

## TAREFAS ESPECIAIS

### TAREFA ESPECIAL Nº 1 – Chegou a hora, chegou, chegou...

“Chegou a hora, chegou, chegou// Meu corpo treme e ginga qual pandeiro// A hora é boa e o samba começou// E fez convite ao tango pra parceiro...” Basta fechar os olhos por um instante e já podemos sentir a vibração de mais uma Gincana Cultural “Teresina, meu amor” que neste ano propõe o tema “*Esporte, Saúde e Uma Cidade em Movimento*”. Que venha o samba, o tango e... que venha a alegria; que a alegria atravesse o mar e ancore na passarela dos nossos corações. Amém!

Impossível não fazer um paralelo com os **Jogos Olímpicos**, criados com o objetivo de **utilizar o esporte como instrumento para a promoção da paz, da união e**



**do respeito:** “O propósito do Olimpismo é colocar o esporte a serviço do **desenvolvimento harmonioso da humanidade**, promovendo uma **sociedade pacífica e preocupada com a preservação da dignidade humana**”, afirma o Estatuto Olímpico.<sup>1</sup>

Imagem: Ernie Barnes.

Desde sua criação, há mais de 2.700 a.C, os Jogos Olímpicos assumiram um papel fundamental na vida dos gregos. Para se ter uma ideia, as competições eram capazes de interromper as guerras entre as cidades, num ritual conhecido por “trégua sagrada”. Posteriormente, após a tentativa do francês Barão de Coubertin em reviver o espírito das primeiras competições, os Jogos Olímpicos passaram a ser um evento globalizado e de grande importância em todo o Mundo. Um exemplo disso é sua própria bandeira, que representa a **união dos cinco continentes**.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/Historia/noticia/2021/07/olimpiadas-conheca-historia-os-simbolos-e-importancia-dos-jogos.html>

<sup>2</sup> <https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/a-importancia-dos-jogos-olimpicos.htm>



A bandeira olímpica foi hasteada pela primeira vez em 1920, na Antuérpia, Bélgica

Imagem: [Shutterstock.com/lazyllama](https://www.shutterstock.com/lazyllama)

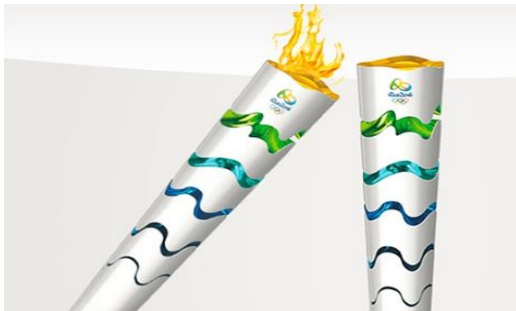


Imagem: Emerson Souza | PANROTAS

Um dos símbolos dos jogos Olímpicos é a tocha, que **representa paz e amizade**. A cada ano, a **Tocha Olímpica** ganha novos **desenhos e diferentes formas**, uma vez que o seu design fica a cargo do país-sede.

Imagem: Divulgação | Panorama Olímpico

Também bastante conhecidos pelo público, as **mascotes oficiais** são consideradas **símbolos olímpicos**. A ideia foi inaugurada nos Jogos Olímpicos de Munique, em 1972, na Rússia, com o **cachorro Waldi**, da raça Dachshund. De lá para cá, as mascotes viraram **sinônimo de alegria e amizade**. As mascotes estão encarregadas de **dar forma concreta ao espírito Olímpico**, difundindo os **valores ressaltados em cada edição dos Jogos**, promovendo a **história e a cultura da cidade sede**.





