

TEMATIZANDO JOGOS OLÍMPICOS NA ESCOLA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

THEMATIZING OLYMPIC GAMES AT SCHOOL: AN EXPERIENCE REPORT

TEMÁTICOS DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS EN LA ESCUELA: UN INFORME DE EXPERIENCIA

Marcos Paulo Vaz de Campos Pereira

<https://orcid.org/0000-0003-1102-4713> 

<http://lattes.cnpq.br/3591275810968880> 

Universidade do Estado de Santa Catarina (Florianópolis, SC – Brasil)

marcosp.pereira46@gmail.com

Resumo

A tematização dos Jogos Olímpicos no âmbito escolar pode trazer benefícios aos alunos, havendo, através do movimento olímpico e dos esportes, a inserção de atitudes, conceitos e vivências. O objetivo desse relato é tematizar o movimento olímpico como manifestação esportiva, cultural, social e democrática, no âmbito escolar. Ele trata de uma experiência, desenvolvida por meio de um projeto, em aulas de Educação Física, com duas turmas do quarto ano do ensino fundamental de uma escola municipal localizada na cidade de Limeira, estado de São Paulo. Foram realizadas trinta aulas com temática voltada a modalidades olímpicas, abrangendo temas transversais (igualdade de gênero; justiça; paz) e interdisciplinaridade. Concluiu-se que as aulas desenvolvidas oportunizaram a aprendizagem dos alunos e contribuíram para seu desenvolvimento integral por meio de temáticas emergentes, estratégias pedagógicas (jogos e rodas de conversa) e avaliações (questionamentos e relatos). Esse projeto influenciou a rotina da unidade escolar e motivou os alunos em um ano letivo atípico. Com o presente relato, pretende-se contribuir com a prática pedagógica de outros professores, para que, de acordo com sua realidade escolar, venham a desenvolver aulas alicerçadas em temáticas emergentes.

Palavras-chave: Jogos Olímpicos; Educação Física Escolar; Esportes.

Abstract

The theme of the Olympic Games in the school environment can bring benefits to students, with the inclusion of attitudes, concepts and experiences through the Olympic movement and sports. The purpose of this report is to thematize the Olympic movement as a sporting, cultural, social and democratic manifestation in the school environment. It deals with an experience, developed through a project, in Physical Education classes, with two classes from the fourth year of elementary school in a municipal school located in the city of Limeira, state of São Paulo. Thirty classes were held with themes focused on Olympic modalities, covering cross-cutting themes (gender equality, justice, peace) and interdisciplinarity. It was concluded that the classes developed provided opportunities for students' learning and contributed to their integral development through emerging themes, pedagogical strategies (games and conversation circles) and assessments (questions and reports). This project influenced the routine of the school unit and motivated students in an atypical school year. With this report, it is intended to contribute to the pedagogical practice of other teachers, so that, according to their school reality, they may develop classes based on emerging themes.

Keywords: Olympic Games; School Physical Education; Sports.

Resumen

La temática de los Juegos Olímpicos en el ámbito escolar puede traer beneficios a los estudiantes, con la inclusión de actitudes, conceptos y experiencias a través del movimiento olímpico y el deporte. El propósito de este informe es tematizar el movimiento olímpico como manifestación deportiva, cultural, social y democrática en el ámbito escolar. Se trata de una experiencia, desarrollada a través de un proyecto, en las clases de Educación Física, con dos clases del cuarto año de la escuela primaria en una escuela municipal ubicada en la ciudad de Limeira, estado



de São Paulo. Se impartieron treinta clases con temáticas centradas en las modalidades olímpicas, cubriendo temas transversales (igualdad de género, justicia, paz) e interdisciplinariedad. Se concluyó que las clases desarrolladas brindaron oportunidades para el aprendizaje de los estudiantes y contribuyeron a su desarrollo integral a través de temas emergentes, estrategias pedagógicas (juegos y círculos de conversación) y evaluaciones (preguntas e informes). Este proyecto influyó en la rutina de la unidad escolar y motivó a los estudiantes en un año escolar atípico. Con este informe se pretende contribuir a la práctica pedagógica de otros docentes, para que, de acuerdo con su realidad escolar, desarrollen clases en base a temas emergentes.

Palabras clave: Juegos Olímpicos; Educación Física Escolar; Deportes.

INTRODUÇÃO

O esporte contemporâneo é marcado pela velocidade e pelo volume de mudanças que o atingem. Este fato resulta da polissemia de áreas que envolvem seu desenvolvimento, como política, cultura, tecnologia, economia, educação, social, dentre outras (BETTI, 1991; GALATTI et al., 2014; HIRAMA et al., 2014). O esporte, embora difícil de ser conceituado, pode ser compreendido como uma ação social institucionalizada, com regras e base lúdica, sendo uma forma de competição entre adversários ou contra a natureza, sua principal meta é comparar objetivos e determinar um vencedor. Os resultados alcançados pelos esportistas advêm de suas habilidades ou das estratégias utilizadas (BETTI, 1991).

