

INTRODUÇÃO DOS CONCEITOS DE OLIMPISMO EM UM CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA, POR QUÊ?

INTRODUCTION OF OLYMPISM CONCEPTS IN A PEDAGOGY DEGREE COURSE, WHY?

INTRODUCCIÓN DE LOS CONCEPTOS DEL OLIMPISMO EN UN CURSO DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA: ¿POR QUÉ?

Lucas Souza Santos ¹

Bruno Krüger Neumann²

Viviane Cristina De Mattos Battistello ³

RESUMO

Este estudo discute a incorporação do conceito de Olimpismo na formação inicial de pedagogos, com o objetivo de promover uma abordagem mais completa e significativa das práticas corporais, diante do crescente cenário de inatividade física entre jovens. A pesquisa, baseada em um relato de experiência, utiliza como referencial teórico o Olimpismo, a teoria da Complexidade de Morin e a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP). Os resultados evidenciam a compreensão do jogo como prática multidimensional, a aplicação pedagógica de diferentes tipos de jogos e a função social do Olimpismo como ferramenta para transformar o cenário de inatividade física. Conclui-se que a integração do Olimpismo e da ABP na formação docente pode enriquecer as práticas pedagógicas, incentivando uma sociedade mais ativa e crítica.

Palavras-chave: Aprendizagem Baseada em Projetos. Formação Docente. Metodologias Ativas. Práticas Pedagógicas. Sequência didática.

ABSTRACT

This study explores the integration of Olympism into the initial training of pedagogues, aiming to promote a more complex and meaningful approach to bodily practices, given the increasing scenario of physical inactivity among youth. Based on an experience report, the research employs theoretical foundations from Olympism, Morin's Complexity theory, and Project-Based Learning (PBL). Results highlight the understanding of games as multidimensional practices, the pedagogical application of various game types, and the social role of Olympism as a tool for transforming physical inactivity. The conclusion emphasizes that integrating Olympism and PBL into teacher training can enhance pedagogical practices, fostering a more active and critical society.

Keywords: Project-Based Learning. Teacher Education. Active Learning Strategies. Pedagogical Practices. Didactic Sequence.

RESUMEN

Este estudio analiza la incorporación del concepto de Olimpismo en la formación inicial de pedagogos, con el objetivo de promover un enfoque más complejo y significativo de las prácticas corporales, ante el creciente escenario de inactividad física entre los jóvenes. La investigación, basada en un relato de experiencia, utiliza como referencial teórico el Olimpismo, la teoría de la Complejidad de Morin, metodologías activas y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Los resultados evidencian la comprensión del juego como práctica multidimensional, la aplicación pedagógica de distintos tipos de juegos y la función social del Olimpismo como herramienta para transformar el escenario de inactividad física. Se concluye que integrar el Olimpismo y el ABP en la formación docente puede enriquecer las prácticas pedagógicas, fomentando una sociedad más activa y crítica.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Proyectos. Formación Docente. Metodologías Activas. Prácticas Pedagógicas. Secuencia didáctica.

Submetido para publicação: 14/11/2025

Aceito para publicação: 14/07/2026

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – IFRS – Farroupilha – Rio Grande do Sul – Brasil – <https://orcid.org/0000-0002-1023-8480>– lucas.santos@farroupilha.ifrs.edu.br

² Universidade Feevale – FEEVALE – Novo Hamburgo– Rio Grande do Sul – Brasil – <https://orcid.org/0009-0009-4170-0226> – brunokrugerneumann@gmail.com

³ Universidade Feevale – FEEVALE – Novo Hamburgo – Rio Grande do Sul – Brasil – <https://orcid.org/0000-0002-0482-8927> – vivimattos@feevale.br

Editor de seção: ALTAIR ALBERTO FAVERO

■ <https://doi.org/10.17058/rea.34.20800>

Reflexão e Ação. Santa Cruz do Sul, v. 34, p. e20800. 2026.

ISSN: 1982-9949



INTRODUÇÃO

A inatividade física entre os jovens brasileiros tem aumentado, ultrapassando 83% dessa faixa etária (IBGE, 2023), bem como a abstenção crescente da participação efetiva nas aulas de educação física (Nahas, 2017). A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP, 2023) publicou em uma nota técnica a respeito dos riscos do analfabetismo físico de crianças e adolescentes a partir da tríade da inatividade pediátrica, sendo caracterizada pelo transtorno de déficit de exercício, pela dinapenia pediátrica e pelo analfabetismo físico (ou motor). Diante dessa realidade, faz-se necessário (re)pensar formas de conscientizar para o desenvolvimento de uma sociedade mais ativa, vivenciando, além disso, as práticas corporais de maneira mais positiva.