Algo que também chama atenção durante os jogos são **os uniformes** usados tanto nas competições quanto nas cerimônias de abertura e encerramento. Nos últimos anos, esses vestuários vêm sendo desenhados por grandes marcas, o que **entrelaça ainda mais os laços entre a moda e o esporte.**<sup>3</sup>

Imagem: Folha de São Paulo

---

Para iniciarmos nosso mês de agosto com o pé direito, lançamos nosso primeiro grande desafio: as equipes devem apresentar seus **nomes, símbolos, cores e camisas oficiais** para esta edição da Gincana, **devidamente justificados**, bem como idealizar e executar uma tocha nos moldes olímpicos e uma mascote oficial, que **deverão circular nos ambientes do Instituto Dom Barreto (Centro e Zona Leste) e Escola Popular Madre Maria Villac**, do dia 1º a 15 de agosto de 2023, como forma de **divulgar e convidar a comunidade dombarretana**, dos mais novos aos mais velhos, a participarem desta grande festa.

- A apresentação da camisa é uma oportunidade para as equipes justificarem suas escolhas estéticas, cores, símbolos e formas e **suas respectivas relações com os nomes e abordagens escolhidos** para essa edição da Gincana, **promovendo-as como seus uniformes oficiais**, de modo a gerar identificação com a comunidade dombarretana.
- A mascote deve ser pensada de modo a dar **forma concreta aos ideais da equipe**, sem deixar de **promover a história e a cultura de nossa cidade-sede Teresina**, e poderá ser executada de forma **individual ou coletiva**, desde que cumpra seu propósito de **alegria e interação** com as mais **diversas faixas etárias** que compõem nossa comunidade.

---

<sup>3</sup> <https://blog.etiquetaunica.com.br/marcas-de-moda-e-os-uniformes-das-olimpiadas/>



- A tocha olímpica deverá ser executada em **material não-inflamável**, com design e formato livres, porém **condizentes com o conceito de tocha e com as representações visuais adotadas pelas equipes**. O acendimento da chama será realizado no início da apresentação, sob supervisão da comissão organizadora, **de forma a garantir a segurança dos presentes**, bem como o revezamento da chama olímpica entre as duas equipes.

A execução desta tarefa ocorrerá no dia **02 de agosto de 2023**, ocasião na qual será realizada a passagem simbólica das tochas olímpicas selando um contrato de respeito, paz e amizade entre as duas equipes, para acender a **Pira Olímpica**.

Após a execução das tarefas, as equipes deverão entregar um **vídeo de apresentação** de até 5:00 (cinco) minutos como forma de **reproduzir suas propostas de nomes, camisa, cores e símbolos apresentados**, para ser divulgado nas redes sociais (das equipes e escola). Encarem esta oportunidade como uma forma de “*vender o peixe*” e conquistar novos membros, além de reforçar os laços com os antigos.

O formato da apresentação é de livre escolha e responsabilidade das equipes, mas, como não poderia deixar de ser, para que se mantenha a equidade entre os concorrentes, devem atentar para os critérios de avaliação (mencionados abaixo) e para o objetivo da tarefa: “*vender seu peixe*” para a comunidade dombarretana e “*engrossar suas fileiras*”. *Que rufem os tambores*.



Imagem: Comitê Olímpico Brasileiro

**Lembrem-se:** a Gincana é para **toda a comunidade**, que abrange as mais diversas gerações e faixas etárias, do Infantil ao Ensino Médio, bem como antigos alunos, funcionários e familiares dos alunos. É de fundamental importância a **acessibilidade da apresentação para compreensão de todas as idades**.