A prática de diferentes manifestações esportivas contribui para a formação humana, apresentando benefícios como o desenvolvimento físico, cognitivo e atitudinal, assim auxiliando o desenvolvimento integral de seus praticantes. Na esfera social, a prática esportiva oportuniza a interação entre os praticantes e favorece a superação da vulnerabilidade social de jovens que se encontram em situação de risco (PAES, 2006; PEREIRA et al., 2016; GALATTI et al., 2017).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento norteador da educação brasileira, classifica os esportes por suas características e pela lógica interna das modalidades, o que pode auxiliar no processo de ensino do professor e de aprendizagem dos alunos. As modalidades são categorizadas por marca (comparação de resultados conforme o tempo, a distância ou o peso); precisão (lançar ou arremessar algo em um alvo); ato técnico-combinativo (resultado mediante a ação motora); rede ou parede de rebote (rebater ou lançar a bola a algum setor da quadra adversária); campo e taco (rebater a bola e tentar ganhar território); invasão ou territorial (levar a bola até um alvo ou meta no campo adversário); combate (disputas corporais por meio de técnicas) (BRASIL, 2017). Nesse contexto, visando ao ensino do esporte nas aulas de Educação Física, com respaldo da BNCC,



os Jogos Olímpicos modernos podem colaborar para a apresentação aos alunos da diversidade cultural e a tematização de modalidades esportivas.

O movimento olímpico contemporâneo foi criado pelo professor Pierre de Coubertin, no final do século XIX, sendo um megaevento esportivo, que ocorre, a cada quatro anos, em alguma cidade. Ele valoriza princípios éticos, pedagógicos e morais como estímulo à participação da mulher no esporte, proteção do atleta, desenvolvimento sustentável, respeito, promoção cultural, havendo um código de conduta para nortear atitudes e ações de todos envolvidos, diretamente ou indiretamente, nos jogos (RUBIO, 2002).

Explorando os Jogos Olímpicos em sua plenitude, adotando as mais variadas modalidades esportivas e respeitando os princípios e a diversidade cultural, é possível, através de aulas diversificadas (lúdicas e educativas), promover, junto aos estudantes, o prazer pela prática (RUBIO, 2002; MARTINS; MARTINS, 2020). Os Jogos Olímpicos constituem uma temática emergente que carece ser apresentada aos alunos, para que, ao ser vivenciada, adquira significados para eles. De acordo com o contexto apresentado, esse relato objetiva tematizar, no âmbito escolar, o movimento olímpico como manifestação esportiva, cultural, social e democrática.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O estudo de abordagem qualitativa e do tipo descritivo configura-se como um relato de experiência, o qual descreve a prática pedagógica do professor e faz reflexões sobre o processo de ensino e de aprendizagem no âmbito escolar (DENZIN; LINCOLN, 2006; NOGUEIRA; FARIAS; MALDONADO, 2017).

O projeto foi realizado, em aulas de Educação Física, entre os meses de julho e setembro de 2021, na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Professora Márcia Aparecida Della Colleta Sillmann, pertencente ao município de Limeira, no interior do estado de São Paulo. Participaram do projeto duas turmas do quarto ano do ensino fundamental – anos iniciais, totalizando aproximadamente 35 alunos. Destaca-se que essas turmas são aquelas em que o professor de Educação Física atua na escola, tendo cada uma, três aulas semanais, com 40 minutos de duração.



A proposta do projeto foi elaborada com base nos conteúdos do currículo municipal de Limeira, o qual segue a abordagem histórico-crítica de Demerval Saviani e contempla também os eixos temáticos da Base Nacional Comum Curricular (LIMEIRA 2019). Como alicerce teórico para subsidiar a proposta, foi utilizado o jogo como uma estratégia pedagógica (PEREIRA; FARIAS, 2020a), para que grande parte dos esportes olímpicos pudessem ser tematizados e adaptados de acordo com o desenvolvimento dos alunos.

Quadro 1 – Categorização dos esportes Olímpicos a partir do eixo temático esportes da BNCC

| CLASSIFICAÇÃO | MODALIDADES ESPORTIVAS TEMATIZADAS |
|--------------------------|-------------------------------------------|
| Marca | Atletismo |
| Precisão | Golfe |
| Rede ou parede de rebote | Badminton, Tênis de mesa e Tênis |
| Campo e taco | Beisebol |
| Invasão Territorial | Basquetebol |
| Combate | Esgrima |

Fonte: construção do autor.

