

# Governo de Minas divulga primeiro mascote dos Jogos Escolares de Minas Gerais

Seg 24 junho

O primeiro mascote dos Jogos Escolares de Minas Gerais (Jemg), escolhido por votação popular, foi revelado. Organizado pela [Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais \(SEE/MG\)](#), e com apoio da [Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social \(Sedese-MG\)](#), por meio da Subsecretaria de Esportes (Subesp) e a Federação de Esportes Estudantis de Minas Gerais (Feemg), o concurso teve a participação expressiva de estudantes e da comunidade escolar de todo o estado. O mascote selecionado simboliza união e determinação, valores centrais promovidos pela competição.

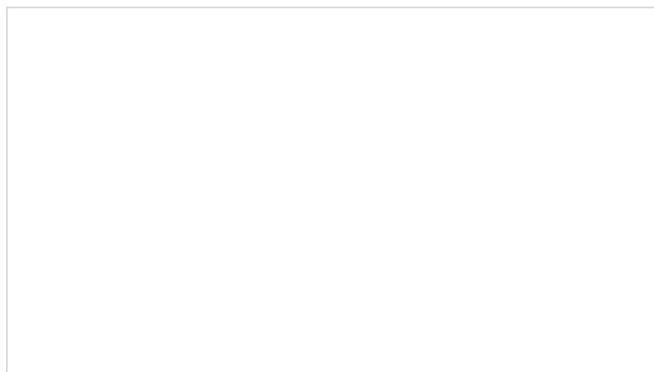
O desenho vencedor é um Golden Retriever, criado pela estudante Júlia Dias Machado, da Escola Estadual Doutor Adiron Gonçalves Boaventura, em Rio Paranaíba, no Alto Paranaíba, e foi inspirado na sua própria cachorra, Akira.

Nesta segunda-feira (24/6), a escola organizou uma celebração no pátio para anunciar a vitória de Júlia e seu desenho, com a presença de sua família e da cachorra Akira.

"Minha cachorra é dócil e companheira, mas também determinada quando necessário. Quis transmitir esses valores de amizade e resiliência no desenho, refletindo o espírito dos Jogos Escolares de Minas Gerais", explicou Júlia, uma jovem atleta de voleibol do 1º ano do ensino médio, explicou sua inspiração.

A diretora da E.E. Doutor Adiron Gonçalves Boaventura, Luciana de Fátima, elogiou a escolha pela estética e pelo simbolismo. "Escolhemos não só pela beleza e qualidade do desenho, mas também pelo motivo e características que representam bem os jogos", afirmou.

O nome oficial do mascote será escolhido pelos estudantes durante a etapa estadual do Jemg, programada para agosto.



SEE/MG / Divulgação

**Desenhos finalistas**

A SEE/MG disponibilizou descrições feitas pelos próprios estudantes autores dos desenhos no formulário de votação, proporcionando uma visão sobre as características e inspirações por trás de cada mascote.

O concurso contou com cinco desenhos finalistas, escolhidos através de votação popular, entre os dias 29/5 e 19/6. O desenho que ficou em segundo lugar foi o Lobo-Guará, da Superintendência Regional de Ensino (SRE) de Itajubá.

A Capivara, da SRE de Divinópolis, e o João-de-Barro, da SRE de Pouso Alegre, ficaram empatados no terceiro e quarto lugares, seguidos pela Siriema, da SRE de Nova Era, em quinto lugar.

A diretora de Educação Infantil e Ensino Fundamental da SEE/MG, Danielle Chaves, enfatizou o envolvimento dos alunos no concurso, reconhecendo o empenho de todos que se inscreveram.

“A participação de cada estudante é essencial, pois é por meio dela que conseguimos estimular a criatividade, o trabalho em equipe e o amor pelo esporte. Parabenizamos a Júlia pela vitória e a todos os participantes por contribuírem para o crescimento e o brilho dos Jogos Escolares de Minas Gerais”, destacou Danielle Chaves.

## **Sobre o Jemg**

O Jemg é uma iniciativa da Sedese, por meio da Subsecretaria de Esportes, em parceria com a SEE/MG, que valoriza a prática esportiva escolar e a construção da cidadania dos jovens estudantes-atletas, de 12 a 17 anos. Voleibol, futsal, basquete, handebol e xadrez são alguns dos esportes praticados nos jogos.

A execução técnica da competição é de responsabilidade da Feemg.