### **DINÂMICA DA APRESENTAÇÃO:**

- *ACENDIMENTO DA TOCHA DA EQUIPE 01 (DEFINIDA POR SORTEIO)*
- *APRESENTAÇÃO DA EQUIPE 01 (5:00 MINUTOS)*
- *ACENDIMENTO DA TOCHA DA EQUIPE 02*
- *APRESENTAÇÃO DA EQUIPE 02 (5:00 MINUTOS)*
- *AS DUAS EQUIPES ACENDEM MUTUAMENTE A PIRA OLÍMPICA*

**DATA E HORÁRIO:** 02 de agosto de 2023, horário a confirmar.

**LOCAL:** Ginásio Barretinho (a confirmar).

**PONTUAÇÃO:** 0 a 1000 (mil) pontos.

### **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRESENTAÇÃO:**

- Adequação do nome da equipe ao tema da Gincana (0 a 100)
- Originalidade na explicação do nome e relação dos símbolos adotados com a proposta (0 a 100)
- Criatividade no formato da apresentação e do vídeo (0 a 100)
- Uso de diferentes referências e formas de linguagem acessíveis na apresentação e vídeo correspondente (0 a 100)

### **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA CAMISA:**

- Originalidade na composição (0 a 75)
- Beleza e estética (0 a 75)
- Referências culturais e esportivas na concepção da camisa (0 a 75)
- Adequação a concepção do nome da equipe (0 a 75)

### **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA TOCHA OLÍMPICA:**

- Design da tocha olímpica em adequação à proposta da equipe (0 a 50)
- Originalidade na escolha dos materiais e formatos que compõem a tocha (0 a 50)

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA MASCOTE:

- Originalidade na escolha da mascote (0 a 50).
- Interação da mascote com o público (0 a 50).
- Reprodução dos ideais da equipe (0 a 50).
- Referências históricas e culturais de Teresina (0 a 50).

**TEMPO:** máximo de 5 (cinco) minutos para a apresentação de cada equipe.

### **TAREFA ESPECIAL Nº 2 – “Eu aprendi que nunca somos pequenos demais para fazer a diferença”**



Foto do arquivo interno, registrada em semáforo de Teresina, PI

“A fome dói”, “a fome passa invisível”! É cada vez mais comum encontrar pedidos de socorro como esses, nos semáforos da nossa cidade, nos principais cruzamentos das vias da cidade, na frente de supermercados, enfim... É comum, está comum. Isso revela, com clareza, a quem bem observar, como as oportunidades são tão desiguais.

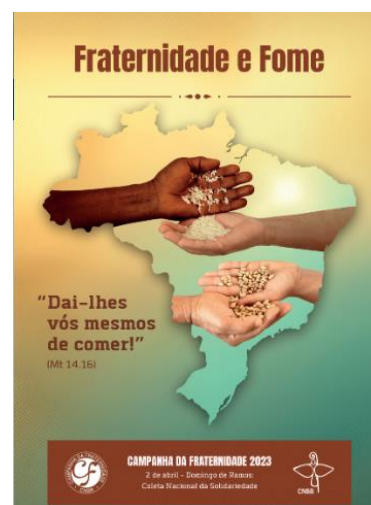
Esse tema da fome nós já o discutimos, mas a verdade é que a fome bate à nossa porta e nos faz refletir e nos dispor a intervirmos nessa causa, não só arrecadando alimentos, como fazemos nesta prova, mas aprendendo com as contradições que se desvendam através das desiguais condições que nos constituem.



Praça Pedro II, Viagora - 15/06/2022

A Organização das Nações Unidas (ONU) elenca na “Agenda 2030” vários **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) para as cidades**<sup>4</sup> que reforçam nossa luta contra a fome e a miséria no mundo, em diversos níveis, entre eles os dois primeiros objetivos atacam diretamente essas questões: **ODS 1 – erradicação da pobreza**, acabar com a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares; **ODS 2 – fome zero e agricultura sustentável**, acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar, melhoria da nutrição e promover a agricultura sustentável.

