudante que ali começou deve se dirigir para a área do “vivo”. A partir desse momento, o estudante da área do “morto” poderá queimar;

10. Sempre que houver novo estudante queimado, o jogo deve ser reiniciado com **este** jogador na linha de fundo da área de morto de sua equipe, ou seja, ele não pode entregar a bola a outro estudante que esteja na área de morto atrás da linha de fundo;

11. A partir do 2º (segundo) estudante queimado da equipe, pode-se utilizar a linha lateral da área do vivo da equipe adversária, porém é obrigatório um estudante na linha de fundo;

12. O estudante será considerado queimado quando a bola tocar qualquer parte do corpo e o solo a seguir;

13. Caso a bola acerte na mesma jogada mais de um estudante da mesma equipe e ao final tocar o solo, todos devem ser considerados queimados;

14. Caso a bola acerte um estudante e na sequência for agarrada por outro estudante (**de qualquer equipe**) sem tocar o solo, o estudante não será considerado queimado;

15. Quando a bola tocar o solo antes de acertar o estudante, não será considerado queimado;

16. Caso o estudante que está na área do “morto”, no momento do lançamento pisar na linha, a jogada deve ser considerada inválida e a posse da bola deve ser da equipe adversária que reiniciará o jogo na área do morto;

17. Caso o estudante que está na área do “vivo”, no momento do lançamento pisar na linha central, a jogada deve ser considerada inválida e a posse da bola deve ser da equipe adversária que reiniciará o jogo na área do morto;

18. É proibido o estudante da área do “morto” invadir a área do “vivo” para pegar a bola e vice-versa. Quando isso ocorre a posse da bola deve ser da equipe adversária que reiniciará o jogo na área do morto;

19. Caso antes dos 10 (dez) minutos regulamentares uma equipe eliminar totalmente a outra, ela deve ser considerada vencedora;



20. Caso ao final dos 10 (dez) minutos regulamentares ainda sobraem estudantes de ambas as equipes, deve-se realizar a contagem dos estudantes “vivos” e a equipe com maior número de estudantes deve ser declarada vencedora;

21. No caso de empate no número de estudantes “vivos” ao final do tempo regulamentar, será feito uma prorrogação de 1 (um) minuto. Persistindo o empate será feito uma segunda prorrogação de 1 (um) minuto. No caso de novo empate, será feito um sorteio com moeda (cara e coroa) para se definir o vencedor.

### **ARREMESSO À GARRAFA**

1. A modalidade arremesso à garrafa será mista (meninos e meninas ao mesmo tempo);
2. As equipes deverão ter 10 (dez) estudantes na competição, sendo obrigatoriamente 5 (cinco) meninos e 5 (cinco) meninas;
3. A equipe que se apresentar com número menor que 10 (dez) estudantes poderá participar, mas para cada estudante a menos a equipe ficará 05 (cinco) segundos sem poder jogar ao final de uma rodada completa, ou seja, para que o primeiro estudante jogue pela segunda vez, ele deverá aguardar cinco segundos;
4. O item 3 pode ser anulado, caso ambas equipes entrem em acordo;
5. O tempo de jogo será de 5 (cinco) minutos;
6. Será colocado uma garrafa de plástico de 2 (dois) litros para cada equipe;
7. Cada coluna ficará atrás de um cone distante 4 (quatro) metros da garrafa;
8. Um metro a frente de cada coluna haverá uma linha entre dois cones que será o local de lançamento;
- ~~9. Será entregue uma bola de futsal MAX 100 ao primeiro estudante de cada equipe;~~
9. Será entregue uma bola de iniciação nº 8 ao primeiro estudante de cada equipe;
10. Ao sinal de início, o primeiro estudante desloca-se até a linha de lançamento, lança a bola tentando derrubar a garrafa. Após isso, deve buscar a bola, pegando-a com as mãos e levando-a de volta para sua coluna, deve entregá-la nas mãos do próximo estudante e depois deve se posicionar no final da sua coluna aguardando a sua vez. O estudante que recebeu a bola deve fazer o mesmo e assim sucessivamente até que o tempo de jogo se esgote.
11. É permitido pisar na linha de lançamento no momento do arremesso;
12. Caso o estudante ultrapasse totalmente com 1 (um) dos pés a linha de lançamento a jogada será inválida;
13. Para se pontuar, a garrafa deve ser derrubada;
14. Caso a partida, ao final dos 05 (cinco) minutos termine empatada, será feito uma prorrogação de 1 (um) minuto. Persistindo o empate será feito uma segunda prorrogação de 1 (um) minuto. No caso de novo empate, será feito um sorteio com moeda (cara e coroa) para se definir o vencedor.