O projeto também utilizou o ensino centrado no aluno, o colocando como protagonista da construção do conhecimento a ser adquirido por meio de conteúdos voltados ao movimento olímpico. Assim, por meio da abordagem histórico-crítica, o conteúdo foi desenvolvido conforme a realidade dos alunos, visando tanto aproximá-los de práticas esportivas pertencentes aos Jogos Olímpicos, as quais ainda limitam-se a determinados públicos, quanto atentar para que o ensino, em uma escola pública, seja igualitário, com qualidade e para todos.

Salienta-se que o papel do professor foi mediar o processo de ensino com base nos conteúdos elencados. A organização pedagógica utilizou jogos como uma estratégia de ensino para alcançar o objetivo proposto e adotou as dimensões do conteúdo (conceitual, atitudinal e procedimental) propostas por Zabala (1998), para apresentar conceitos, fatos, histórias e valores preconizados pelos Jogos Olímpicos.

Como estratégias, foram adotadas aulas expositivas, dialogadas e outras metodologias que colocam o aluno no centro do processo de ensino e de aprendizagem. Houve também a complementação por outras disciplinas (português, matemática, história, geografia, ciências e artes), o que contribuiu significativamente para o desenvolvimento dos conteúdos. Na vertente transversal, o projeto respaldou-se nos indicadores brasileiros para



os objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) (BRASIL, 2021). Mais precisamente, naqueles referentes à igualdade de gênero, apresentando, por meio das modalidades olímpicas, fatos históricos e marcantes sobre a luta de mulheres para praticar esportes e neles competir e também fomentando o convívio harmonioso e igualitário entre alunos e alunas. Outros indicadores dos ODS dizem respeito à paz, à justiça e a instituições eficazes, tendo sido apresentada aos alunos a Carta Olímpica a qual visa promover o bem-estar global, os valores a serem praticados em sociedade e o *fair-play* (jogo limpo).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto foi organizado com base no currículo municipal e nos conteúdos esportivos, tendo integrado o planejamento docente. Com essa finalidade, elaborou-se um quadro contendo a sistematização dos conteúdos tematizados, abrangendo número de aulas, temas e dimensões dos conteúdos.

Quadro 2 – Organização dos conteúdos tematizados

| Número de aulas | Temas | Conteúdos conceituais | Conteúdos atitudinais | Conteúdos procedimentais |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | História dos Jogos Olímpicos na antiguidade e na modernidade (ODS – indicadores paz e justiça). (ODS – indicadores igualdade de gênero). | História dos Jogos Olímpicos na antiguidade: apresentação da Grécia e da cidade de Olimpia, fábula de Hércules. História dos Jogos Olímpicos na modernidade, fundados por Pierre de Coubertin. Apresentação geral dos cinco continentes participantes dos jogos e específica de alguns países, como o Japão. Significado dos símbolos olímpicos: anéis e tocha. Carta Olímpica | Olimpismo como filosofia de vida. Valores educativos contidos na Carta Olímpica. Respeito às mulheres e sua inclusão nos Jogos Olímpicos. | Jogo: localizar a Grécia no globo terrestre. Variação: localizar o Brasil. Dialogar sobre a distância entre esses dois países. Apresentação do Japão, país-sede dos Jogos Olímpicos de 2020/21. Assistir ao desenho “Pateta Campeão Olímpico”, disponibilizado pela Walt Disney. Questionamento sobre os valores do Olimpismo. Identificação de como os alunos percebem a participação de mulheres nos esportes. |
| 6 | Atletismo: adaptação das provas de corrida, salto e lançamento (ODS – indicadores paz e justiça). | Exibição de vídeos e apresentação das provas. Curiosidades sobre os principais atletas e sobre a prova da maratona. O tempo, a distância e a altura como marcas para que determinam o objetivo de uma prova. | Cooperação com os colegas para auxílio nas anotações das marcas. Solidariedade com os colegas que não obtiveram boas marcas nas provas. | Vivenciar a prova de 100 metros tanto como praticante quanto como marcador do tempo dos colegas. Vivenciar provas de salto em distância e altura. Anotação das marcas dos próprios saltos. |



| | | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | <p>Vivenciar provas de arremesso de peso e lançamento de dardo. Anotação das próprias marcas.</p> <p>Confeccionar de martelos para a prática esportiva, utilizando jornal, areia e sacos plásticos.</p> <p>Participar da prova de lançamento de martelo. Anotar as próprias marcas.</p> |
| 3 | Golfe | <p>Conceitos históricos sobre o golfe.</p> <p>Elaboração de regras (professor e alunos) para o jogo adaptado de golfe</p> | <p>Elaboração de regras democráticas para o jogo de golfe.</p> <p>Reconhecimento da importância de cumpri-las. Discussão sobre as adaptações possíveis.</p> | <p>Roda de conversa para elaboração de regras do jogo.</p> <p>Confeção do alvo feito de caixas de papelão com buracos. Jogo adaptado de golfe.</p> |
| 6 | Badminton; tênis de mesa; tênis (ODS – indicadores igualdade de gênero). | <p>Conceitos e características dos esportes de rede/ parede e semelhanças entre eles.</p> <p>Conceitos e história dos esportes com participação de duplas mistas.</p> | <p>Respeito e cooperação com o/a colega de dupla.</p> | <p>Roda de conversa sobre a prática de esportes em grupos mistos (homens e mulheres jogando juntos).</p> <p>Confeção de uma peteca, usando jornais e sacos plásticos.</p> <p>Jogo adaptado de badminton – primeiro com as mãos e após com raquetes.</p> <p>Jogo de tênis adaptado, primeiro disputado no modo individual e após em duplas mistas.</p> <p>Jogo de tênis de mesa adaptado.</p> |
| 3 | Cultura popular esportiva japonesa e jogos da cultura popular brasileira Beisebol | <p>Apresentação de histórias e curiosidades sobre a cultura japonesa, alguns jogos e principais esportes (beisebol).</p> <p>Apresentação das características e das semelhanças dos jogos de taco e de base 4 – jogos populares no cenário regional onde se insere a escola desse projeto.</p> | <p>Filosofia de vida e valores japoneses.</p> <p>Olhar cultural do Japão sobre as mulheres.</p> <p>Inserção das meninas em jogos populares brasileiros.</p> | <p>Jogo de taco. Adaptação para o jogo de base 4, adotando alguns princípios do beisebol</p> |
| 3 | Jogos Paraolímpicos Basquete – (ODS – indicadores paz e justiça). | <p>Apresentação dos Jogos Paraolímpicos: algumas histórias das modalidades e dos atletas.</p> <p>Apresentação do basquete em cadeira de rodas (contexto histórico</p> | <p>Respeito a pessoas com deficiência.</p> <p>Importância da inclusão de pessoas com deficiência nos variados contextos da sociedade.</p> | <p>Roda de conversa sobre os Jogos Paraolímpicos.</p> <p>Importância do respeito a pessoas com deficiência e a convivência com elas.</p> <p>Questionamentos sobre a participação esportiva de atletas com deficiência e</p> |



| | | | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | e regras básicas). Apresentação do basquetebol (contexto histórico e regras básicas). | | sobre os alunos conhecerem pessoas com deficiência. Jogo de 21 do basquete em cadeira de rodas. Jogo de 21 do basquete, inserindo aspectos relacionados à bola, ao passe e aos arremessos. Jogo situacional de progressão ao alvo com imposição adaptada devido à pandemia. |
| 3 | Atletas naturalizados e/ou refugiados – participação nos Jogos Olímpicos Esgrima (ODS – indicadores paz e justiça) (ODS – indicadores igualdade de gênero) | Conceitos históricos sobre a modalidade, apresentação da atleta naturalizada brasileira Nathalie Moellhausen. Relato sobre a participação de atletas refugiados nos Jogos Olímpicos. | Respeito às regras da modalidade. Compreensão que, durante a situação de combate, o alvo é o colega. Respeito e solidariedade a pessoas refugiadas e a pessoas naturalizadas brasileiras. Respeito às decisões dos árbitros. Saber ouvir o técnico e com ele dialogar. | Roda de conversa sobre atletas refugiados e naturalizados e sua participação nos Jogos Olímpicos Confecção de uma espada, usando jornal e cartolina. Roda de conversa sobre a importância de se respeitar a decisão dos árbitros e sobre a inserção de árbitros nos esportes. Vivência da modalidade no desempenho de diferentes papéis: praticante, técnico e árbitro. Jogo de esgrima com pontuação atribuída pelo árbitro. Anotação dos pontos feita por alunos. |
| 3 | Entrega da medalha e leitura da carta de “Pierre de Coubertin” (ODS – indicadores paz e justiça). Finalização do projeto | Apresentação do quadro de medalhas dos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos. Diálogo sobre esportes, atletas e outras temáticas desenvolvidas ao decorrer das aulas. | Avaliação dos pilares trabalhados durante o projeto (ODS – indicadores paz e justiça, e igualdade de gênero). Valores desenvolvidos através do respeito às regras esportivas, os quais se refletem no dia a dia. Cooperação com os colegas e solidariedade com o adversário e demais pessoas nas atividades cotidianas | Cerimônia de entrega de medalhas e leitura contextualizada da carta Olímpica. Roda de conversa sobre os conteúdos tematizados no projeto. |

Fonte: construção do autor.