Este ano a **Campanha da Fraternidade** abordou diretamente essa questão com o tema “**Fraternidade e Fome**”, trazendo como lema o versículo do trecho bíblico escrito em Mateus (14,16): “**Dai-lhes vós mesmos o que comer**”, refletindo sobre a passagem bíblica em que ocorre a multiplicação dos pães e peixes para alimentar a grande multidão que acompanhava para ouvir os ensinamentos do Cristo, com o objetivo de nos tornar sensíveis e despertar o sentimento de amor e caridade ao próximo. Na ocasião o Papa Francisco mandou uma mensagem ao Brasil convidando a todos a lutarmos contra a fome como



<sup>4</sup> Para acessar todos os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da “Agenda 2030”, acessar: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>





uma atitude constante em todos nós. Além da campanha, a Arquidiocese de Teresina inovou com a criação de um **Banco de Alimentos** e deseja trabalhar o tema ao longo de todo o ano, não apenas no ministério quaresmal, promovendo um simpósio sobre o tema e permitindo que as pessoas contribuam de diversas formas para alcançarmos soluções mais viáveis.

Sensíveis e atentos, fortes e corajosos, levantamos nossas vozes, mais uma vez, neste ano em que debatemos a fome em vários aspectos, neste ano em que viemos discutir o movimento da nossa cidade e a ciência para alcançar nossos objetivos, para nos juntar ao coro de Betinhos, de Franciscos e de tantos outros que acreditam no olhar com clareza para a realidade, esmiuçando as possibilidades; no olhar com suavidade para a realidade, abrindo o coração para vermos além dos nossos muros; no olhar com esperança para a realidade, acreditando que a nossa contribuição é apenas uma peça desse grande quebra-cabeças.

Nossa sugestão nesta Gincana é que a prova seja dividida em DUAS ETAPAS, movimentando nossas mentes em busca de nossas melhores e possíveis contribuições.

**Então, atenção, Gincaneiros, para o comando desta prova:**

### **ETAPA 1 – DOAÇÃO DE ALIMENTOS**

Os alimentos deverão ser organizados em forma de kits com a seguinte composição:

- **5 kg de arroz**
- **2 kg de feijão**
- **1 kg de farinha de milho (massa de milho)**

O **arroz** e **feijão** devem ser ensacados industrialmente para que sejam considerados na apuração dos “kits de alimentos” (não serão aceitas doações a granel), classificados como “tipo 2” (no mínimo) e com prazo de validade no rótulo.





Da mesma forma, a **farinha de milho (massa de milho)** deverá ser industrialmente ensacada, com prazo de validade no rótulo.

### **VALIDADE MÍNIMA DOS PRODUTOS DOADOS: 31 de dezembro de 2023**

Os alimentos fora da proporção do kit poderão ser aceitos como doação (desde que observem o padrão mínimo de qualidade), mas não serão computados para a prova.

### **LOCAL, HORÁRIO E DATA DE ENTREGA:**

**Ginásio Barretinho**, das 15h às 17h do dia 12 de agosto de 2023 (sábado).

**Não serão computadas as doações que não estiverem no Ginásio impreterivelmente até 17 horas.**

### **EXECUÇÃO DA DOAÇÃO DE ALIMENTOS:**

- As quadras estarão divididas em dois espaços, um espaço para entrega, a ser utilizado pelas equipes para **acomodação** das doações (local próximo aos portões) e um espaço para **armazenamento**, destino dos alimentos após a conferência (arquivancadas).
- No espaço de armazenamento, somente poderão permanecer membros da comissão organizadora e funcionários da equipe de serviços gerais.
- **As equipes deverão entregar à Comissão Organizadora, até as 16 horas, uma declaração indicativa da quantidade de kits doados.**
- A contagem dos kits será realizada pela Comissão Organizadora e conferida por um fiscal de cada equipe, no momento em que os alimentos estiverem sendo transportados para o local de armazenamento, após o que não haverá mais recontagem.

### **PONTUAÇÃO:**

- Cada kit valerá 1 (um) score e aquela equipe que obtiver mais scores terá a pontuação completa desta etapa da prova, que equivale a **500 (quinhentos) pontos**. As demais equipes terão sua pontuação calculada proporcionalmente à equipe vencedora.