### **CORRIDA PEGA BOLINHAS**

1. A modalidade corrida pega bolinhas será mista (meninos e meninas ao mesmo tempo);
2. As equipes deverão ter 10 (dez) estudantes na competição, sendo obrigatoriamente 5 (cinco) meninos e 5 (cinco) meninas;
3. A equipe que se apresentar com número menor que 10 (dez) estudantes poderá participar, mas para cada estudante a menos a equipe ficará 05 (cinco) segundos sem poder correr ao final de uma rodada completa, ou seja, para que o primeiro estudante corra pela segunda vez, ele deverá aguardar os cinco segundos;
4. O item 3 pode ser anulado, caso ambas equipes entrem em acordo;
5. Será colocado 1 (uma) caixa com 61 bolinhas de borracha nº 03 para ambas as equipes;
6. Cada coluna ficará atrás de um cone distante 10 (dez) metros da caixa;



7. 1 (um) metro atrás do último integrante da coluna será colocado 1 (um) balde vazio ;
8. Será entregue um bastão ao primeiro estudante de cada equipe;
8. Ao sinal de início, o primeiro estudante deverá correr até o balde, pegar 1 (uma) bolinha, retornar ao ponto de partida passando o bastão nas mãos do próximo estudante e depois deve colocar a bolinha no balde vazio e se posicionar no final da sua coluna aguardando a sua vez. O estudante que recebeu o bastão deve fazer o mesmo e assim sucessivamente até que o tempo de jogo se esgote;
9. Vence a equipe que colocar a maior quantidade de bolinhas no seu balde.

### **CHUTE AO MINI GOL**

1. A modalidade chute ao mini gol em equipe será mista (meninos e meninas ao mesmo tempo);
2. As equipes deverão ter 10 (dez) estudantes na competição, sendo obrigatoriamente 5 (cinco) meninos e 5 (cinco) meninas;
3. A equipe que se apresentar com número menor que 10 (dez) estudantes poderá participar, mas para cada estudante a menos a equipe ficará 05 (cinco) segundos sem poder jogar ao final de uma rodada completa, ou seja, para que o primeiro estudante jogue pela segunda vez ele deverá aguardar os cinco segundos;
4. O item 3 pode ser anulado, caso ambas equipes entrem em acordo;
5. O tempo de jogo será de 5 (cinco) minutos;
6. Será colocado um mini gol com 89 (oitenta e nove) centímetros de largura e 55 (cinquenta e cinco) centímetros de altura sobre a linha para cada equipe;
7. Cada coluna ficará atrás de um cone distante 6 (seis) metros do mini gol;
8. 2 (Dois) metros à frente de cada coluna, haverá duas marcações paralelas (fita crepe larga) com distância de 30cm entre elas. esse será o local de chute;
9. Será entregue 1 (uma) bola de **futsal MAX 100** ao primeiro estudante de cada equipe;
10. Ao sinal de início, o primeiro estudante desloca-se até a linha de chute, coloca a bola sobre a primeira marcação e chuta tentando fazer o gol. Após isso, deve buscar a bola, pegando-a com as mãos e levando-a de volta para sua coluna, deve entregá-la nas mãos do próximo estudante e depois deve se posicionar no final da sua coluna aguardando a sua vez. O estudante que recebeu a bola deve fazer o mesmo e assim sucessivamente até que o tempo de jogo se esgote.
11. No momento do chute, a bola deve ficar sobre a linha de chute, mas o chute será considerado válido se não ultrapassar a segunda marcação;
12. Somente será válido o gol quando a bola ultrapassar a linha do gol por inteiro;
13. Caso a partida, ao final dos 05 (cinco) minutos termine empatada, será feita uma prorrogação de 1 (um) minuto. Persistindo o empate será feita uma segunda prorrogação de 1 (um) minuto. No caso de novo empate, será feito um sorteio com moeda (cara e coroa) para se definir o vencedor.

### **BOLICHE**

1. A modalidade boliche será dividida em masculino e feminino;
2. A modalidade boliche será individual;
3. Será colocado 6 (seis) garrafas de plástico de 2 litros formando um triângulo;
4. Distante 7 (sete) metros das garrafas será demarcado uma linha que será o local de lançamento;
5. Cada garrafa derrubada valerá 1 (um) ponto;
6. Será utilizado a bola de futsal MAX 100.
7. Em cada fase os jogadores terão 5 (cinco) lançamentos;