Destaca-se que os conteúdos das aulas respeitaram o que foi estabelecido pelo currículo municipal (LIMEIRA, 2019), porém foram necessárias algumas adaptações devido ao contexto de pandemia, respeitando-se, na realização das aulas, as regras sanitárias vigentes. Os esportes escolhidos, com base na classificação da BNCC (BRASIL, 2017), corresponderam tanto aos mais convencionais, pertencentes à realidade dos alunos, como a outros mais distantes do contexto dos estudantes. Foi verificada também a possibilidade de serem tematizados e adaptados no contexto da pandemia e verificada a disponibilidade de produzir materiais e de contar com aqueles existentes na unidade escolar.

As primeiras três aulas do projeto foram realizadas ancoradas na história dos Jogos Olímpicos, abrangendo, nas atividades, a interdisciplinaridade (Geografia e História), quer por meio de vídeos, quer pelo jogo de encontrar os países no globo terrestre. Oportunizou-se aos alunos conhecerem o olimpismo, o qual preconiza competições leais e sadias conforme a concepção humanista. Tais princípios são fundamentais para o convívio harmonioso no esporte e em sociedade, sua aprendizagem pelos alunos evidencia-se importante para que, no decorrer das aulas e da vida, eles venham a praticá-los e a divulgá-los (RUBIO, 2002).

Figura 1 – Aula sobre a história dos jogos e jogo de encontrar os países no globo



Fonte: acervo do autor.

Ressalta-se o significado dos questionamentos aos alunos com relação à participação de mulheres no esporte, feitos, de maneira transversal, com base nos ODS (BRASIL, 2021). Essa é uma discussão bastante emergente para que os alunos possam



apresentar suas realidades e, pela mediação do professor, buscar uma prática mais justa para com as mulheres. Segundo Rubio e Veloso (2019), o caráter de esquecimento das políticas públicas para o desenvolvimento e alavancamento do esporte feminino, desde a iniciação até o alto rendimento, enfraquece a participação das mulheres nas várias profissões esportivas. O ambiente escolar pode contribuir para que as alunas conheçam esses espaços e sejam incentivadas a ocupá-los. Igualmente pode conscientizar os alunos para que incentivem as meninas e as insiram nas brincadeiras, tanto na escola quanto em outros contextos.

Nas seis aulas sobre atletismo, várias provas foram tematizadas (corrida, salto, arremesso, lançamento). Durante a realização dos jogos, foram atribuídas variadas funções aos alunos envolvendo o princípio de solidariedade, por exemplo, realizar a anotação da própria marca, auxiliar na anotação das marcas dos colegas. Alguns objetos necessários para as provas foram confeccionados pelos alunos. Foram também utilizados, entre outros materiais, computador e fita métrica.

Ressalta-se que alguns autores têm apresentado, em suas investigações, possibilidades do ensino do atletismo que vão além de tematizar corridas e explorar uma gama de provas. Por exemplo, salto em distância e em altura, arremesso de peso, lançamento de dardo, de disco e de martelo são jogos possíveis de serem adaptados, ampliando o repertório cultural e esportivo dos alunos (SCAGLIA, 2007; PEREIRA et al., 2016; GINCIENE; MATTHIESEN, 2017). Nessa unidade temática, os estudantes realizaram a marcação de seus tempos em provas de corrida usando um aplicativo de computador. Eles também registraram os resultados dos saltos, arremessos e lançamentos utilizando uma fita métrica.



Figura 2 – Esportes de marca: provas do atletismo



Fonte: acervo do autor.

Salienta-se que os alunos confeccionaram o martelo com materiais recicláveis e que todas as provas foram adaptadas conforme os equipamentos disponíveis na escola. Esse poderia até ser um fator desmotivante para o professor (carência de materiais), corroborando estudos que identificam ser a carência de materiais específicos um dos principais argumentos para os docentes não tematizarem alguns conteúdos da Educação Física (PRANDIA; SANTOS, 2017; GONÇALVES et al., 2020; PEREIRA; FARIAS, 2020b; PEREIRA et al., 2021), no entanto não foi o que ocorreu no desenvolvimento desse projeto. Adaptações, rodas de conversa, vídeos sobre provas de atletismo, atletas e Jogos Olímpicos contribuíram para o processo de aprendizagem discente através do comprometimento, da criatividade e do uso adequado de estratégias para a tematização do conteúdo.