## **ETAPA2 – DOAÇÃO DE SANGUE**

Imbuídos do sentimento de que juntos podemos mais, chamamos as equipes *Caruá* e *Ofoliá* a fazer um **grande mutirão de abastecimento de sangue no Hemopi e Banco de Sangue do Hospital São Marcos**, incentivando nas suas redes sociais a doação, analisando a causa com seus familiares e repensando junto com a comunidade dombarretana e teresinense a nossa responsabilidade, afinal, assim como as situações de vulnerabilidade sociais, todos nós estamos suscetíveis às doenças e acidentes. Que maravilha este conhecimento que nos percebe mais humanos, que nos ensina a ver pelos vários ângulos que a nossa visão ampla nos permitir!

## **EXECUÇÃO DA DOAÇÃO DE SANGUE NO HEMOPI E HOSPITAL SÃO MARCOS:**

- As doações de sangue acontecerão independentemente de outras atividades da Gincana, significando que podemos ter outras tarefas durante o período de sua execução, exigindo que uma equipe específica e sensível à causa e disponível seja selecionada para acompanhar a prova.
- As doações de sangue que serão contabilizadas na prova deverão acontecer no intervalo **do dia 14 de julho de 2023 até o dia 10 de agosto de 2023**.
- Muita atenção para QUEM participará da contabilidade da nossa prova: APENAS alunos (maiores de 16 anos, com autorização dos pais para menores de idade) devidamente matriculados em 2023 no Instituto Dom Barreto, unidades centro ou leste, e da Escola Popular Madre Maria Villac, assim como seus pais e mães, que estejam dentro das regras de doação do próprio Hemopi e São Marcos.
- Os canhotos comprobatórios da doação e da regularidade da matrícula e idade (no caso de alunos) ou do parentesco (paternidade/maternidade) deverão ser entregues à comissão até as **19h do dia 11 de agosto**, organizados por série e unidade à qual pertencem os alunos e seus pais envolvidos, oportunidade em que serão avaliados para o resultado final da prova.

### PONTUAÇÃO:

- Esta prova contará com a pontuação de **300 (trezentos) pontos**. A equipe que tiver a maior quantidade de doações de sangue válida segundo as nossas regras, após análise dos documentos comprobatórios pela Comissão Organizadora, receberá a pontuação completa desta etapa da prova. A outra equipe, com menor quantidade, terá sua pontuação calculada proporcionalmente à equipe vencedora.

### **TAREFA ESPECIAL Nº 3 – Jogo Bom é Jogo Falado! (ou para que usamos a nossa voz, afinal?)**

Imagem: Reprodução/Instagram



Nome de grande impacto e influência nesta geração, **Casimiro Miguel** reuniu 4,8 milhões de pessoas ao mesmo tempo na transmissão da partida entre Brasil e Suíça na Copa do Mundo 2022 no YouTube. Enquanto o jogo ficou em 1 x 0 para a Seleção Canarinho, o *streamer* bateu o recorde de visualizações em *lives* no

Brasil e reforçou a ideia de que as competições esportivas conquistaram o espaço delas na Internet e tendem a migrar parte do público da televisão para o *streaming*.<sup>5</sup>

Além de atrair seguidores que acompanham as *lives* carregadas de reações divertidas, Cazé também conversa com o público que está longe da tevê na hora das disputas. Isso porque os jogos têm sido transmitidos em horário comercial e, embora muitas pessoas sejam dispensadas do trabalho para ver as partidas, parte da população segue em horário de trabalho ou está em deslocamento nesses períodos.

“Hoje você tem várias plataformas distribuindo conteúdo e o sujeito não precisa de condições especiais para acessar transmissões ao vivo. Ele pode, por meio do próprio

---

<sup>5</sup> <https://www.metropoles.com/entretenimento/sucesso-de-casimiro-mostra-espaco-do-streaming-esportivo-na-internet>

smartphone, se conectar no local em que estiver. Então essa mobilidade tende a facilitar a vida no que se refere ao acesso do usuário que acompanha esse conteúdo!”, avalia o professor e pesquisador do Mestrado Profissional de Inovação em Comunicação e Economia Criativa da Universidade Católica de Brasília, Alexandre Schirmer Kieling.