8. Na primeira fase, todos jogam alternadamente. Ao final das 5 (cinco) rodadas, será feita a somatória dos pontos. Os 8 (oito) estudantes que obtiverem as maiores pontuações avançam para as quartas de final;
9. Caso ocorra empate para definir os classificados, será feita uma rodada extra para o desempate;
10. Respeitando a classificação da primeira fase, as quartas de final serão organizadas da seguinte forma: jogo 1 - 1º x 8º, jogo 2 - 2º x 7º, jogo 3 - 3º x 6º, jogo 4 - 4º x 5º. O vencedor de cada jogo está classificado para a semifinal;
11. A semifinal será organizada da seguinte forma: jogo 5 - vencedor do jogo 1 x vencedor do jogo 4, jogo 6 - vencedor do jogo 2 x vencedor do jogo 3.
12. A disputa de 3º e 4º lugar será entre o perdedor do jogo 5 x perdedor do jogo 6.
12. A final será entre o vencedor do jogo 5 x vencedor do jogo 6.



## ANEXO VI

### Plano de ensino: JIU's 2024

#### 1ª parte

Iniciar a aula com com uma roda de conversa fazendo os seguintes questionamentos aos estudantes:

- O que são os Jogos Infantis de Umuarama?
- O que acontece na Cerimônia de abertura dos jogos?;
- Qual o significado da chama olímpica?;
- O que é o Juramento do atleta?;
- Quem foram as pessoas que nomeiam os ginásios de esportes?;
- Qual a conduta esperada dos estudantes nos Jogos Infantis?

Após ouvir as considerações dos estudantes, realize a explicação das questões anteriores.

#### **O que são os Jogos Infantis de Umuarama?**

É um evento multiesportivo realizado anualmente com todas as escolas da rede municipal de ensino de Umuarama. Nestes jogos, teremos as modalidades: futsal pré-desportivo, basquete pré-desportivo, bola queimada, chute ao mini gol; boliche; corrida pega bolinhas e arremesso na garrafa.

#### **O que é a cerimônia de abertura dos jogos?**

Ele simboliza o início dos jogos. Alguns rituais que normalmente acontecem em qualquer jogos: desfile de todas as escolas participantes; execução do hino nacional e hino de Umuarama; juramento do atleta; acendimento da pira olímpica; pessoa com importante destaque na cidade declara a abertura dos jogos (nos JIU's, normalmente, essa pessoa é o prefeito). Ainda podem ter apresentações culturais ou mesmo um jogo inaugural.

#### **Qual o significado da chama olímpica?**

A Chama Olímpica ou Tocha Olímpica é um dos símbolos dos Jogos Olímpicos, evoca a lenda dos Deuses gregos onde Prometeu teria roubado o fogo da forja de Hefesto para o entregar aos mortais. Durante a celebração dos Jogos Olímpicos antigos, em Olímpia, mantinha-se aceso um fogo que ardia enquanto duravam as competições. Esta tradição foi reintroduzida nos Jogos Olímpicos de Verão de 1928, em Amsterdã, na Holanda.

Todos os jogos dessa natureza fazem do acendimento da pira olímpica um dos momentos mais aguardados e emocionantes da cerimônia de abertura.

#### **O que é o juramento do atleta?**

O juramento é um texto que fala de respeito às normas e às regras dos jogos, espírito esportivo e glória ao esporte. Ele é feito por um ou mais atletas que participarão dos jogos. Para o juramento, todos os atletas presentes levantam um dos braços à frente e ao final do juramento, juntos dizem “assim juramos”, se comprometendo com o que foi dito.



Texto do juramento: “Em nome de todos os atletas, nós prometemos que tomaremos parte nestes Jogos Infantis de Umuarama 2023, respeitando e cumprindo todas as regras e o regulamento que os regem, num verdadeiro espírito esportivo, para a glória do esporte e honra de nossas Escolas. Assim, juramos!”

### **2ª parte**

Inicie fazendo o seguinte questionamento aos estudantes: Em um jogo, o objetivo é vencer ou perder?

Provavelmente os estudantes dirão que é vencer. Nesse momento, o professor faz a seguinte pergunta: Qual o sentimento após vencer o jogo? Qual o sentimento após perder um jogo?

Dizer aos estudantes que todos buscam a vitória, mas nesse tipo de jogo um vence e o outro perde. É importante que ganhando ou perdendo os estudantes façam o melhor possível e desta forma o professor terá orgulho de todos, mesmo perdendo. Durante a vida, todos ganhamos às vezes e perdemos às vezes, isso faz parte e devemos aprender tanto na vitória como na derrota.

Na vitória precisamos saber ganhar, isso quer dizer que devemos respeitar o nosso adversário e isso fazemos não achando que somos melhores que eles. Na derrota também devemos saber reconhecer que a outra equipe mereceu vencer e respeitar o adversário.