Na tematização do golfe, o professor respaldou-se em um colega para obter o empréstimo dos tacos específicos. Foram utilizadas bolinhas de tênis de mesa e os alvos eram caixas de papelão confeccionadas pelos alunos. Portanto, nessa modalidade também foram realizadas adaptações e selecionadas estratégias para que o conteúdo pudesse ser tematizado.



Figura 3 – Esportes de precisão: golfe



Fonte: acervo do autor.

O jogo seguiu algumas regras escolhidas pelos alunos, a partir da história desse esporte. Elas foram discutidas em uma roda de conversa, oportunizando um jogo mais próximo da realidade dos estudantes. Alguns autores evidenciam, em seus trabalhos, a participação ativa dos alunos, a qual visa a uma relação mais horizontal entre professor e aluno para, através dela, dar voz a quem está no centro do processo de ensino, a fim de que os estudantes tomem as próprias decisões, aprendam a ouvir, colaborem com os colegas durante as aulas (BARROSO; DARIDO, 2009; PEREIRA et al., 2019; SILVA et al., 2020).

Nos esportes de rede e parede de rebote tematizados, destacou-se o indicador dos ODS igualdade de gênero (BRASIL, 2021). Foi realizada uma discussão sobre esportes cujas disputas ocorrem também no formato misto (homens e mulheres competindo juntos). Ressalta-se a importância de estimular os alunos a realizarem aulas mistas de Educação Física, nas quais meninos e meninas possam jogar juntos, conviver com as diferenças e estender esse convívio para a vida em sociedade (CANAN et al., 2017; MARTINS; MARTINS, 2020; SANTOS; SILVA, 2020).



Figura 4 – Esportes de rede ou parede de rebote: Badminton, tênis de mesa, e tênis



Fonte: Arquivo do autor (2021).

Como mostra a Figura 3, a atividade de badminton adaptado foi realizada em duplas mistas. Isso contribuiu para a discussão sobre o tema e proporcionou a vivência da prática esportiva no formato misto. A peteca foi confeccionada pelos alunos, utilizando areia, saco de lixo, jornal e fita adesiva. Inicialmente, o jogo foi realizado com as mãos e, após, com raquetes.

A tematização de esportes de campo e taco foi realizada com base no beisebol, pois o jogo de taco e o jogo base quatro, populares no contexto brasileiro, a ele se assemelham. Esses jogos motivaram o estudo da cultura popular japonesa, visto ter sido o Japão o país sede dos recentes Jogos Olímpicos, e lá o beisebol é um esporte muito popular.

Figura 5 – Esportes de campo e taco: beisebol



Fonte: acervo do autor.



Há estudos que sublinham a importância de jogos que resgatem a cultura popular, o que pode contribuir para o desenvolvimento da cultura lúdica dos alunos e oportunizar-lhes conhecer aquela de outras localidades (FREIRE, 2002; FREIRE; SCAGLIA, 2003). Torna-se significativo, portanto, explorar a cultura lúdica brasileira por meio de jogos, especialmente os que estimulem meninas e meninos a jogarem juntos, proporcionando, através de diferentes jogos populares, uma cultura lúdica de integração.

Os esportes de invasão foram tematizados antes do projeto, seguindo o planejamento do currículo do município. Optou-se, então, por acrescentar os Jogos Paraolímpicos ao conteúdo, destacando o basquete em cadeira de rodas. As três aulas sobre esse assunto iniciaram com a apresentação e a discussão de temas voltados aos Jogos Paraolímpicos e sobre a importância da inclusão de pessoas com deficiência no esporte. Houve também a vivência da modalidade paraolímpica do basquete em cadeira de rodas.

Figura 6 – Esportes de invasão territorial: basquete com cadeira de rodas



Fonte: acervo do autor.

Os jogos propostos foram realizados seguindo a lógica do jogo de basquetebol em progressão, sendo simples a relação do aluno com a bola e com a cadeira de rodas, os passes para os membros da equipe, os arremessos, as situações de oposição (BAYER, 1994). Devido ao contexto de pandemia, não foi possível realizar uma partida de basquete em cadeira de rodas, porém as atividades estenderam-se a jogos como 21 de arremessos e passa dez, visando ao passe e ao jogo de oposição simples em progressão ao alvo.



Na aula com a temática esgrima, com base na inserção transversal dos indicadores paz e justiça dos ODS (BRASIL, 2021), foi abordada a questão dos atletas refugiados, devido a perguntas dos alunos sobre o aparecimento da bandeira olímpica no quadro de medalhas. Foi explicado aos estudantes quem são os refugiados e apresentadas pessoas refugiadas, próximas ao contexto escolar, as quais estão reconstruindo sua vida no Brasil. Falou-se também a respeito de atletas naturalizados brasileiros que representaram o Brasil nos Jogos Olímpicos.