Mas não é só de Copa do Mundo que o universo dos esportes on-line tem se alimentado. Há algum tempo, campeonatos de futebol nacionais e internacionais, partidas de basquete e até corridas de Fórmula 1 têm ganhado espaço em plataformas e serviços de *streaming* e trazido muitos nomes à tona.

Popular pelas reações a diversos tipos de conteúdo, Casimiro começou a explorar o streaming esportivo e se tornou um dos nomes oficiais da Copa do Mundo em acordo com a Federação Internacional de Associações de Futebol (Fifa). Mas ele não é o único que se aventura nessa temática. Considerado o maior *streamer* do Brasil, Alexandre Borba Chiqueta, mais conhecido como Gaules, aproveitou o gosto por jogos eletrônicos para fazer transmissões de disputas de vídeo games, mas não parou por aí. Com canais no *Twitch* e *YouTube*, ele foi responsável pelas exibições dos GPs Singapura, México e Abu Dhabi no fim deste e cuida dos jogos da NBA da temporada 2022/2023.



Imagem: Reprodução/Instagram

“Aquele patifaria gostosa do Gau e os comentários técnicos do nosso entendedor oficial do assunto, Diego Sanches, estarão de volta para acompanhar o melhor basquete do mundo”, escreveu no anúncio do Instagram em outubro.

Seguindo também as transmissões voltadas para o basquete, o Café Belgrado aparece como opção para quem quer acompanhar os jogos nacionais em tempo real. O projeto mantém um podcast com análises, mas também mostra o ponto a ponto das partidas no *Twitch*.





De acordo com Kieling, o sucesso de perfis como esses fazem parte de uma construção de relacionamento. “Jovens tendem a acompanhar movimentos das plataformas, porque vem acompanhando produtores de conteúdo que fazem parte do dia a dia deles. Quando esses comunicadores se deslocam, como é o caso do Casimiro com a Copa, ele leva junto as pessoas com as quais construiu um relacionamento. Há um movimento geracional, um público que começa a ser fiel como outras gerações são à tevê aberta.”

A modernização e o avanço da ciência fizeram da tecnologia uma porta de entrada de outros talentos no mundo dos esportes, que devido a diversos fatores físicos e padrões de performance, se resumiam a meros espectadores. Assim como no esporte, a gincana também não se resume a animadores, dançarinos e artistas: **existem diversos tipos de talentos a serem explorados e vozes a serem escutadas**. *Vamos ouvi-las?*

Inspiradas no movimento geracional dos *streamers*, as equipes devem utilizar suas contas oficiais do Instagram para **promover uma série de live-streamings** com transmissões das demais **tarefas especiais e extraordinárias**, bem como a **promoção de campanhas de conscientização para arrecadação de alimento e doação sanguínea**, para acompanhamento das tarefas pelos membros e antigos membros das equipes espalhados em toda a cidade e ao redor do planeta.

- Além das transmissões, as equipes também devem **promover um encontro** e transmitir no formato de **entrevista ao vivo** com pelo menos um atleta teresinense e um profissional atuante na promoção e ensino do esporte na cidade de Teresina, com uma temática que evidencie a importância do treinamento e disciplina na trajetória de um atleta. Vamos mostrar que quem sabe, faz ao vivo.
- Tanto nas entrevistas como nas *lives*, será obrigatória a presença de pelo menos um **narrador-streamer**, que deverá conduzir as transmissões por meio de **reacts**, nos quais deverá fazer uso de referências e uma linguagem acessível para conectar o público-alvo e as diversas gerações que o compõem. O **narrador-streamer** não necessariamente precisa ser o mesmo em todas as transmissões, porém fica a sugestão para as equipes se atentarem a esta tarefa como

