

GOVERNO DO ESTADO DE PERNAMBUCO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES DE PERNAMBUCO
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL ADVOGADO JOSÉ DAVID GIL RODRIGUES



JABOATÃO DOS GUARARAPES

2025

SUMÁRIO

MARCO HISTÓRICO	3
JUSTIFICATIVA	4
REGRAS GERAIS	5
MODALIDADES	6
APRESENTAÇÕES DAS SALAS E SEUS SUBTEMAS	9
IMPORTÂNCIA.....	10

1. MARCO HISTÓRICO

Os jogos escolares da ETE – Advogado José David Gil Rodrigues tiveram sua inauguração em 2016 com a professora de educação física Carmen, que, em diferente modelo, trouxe para o colégio os primeiros campeões do interclasse: a sala verde de desenvolvimento de sistemas, que foi tricampeã do grande evento, começando o dilema do curso de desenvolvimento de sistemas e a posse do prêmio geral que perdurou durante várias edições.

Com o decorrer dos anos, o projeto foi aprimorado principalmente pela atual professora de educação física Elisangela Batista, que, por acreditar que o aprendizado não é somente letramento, preocupou-se em trazer situações que colaborassem com o crescimento individual e coletivo dos estudantes que vão além das disciplinas de base comum, tornando isso uma parte da essência dos jogos da ETE – Gil Rodrigues, que depois de ter tomado grande proporção dentro e fora da instituição, passou a ser reconhecido como “Intergil” e fez com que o colégio virasse referência pela dimensão e propostas de inclusão e diversidade de modalidades.

Com total apoio dos professores que, junto às salas, se divertem e levam o evento a sério, os alunos podem prestigiar a divertida encenação anual que dá início ao interclasse: o acendimento da tocha. Onde os educadores seguem o percurso da quadra e passam a tocha uns para os outros até chegar ao seu destino, a pira, que depois de acesa inicia uma queima de fogos que juntos oficializam o começo das competições.

Após acesa a pira, o evento continua com as apresentações de dança das turmas referentes ao tema geral, que é escolhido cuidadosamente para que todos possam participar sem que haja influências negativas que desrespeitem a religião e/ou dignidade de nenhum participante com danças inapropriadas ou que saiam da proposta original e que veio com uma novidade nessa edição, que são as apresentações em conjunto, ou seja, foram sorteadas duas salas e um tema para poder montar uma dança referente a ele; seguidamente, há a apresentação dos mascotes das turmas, onde cada uma fica à vontade para explorar formas criativas de representar sua sala e animar o colégio, com direito à espetáculos com fantasias infláveis, danças com estruturas da ginástica, líderes de torcida, músicas antigas e diversos outros jeitos que envolvem a plateia e depois segue com a exposição das camisas e o “bandeirão” confeccionados para representar cada turma para então assim, dar início aos jogos.

Durante as partidas, as turmas já caracterizadas com tintas no rosto, vuvuzelas, pompons, bandeirolas e o próprio bandeirão, torcem nas arquibancadas com tambores e caixas para puxar gritos de guerra e paródias criadas para o colégio.

Nesse ano de 2025, todas as salas têm o objetivo de ganhar, tornando a disputa para o “Geral” mais acirrada, por esse motivo, deve ser de um objetivo coletivo, manter o respeito, dentro e fora da escola, com todos aqueles que participam do evento, que devem se sentir na responsabilidade de zelar e cuidar para que isso não seja terminado antes da hora, e independente de qualquer vitória ou derrota, tem de aproveitar cada momento, pois ele é único.

2. JUSTIFICATIVA

O interesse por esse projeto surgiu quando foi pensado com calma e cuidadosamente sobre as ferramentas usadas para repassar aprendizado e conhecimento além das matérias de base comum e essa linha de raciocínio foi sendo desenvolvida e testada ao longo dos anos, para que o evento cumprisse com seus princípios.

Visto isso, desde o começo do projeto os temas foram pensados para que todos pudessem participar, incentivando a inclusão e criatividade dos estudantes para criarem coreografias que envolvessem a todos, para não ser necessário ninguém ficar de fora pelo estilo de dança ser vulgar ou desrespeitoso com os valores dos participantes.

Além de todo o estímulo de potencial criativo que é gerado, os jogos também trabalham a gestão de pessoas e a forma de lidar com as diferenças, para conseguir alinhar as habilidades para um propósito maior, ainda excetuando o controle emocional que é exercitado ao longo das partidas e no desenrolar dos desafios gerados pelo projeto.

O resultado positivo de todas essas edições vem sendo mostrada cada vez mais no decorrer dos anos, quando é notada a empatia e respeito com aqueles que perdem alguma competição e com aqueles que se emocionam em meio ao nervosismo, onde a torcida os apoiam com aplausos e vibração, independendo de situações pessoais ou outras adversidades.

3. REGRAS GERAIS

Quantidade de modalidades:

1º Anos e 2º Anos: **Máxima 3; Mínima 2.**

3º Anos: **Máxima 4; Mínima 3.**

Horários:

Como muitos jogos acontecem ao mesmo tempo, alguns jogadores podem ter mais de uma partida no mesmo horário, caso isso ocorra deve ser **avisado ao monitor** para que possa ser **adiada**.

Punições:

Não será tolerado qualquer tipo de **discussão, agressão ou briga**, durante o evento ou **virtualmente**, seja por redes sociais, grupos ou chats, e caso aconteça, ele será imediatamente **encerrado**.