Respeitar o adversário é não xingar, não ficar bravo, quando for cumprimentar o adversário, não bater a mão com força.

### **3ª parte**

Inicie fazendo o seguinte questionamento aos estudantes: Como deve ser o comportamento durante os jogos?

Após ouvir as considerações dos estudantes, dizer aos estudantes que durante os Jogos, espera-se uma conduta exemplar e desta forma queremos que os jogos transcorra na mais perfeita harmonia. Para isso, esperamos que o estudante:

- não fique circulando pelo espaço sem autorização dos responsáveis;
- evite brincadeiras de pega-pega nas arquibancadas;
- descarte o lixo corretamente;
- esteja sempre próximo dos responsáveis;
- não xingue os companheiros de equipe e adversários, durante o jogo;
- não reclame da arbitragem;
- torça à vontade, mas sem ofender a outra equipe;
- não seja um mau perdedor, ao final do jogo, sempre cumprimente os adversários;
- aceite a vitória e a derrota.
- façam o melhor que puderem, assim ficarei orgulhoso de vocês.

Diga aos estudantes da importância de aproveitar esse momento para criar uma memória alegre, prazerosa e inesquecível.



#### 4ª parte

Inicie fazendo o seguinte questionamento aos estudantes: Quem sabe o nome dos principais ginásios de esportes de Umuarama?

Dizer que os principais são: Amário Vieira da Costa e Mário Oncken. Explique sucintamente quem foram essas duas personalidade que levam o nome nos ginásios e mostre as imagens. Segue material sobre os homenageados. Por fim, dizer aos estudantes que os JIU's serão disputados nesses ginásios.

#### **Ginásio de Esportes Prof. Amário Vieira da Costa**

O prof. Amário Vieira da Costa lecionou entre os anos de 1970 a 1988, no Colégio Estadual de Umuarama (hoje Colégio Estadual Professor Paulo Antonio Tomazino - CEPPAT) e na Escola Estadual Isa Mesquita.

Além de professor, foi instrutor da fanfarra do Colégio Estadual de Umuarama por vários anos participando de diversas apresentações, concursos e conquistando vários títulos para o município.

Como atleta de voleibol de Umuarama, participou de várias edições dos Jogos Abertos do Paraná, obtendo títulos expressivos para o esporte local. Devido ao seu imenso amor pelo esporte, tornou-se técnico de handebol, primeiramente, no Colégio Estadual de Umuarama e, também, do município em diversas categorias, participando de eventos municipais, estaduais, nacionais e até internacionais. Dessa forma, obteve reconhecimento do município de Umuarama e do Estado do Paraná.

Por seu brilhante trabalho no handebol umuaramense, foi técnico da seleção paranaense de handebol, conquistando o título de campeão dos Jogos Estudantis Brasileiros, disputados em Brasília, por dois anos consecutivos.

Infelizmente no dia 14/05/1988, faleceu vítima de um acidente de trânsito.



Placa na entrada do Ginásio de Esportes Amário Vieira da Costa.



Fachada frontal do Ginásio de Esportes Prof. Amário Vieira da Costa

### **Ginásio de Esportes Mário Oncken**

O Sr. Mário Oncken nasceu em Ponta Grossa e também morou em Londrina, em Munhoz de Melo e Iguaçu, antes de vir para Umuarama para trabalhar como cartorário, sendo considerado um exímio datilógrafo. Depois de um bom tempo como cartorário, passou no concurso do fórum na vara criminal e de menores onde ficou até se aposentar. Ele foi um grande estudioso, inclusive tinha uma biblioteca particular em sua casa, na qual muitas pessoas utilizavam para realizar pesquisas.

Torcedor São Paulino, Mário, sempre foi um apaixonado pelo esporte, principalmente, pelo futebol, por isso, após a aposentadoria iniciou o seu legado no esporte Umuaramense, sendo goleiro do já extinto Futebol Clube de Umuarama, que era mais conhecido como “Tigrão da baixada”, e depois fazendo parte da diretoria como secretário dessa agremiação.

O Tigrão lotava o Estádio Lúcio Pepino nas décadas de 70, 80 e 90, jogando na divisão especial do campeonato paranaense. Um dos grandes feitos do Tigrão foi vencer por 1 x 0, o poderoso Flamengo de Zico, em 18 de abril de 1974.

No dia 05 de setembro de 1982, o Sr. Mário Oncken faleceu.

O Sr. Mário Oncken, sem dúvida, foi um dos maiores apoiadores do futebol de Umuarama e, por isso, após o seu falecimento recebeu a homenagem em um dos principais palcos esportivos da cidade.





Mário Oncken



Ginásio de Esportes Mário Oncken