**oportunidade de criar conexão com o público e dar visibilidade a seus membros que não costumam participar de outras tarefas.**

- Para devida avaliação, as *lives* devem ficar salvas no feed dos perfis das equipes, após a finalização das transmissões (mais uma sugestão: desenvolver uma capa facilita bastante a identificação das *lives* no meio do feed) e deverá ser entregue um cronograma com a **programação** da entrevista e das campanhas de doações de alimento e sangue. O cronograma deverá ser entregue à comissão organizadora até às **14h do dia 1º de agosto de 2023**.

**PONTUAÇÃO:** 0 a 400 (quatrocentos) pontos.

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:**

- Abordagem de linguagem acessível para as diversas gerações e faixas etárias da comunidade dombarretana (0 a 100).
- Desenvoltura, comunicação e oratória do(s) narrador(es) (0 a 100).
- Criatividade e temática da condução da entrevista (0 a 100).
- Efetividade das diversas ferramentas comunicativas para construção das campanhas de conscientização (0 a 100).

**TAREFA ESPECIAL Nº4 – Se esta escola fosse rua...**

Imagem: Reprodução



Na pedagogia do professor Marcilio Rangel o amor pela cidade de Teresina e o direito das crianças à cidade de Teresina, sempre foram intercambiáveis e indispensáveis, de modo que sempre que o tema surgia, ele, peremptório, falava: é preciso que as crianças conheçam e vivam a cidade nas suas belezas e contradições.

Para viabilizar descobertas e apropriações que constroem este tão importante pertencimento, esta cidadania o IDB experimenta duas movimentos: levar a escola à cidade e trazer a cidade para a escola: artes, artistas, cheiros, sotaques, danças, músicas, brinquedos e brincadeiras... e como a “lei” aqui é a de que **criança tem que brincar e estudar**, abrimos espaço mais uma vez para que as equipes tragam das ruas e casas de nossa cidade uma Teresina brincante e brincalhona para dentro da escola.

Neste mundo onde as experiências do “brincar livre” em contato com ambiente e com o mundo social são cada vez mais restritas, oportunizar o brincar livre e inventivo é urgente e necessário. Uma *escola brincante* cria crianças brincantes e pais brincantes e avós brincantes e como já dissemos antes, mas não custa repetir, **brincar é urgente e há de nos salvar**. Salva. Jogar queimada, bandeira, pular corda ou elástico, fazer cabo de guerra, jogar bolinha de gude, bambolê e soltar pipas... *ah, mês de julho, guarda um ventinho para agosto...*



Imagem: Reprodução

Mas, como o brincar não tem, e não pode ter, uma definição inequívoca, exclusiva, muito antes pelo contrário, é uma prática cultural plural e infinita de possibilidades, **não esqueçam daqueles que gostam dos jogos de mesa, nem daqueles que brincam fabricando brinquedos, cantando, falando e até silenciando**. Desafios, uns e outros, que primam pela atenção, interação – quando jogados em duplas e/ou grupos, concentração, memória, tomada de decisão, controle motor e emocional, enfim, habilidades que são necessárias para a prática de qualquer esporte.

Se esta escola fosse rua de Teresina, que sons, que cheiros, que gostos, que alegrias ela teria? Que encontros promoveria? Que sonhos ela teria?