O **desrespeito** ao monitor ou a qualquer pessoa que contribua para a organização do evento poderá ser penalizado com **punições**.

Inscrição por outra sala:

Caso algum participante queira jogar uma modalidade que a sua sala **não tem time**, poderá jogar por outra sala, com a condição de respeitar o **limite** de modalidades, sendo **duas pessoas** de fora por sala, e cada uma podendo jogar apenas **uma** modalidade, essa pessoa deve constar nas duas tabelas de cada sala.

4. MODALIDADES

Esportes de Quadra:

-Futsal (Masculino e Feminino; 5 titulares e 3 reservas)

- X1
- Golzinho Street (3 titulares e 1 reserva)
- Quadrado (Masculino, Feminino e Misto; 1 dupla de cada, 2 para o misto)
- Futmesa (Individual e dupla mista, dupla feminina e dupla masculina; 2 de cada)

-Vôlei (Feminino e Masculino; 6 titulares e 4 reservas)

- Vôleimesa (Masculino, Feminino e Misto; 2 duplas de cada)
- Vôlei quase de praia (Masculino e Feminino; 2 duplas de cada)

-Basquete 5x5 (Masculino; 5 titulares e 3 reservas)

- 3x3 (Masculino e Feminino; 3 titulares e 1 reserva)

-Queimado (Misto; 10 titulares e 2 reservas)

Esportes de Oposição:

-Ping-Pong (Masculino e Feminino; 2 de cada)

-Badminton (Feminino e masculino; 2 duplas)

Esportes de Precisão:

-Bocha (1 dupla livre por sala)

Atletismo:

-Corrida (Masculino e Feminino; 2 pessoas em cada categoria e 4 no revezamento)

- 100m (individual)
- 200m (individual)
- 800m (individual)
- 1km (individual)
- 800m Revezamento (quarteto)

*É apenas permitido o participante escolher 2 das 5 categorias disponíveis, sendo o revezamento a parte.

Esportes de Marca:

-Arremesso de Peso (Masculino e Feminino; 2 pessoas de cada)

Ginástica:

-Calistenia (Masculino e Feminino; 2 pessoas de cada)

Lutas:

-Kata (Misto; Livre)

- Karatê
- Judô
- Taekwondo

Jogos de Tabuleiro:

-UNO (4 por sala)

-Dama (Livre)

-Dominó (Dupla; 2 por sala)

-Xadrez (Iniciante e Intermediário; Livre)

Jogos Matemáticos:

-Cubo Mágico (Livre)

- 3x3 (Iniciante, intermediário e avançado)
- 2x2

*O teste de nível de habilidade será feito no dia do jogo por um experiente em competições de cubo mágico.

-Sudoku (Livre)

Jogos Digitais:

-Clash Royale (5 por sala)

-Just Dance (5 por sala)

-Street Fight (2 por sala)

-League of Legends (Mobile; 1 equipe por sala)

-Free Fire (Squad; 1 equipe por sala)

-Call of Duty (1 equipe por sala com 5 pessoas, e 2 no individual)

-Fifa (2 por sala no individual e 1 dupla)

-Brawl Stars (2 equipes por sala)

Jogos de Imaginação:

- RPG (Livre)
- Card Game (Livre)
- Cosplay (Livre)
- PVP (Livre)

*RPG, Card Game, Cosplay e PVP contam como uma modalidade só.

5. APRESENTAÇÕES DAS SALAS E SEUS SUBTEMAS

Tema Geral: **Jogos antigos e jogos novos**

No “**Intergil**” 2025, as turmas participantes são:

- 1A ADM (Spartta)
- 1B ADM (Electra)
- 1A DS (Arcânia)
- 1B DS (Valhalla)
- 2A ADM (Midgard)
- 2B ADM (Atlantis)
- 2A DS (Monarcas)
- 2B DS (Ardharia)
- 3A ADM (Hunters)
- 3B ADM (Extreme)
- 3A DS (Imperiais)
- 3B DS (Alatares)

Duplas das apresentações gerais dos jogos e seus **subtemas**:

- 3ºB ADM e 1ºB DS: Sonic e Roblox
- 2ºB ADM e 3ºA DS: Tetris e Candy Crush
- 1ºA ADM e 2ºA DS: Zelda e LOL
- 3ºA ADM e 1ºA DS: Super Mario e Minecraft;
- 2ºA ADM e 2ºA DS: Pac-man e Among Us
- 3ºB DS e 1ºB ADM: Street Fight e Free Fire.

6. IMPORTÂNCIA

Os jogos como tema desse evento vêm para representar grande parte dos estudantes da escola, assim como também os professores que vivenciaram alguns desses jogos na sua infância. Assim como no mundo virtual o espírito esportivo e competitivo deve prevalecer, a importância desse evento é sobretudo exaltar uma forma de **aprendizado** através do **esporte, seja ele digital ou físico**, é disseminar práticas desconhecidas e alimentar as curiosidades sobre elas.

Não é de modo algum o objetivo desse querido projeto ser palco para intrigas, maus comportamentos e falta de respeito entre os alunos. O esporte é um **fenômeno transformador** na nossa sociedade, e queremos que no **Intergil** o espírito esportivo prevaleça em todos os momentos, nesse sentido, será possível alimentar a **tradição** de todos os anos.