Figura 7 – Esportes de combate: esgrima



Fonte: acervo do autor.

Nos jogos de esgrima, foram atribuídos papéis diferenciados aos alunos (técnicos e árbitros), propiciando o desenvolvimento do respeito às decisões dos colegas. Igualmente foi incentivado, como conteúdo transversal, o respeito às meninas, conforme o indicador igualdade de gênero dos ODS (BRASIL, 2021). Os modelos de ensino dos esportes apresentam vários benefícios para os alunos através da vivência de outros papéis no meio esportivo, além daquele de serem atletas. Os estudantes podem assim almejar profissões futuras, no âmbito esportivo, ou simplesmente conhecê-las melhor, o que configura-se importante para o desenvolvimento esportivo (SIDENTOP, 1994).

As três últimas aulas do projeto focaram a composição do quadro de medalhas, após o término dos jogos. Dialogou-se sobre a medalha “Pierre de Coubertin”, a partir da história de alguns mercedores desta honraria, e conversou-se sobre os valores divulgados



pelos Jogos Olímpicos a partir da carta Olímpica. Foi realizada a avaliação dos ODS desenvolvidos no projeto, por meio de questionamentos aos alunos sobre as aulas.

Figura 8 – Últimas aulas do projeto



Fonte: acervo do autor.

Foram também apresentados os atletas medalhistas olímpicos do Brasil e suas respectivas modalidades. Após a avaliação do projeto através dos relatos dos alunos, foi realizada a premiação simbólica com a medalha “Pierre de Coubertin”, entregue aos estudantes por seu comprometimento nas aulas e por terem demonstrado espírito olímpico durante as atividades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final desse relato de experiência, conclui-se que, através dos esportes, das temáticas sistematizadas, da interdisciplinaridade, dos temas transversais, tornou-se possível tematizar os Jogos Olímpicos por meio dos conteúdos e suas dimensões, bem como oportunizar a aprendizagem discente. O envolvimento dos alunos possibilitou realizar discussões sobre temáticas emergentes, as quais são, por vezes, negligenciadas pelos professores ou feitas esporadicamente a partir de uma situação ocorrida em aula. Com o rompimento desses paradigmas, temáticas voltadas a igualdade de gênero, paz, justiça, cultura lúdica, refugiados, valores foram inseridos estrategicamente, durante o projeto, aula por aula, por serem importantes para o desenvolvimento integral do aluno.

Como forma de avaliação, utilizaram-se questionamentos aos educandos praticamente em todas as aulas, sendo eles estimulados a relatarem os conhecimentos



adquiridos. O jogo como estratégia pedagógica mostrou-se um importante instrumento avaliativo. Por meio de situações-problema estimularam-se a criatividade e a autonomia dos alunos.

Esse relato de experiência apresenta, como limitações do projeto, o número reduzido de aulas, a participação de duas turmas, a escolha de alguns esportes, o contexto de pandemia – principal empecilho para o desenvolvimento de outras estratégias pedagógicas. Recomenda-se, para futuros estudos, investigações que priorizem a inserção do conteúdo Jogos Olímpicos nas atividades escolares, tratando de temas prioritários para o desenvolvimento dos alunos, que, no entanto, muitas vezes são negligenciados.

O presente projeto influenciou a rotina da unidade escolar, motivou os alunos em um ano letivo atípico, proporcionou a tematização de conteúdos emergentes para que os estudantes pudessem conhecê-los e deles se apropriarem. Esse relato pode contribuir com a prática pedagógica de outros professores, os incentivando a desenvolver, dentro da realidade escolar em que lecionam, aulas com temáticas emergentes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROSO, André Luís Ruggiero; DARIDO, Suraya Cristina. A pedagogia do esporte e as dimensões dos conteúdos: conceitual, procedimental e atitudinal. **Revista da educação física**, v. 20, n. 2, p. 281-289, 2009.

BAYER, Claude. **O ensino dos desportos coletivos**. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 1994.

BETTI, Mauro. **Educação física e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991.

BRASIL, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Indicadores brasileiros para os objetivos de desenvolvimento sustentável**. Brasília, DF: IBGE, 2021.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017.

CANAN, Felipe e colaboradores. Repensando o ensino dos jogos Esportivos coletivos na escola. **Cadernos de formação RBCE**, v. 8, n. 1, p. 44-54, 2017.

DENZIN, Norman Kent; LINCOLN, Yvonna Sessions. O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens. In: **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2006.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro**. São Paulo: Autores Associados, 2002.



FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

GALATTI, Larissa Rafaela e colaboradores. O ensino dos jogos esportivos coletivos: avanços metodológicos dos aspectos estratégico-tático-técnico. **Revista pensar a prática**, v. 20, n. 3, 2017.