- Cada equipe deve conceber um “**bairro ideal**” como um presente pelos 171 anos para Teresina, tendo como Norte a **vivência através da prática de**



**esportes e brincadeiras**, tanto as de se movimentar na rua, como as de concentração dentro de casa.

- O bairro deverá ser reproduzido e vivenciado **em cada uma das unidades de ensino (IDB Centro, Leste e Villac)**, nas quais será disponibilizado um espaço para realização de **oficinas de esportes e brincadeiras de rua**, bem como um **minicampeonato**, entre os membros das equipes, das seguintes modalidades esportivas cognitivas: **Xadrez, Quebra-Cabeças e Cubo Mágico**.
- Os espaços dos bairros devem ser setorizados em **estandes**, com programações desenvolvidas de acordo com as faixas etárias do público-alvo, atentando-se à divisão espacial adequada para realização das diversas modalidades esportivas físicas e cognitivas.
- Para a execução da tarefa, as equipes devem selecionar integrantes para cumprirem a função de **Monitores**, dentre os seguintes participantes: Alunos do Ensino Fundamental – 6º ao 9º ano – e Ensino Médio; pais e mães, avôs e avós dos Gincaneiros; professores da Educação Infantil e do Ensino Fundamental – 1º ao 5º ano.
- Para as **Oficinas de Esportes Cognitivos**, cada equipe deve realizar sessões de jogos com quantidade de alunos compatível com o espaço e recursos usados.

### **MONTAGEM DA TAREFA:**

Dia 02 de agosto de 2023 (quarta-feira), das 14h às 18h

### **EXECUÇÃO:**

Dia 03 de agosto de 2023 (quinta-feira), das 8h às 18h.

### **LOCAL DE REALIZAÇÃO:**

IDB Centro, Leste e MMV. Espaços a definir, por sorteio.

### **PÚBLICO-ALVO:**

Alunos do Ensino Fundamental Instituto Dom Barreto, Centro e Zona Leste, e Escola Popular Madre Maria Villac.



## RECURSOS:

Todos os recursos para esta prova serão de responsabilidade das Equipes;

## MODALIDADES ESPORTIVAS:

**4. 1. Brincadeiras e esportes de rua:** As oficinas realizadas nestas vivências devem priorizar as experiências do “brincar livre” como uma forma de promover uma diversão interativa entre os brincantes de hoje, com as ferramentas dos brincantes de ontem, sem uso de aparelhos e brinquedos eletrônicos. Para isso, as modalidades esportivas de rua são de livre escolha das equipes.

**4. 2. Oficinas Cognitivas:** Esta comissão indica a realização de três modalidades esportivas que envolvem mais intensamente habilidades cognitivas e emocionais, como o Xadrez<sup>6</sup>, o “Cubo Mágico” e o “Quebra – Cabeça” como modo de valorizar e divulgar na comunidade dombarretana destes jogos que exigem habilidades diversas e que possibilitam uma competição a ser realizada mediante a observância restrita de regras em campeonatos e olimpíadas.



---

<sup>6</sup>Júlia Alboreda, enxadrista brasileira participante de torneios e mundiais de xadrez. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2021/07/jovem-de-24-anos-sera-a-primeira-brasileira-na-copa-do-mundo-de-xadrez.shtml>



Equipe brasileira no Campeonato Mundial de Quebra-Cabeças, Espanha, 2022.<sup>7</sup>

Imagem: Arquivo pessoal

**PONTUAÇÃO:** 0 a 800 (oitocentos) pontos.

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DOS BAIRROS:**

- Caracterização do bairro adequada para Teresina (0 a 150).
- Diversidade de brincadeiras, jogos e esportes populares de rua (0 a 80).
- Criatividade e ludicidade nos recursos usados (0 a 150).
- Interação dos monitores com o público visitante (0 a 80).
- Abordagem multigeracional (0 a 80).

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DS OFICINAS COGNITIVAS:**

- Recursos e criatividade de abordagem nas oficinas (0 a 100).
- Interação e didática dos monitores com os participantes (0 a 80).
- Adequação dos jogos às faixas etárias indicadas (0 a 80).

---

<sup>7</sup>Disponível em: <https://costanorte.com.br/cidades/bertioga/campeonato-mundial-de-quebra-cabecas-teve-moradora-de-bertioga-entre-participantes-1.390695>