GALATTI, Larissa Rafaela e colaboradores. Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos. **Revista da educação física**, v. 25, n. 1, p. 153-162, 2014.

GINCIENE, Guy; MATTHIESEN, Sara Quenzer. O modelo do sport education no ensino do atletismo na escola. **Movimento**, v. 23, n. 2, p. 729-742, 2017.

GONÇALVES, Jayson e colaboradores. Práticas corporais de aventura na educação física escolar: uma análise nos periódicos nacionais. **Pensar a prática**, v. 23, p. 1-23, 2020.

HIRAMA, Leopoldo Katsuki e colaboradores. Propostas interacionistas em pedagogia do esporte: aproximações e características. **Conexões**, v. 12, n. 4, p. 51-68, 2014.

LIMEIRA. **Currículo da rede municipal de ensino de Limeira**. Prefeitura Municipal de Limeira, Secretária da Educação. Limeira, SP: 2019.

MARTINS, Maria Luiza Raphael Del Rio; MARTINS, Rodrigo Lema Del Rio. Brincando com as modalidades olímpicas na educação infantil. **Revista brasileira de educação física escolar**, ano VI, v. 1, p. 117-133, 2020.

NOGUEIRA, Valdilene Aline; FARIAS, Uirá de Siqueira; MALDONADO, Daniel Teixeira. **Práticas pedagógicas inovadoras nas aulas de educação física escolar**: indícios de mudanças 2. Curitiba, PR: CRV, 2017.

PAES, Roberto Rodrigues. Pedagogia do esporte: contextos, evolução e perspectivas. **Revista brasileira educação física e esporte**, v. 20, n. 5, p. 171-171, 2006.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos e colaboradores. Educação física infantil e o jogo de faz de conta como estratégia pedagógica. **Caderno de Educação Física e Esporte**, Marechal Rondon, v. 17, n. 2, p. 1-8, 2019.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos e colaboradores. Lutas na escola: estratégias de ensino de professores de educação física, **Journal of physical education**, v. 32, p 1-11, 2021.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos e colaboradores. O jogo como estratégia pedagógica para o ensino da educação física escolar no 5º ano do ensino fundamental I. **Corpoconsciência**, v. 20, n. 1, p. 1-8, 2016.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos; FARIAS, Gelcemar Oliveira. Professores de educação física e o jogo: reflexões no contexto escolar. **Corpoconsciência**, v. 24, n. 2, p. 82-90, 2020a.



_____. Reflexões sobre o jogo na educação infantil. **Revista prática docente**, v. 5, n. 2, p. 1342-1354, 2020b.

PRANDINA, Marilene Zandonade; SANTOS, Maria de Lourdes dos. A educação física escolar e as principais dificuldades apontadas por professores da área. **Horizontes**, v. 4, n. 8, p. 99-114, 2017.

RUBIO, Katia; VELOSO, Rafael Campos. As mulheres no esporte brasileiro: entre os campos de enfrentamento e a jornada heroica. **Revista USP**, n. 122, p. 49-62, 2019.

RUBIO, Katia. Do olimpo ao pós-olimpismo: elementos para uma reflexão sobre o esporte atual, **Revista paulista de educação física**, v. 16, n. 2, p. 130-43, 2002.

SANTOS, Paulo Roberto Barbosa dos; SILVA, Alexsandro Santos da. **Revista relações sociais**, v. 3, n. 3, p. 251-261, 2020.

SCAGLIA, Alcides José. **Referencial curricular da educação básica das escolas públicas municipais de Franca**. Franca, SP: Secretaria Municipal de Educação de Franca, 2007.

SIEDENTOP, Daryl. **Sport education: quality PE through positive sport experiences**. Champaign, USA: Human Kinetics, 1994.

SILVA, Jaqueline e colaboradores. Ensino das lutas na educação física escolar: um relato de experiência fundamentado no ensino centrado no aprendiz. **Revista prática docente**, v. 5, n. 2, p. 823-842, 2020.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre, RS: Artmed, 1998.

Dados do autor:

Email: marcosp.pereira46@gmail.com

Endereço: Rua Pascoal Simone, 358, Coqueiros, Florianópolis, SC, CEP: 88080-350, Brasil.

Recebido em: 30/09/2021

Aprovado em: 15/12/2021

Como citar este artigo:

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos. Tematizando jogos olímpicos na escola: um relato de experiência. **Corpoconsciência**, v. 26, n. 2, p. 33-50, mai./ ago., 2022.

Agradecimentos a EMEIEF Profa. Márcia A. D. C. Sillmann e a Prefeitura Municipal de Limeira pelo aceite no desenvolvimento do projeto com nossos alunos.