Pensando assim, a metodologia pedagógica implementada desde cedo nas escolas abarca uma das possibilidades para uma mudança gradual desde cenário. Todavia, a formulação e a reflexão sobre essas práticas dependem diretamente dos educadores que atuarão com esses alunos. Nesse viés, o esporte emerge como uma manifestação corporal presente em diferentes contextos sociais, transmitindo valores e sentidos que expressam a própria organização da sociedade, ao mesmo tempo em que pode reforçar estereótipos e hierarquias de poder (Bracht, 1997). Por essa razão, torna-se relevante incluir o debate sobre práticas corporais nos cursos de formação de educadores, principalmente no curso de Pedagogia.

Soma-se a isso a importância para o desenvolvimento global dos alunos, englobando a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental pela aproximação das diversas práticas e vivências corporais. Para tanto, é importante que os futuros profissionais em pedagogia tenham, em sua formação inicial, acesso às metodologias que visem um olhar mais amplo sobre os jogos e os esportes. Diante dessa constatação, o conhecimento sobre o Olimpismo torna-se uma relevante alternativa.

O Olimpismo é uma filosofia de vida que harmoniza corpo, vontade e espírito, segundo o Comitê Olímpico Internacional (COI, 2017). Ademais, ao unir esportes, cultura e educação, busca-se formar indivíduos que promovam o desenvolvimento humano, uma sociedade pacífica e a dignidade humana. Essa filosofia pode ser descrita em alguns pontos: promoção de qualidades físicas e morais; educação de jovens por meio do desporto (espírito de compreensão mútua e amizade); e contribuição para um mundo melhor e pacífico, expressando boa vontade internacional.

Nessa perspectiva, uma promissora alternativa é a adoção de metodologias ativas de aprendizagem, que exigem do professor uma postura inovadora e centrada no aluno. Em consonância a tais ideias, a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), destacada por Silva, Kalhil e Souza (2021), apresenta-se como um formato que estimula a criatividade e a autonomia dos estudantes, promovendo a exploração das metodologias ativas na formação inicial desses educadores. Isso demanda a criação de sequências didáticas que envolvam ferramentas digitais, como ambientes digitais de aprendizagem (por exemplo, o *Moodle*), plataformas on-line que permitem criar e editar designs visuais (como o *Canva.com*), além de sites de pesquisa que visam uma abordagem mais dinâmica e contemporânea.

No entanto, a integração eficaz dessas tecnologias na prática pedagógica exige um planejamento cuidadoso, com a definição de estratégias e metodologias adequadas para que os recursos digitais se tornem ferramentas de aprendizagem efetivas. Para isso, é fundamental considerar os desafios, tais como a desigualdade digital e a necessidade de formação continuada dos professores, para que as tecnologias se tornem aliadas na construção de um ensino mais personalizado e colaborativo. Neste viés, também se agrega a teoria da complexidade de Morin (2015), que reforça o trabalho com o Olimpismo na formação docente, especialmente nos cursos de Pedagogia, pois essa abordagem permite aos futuros educadores desenvolverem uma visão complexa das práticas corporais e não simplistas.

Deste modo, o presente estudo teve como objetivo relatar e analisar uma proposta pedagógica desenvolvida em um Instituto Federal de Educação com uma turma de Licenciatura em Pedagogia, no 3º semestre da graduação, utilizando a ABP, que tem como base educacional o ensino do Olimpismo, pretendendo introduzir a compreensão e a contextualização desse tema, bem como suas possíveis aplicações ao cotidiano escolar.

Movimento corporal e os impactos na qualidade de vida

Na sociedade atual, observa-se necessidade de oportunidades para o movimento corporal, o que impacta na qualidade de vida e na saúde da população, não apenas melhorando a saúde física, mas também apresentando um impacto significativo na função cognitiva e na saúde mental (Frazão, 2024). A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP, 2023), em sua nota técnica, aponta orientações para os educadores:

1. Propor um novo modelo de programa de exercícios terapêuticos, estruturados e inovadores, visando modificar os costumes sociais e práticas comuns sobre inatividade física, envolvendo professores de educação física, administradores e professores das escolas e pediatras.

2. Desenvolver estratégias com o objetivo de aumentar a prática de atividades físicas das crianças e adolescentes é fundamental. Sugere-se a organização e intensificação de atividades que estimulem e criem condições para a prática de atividades físicas tanto durante as aulas quanto aquelas extracurriculares. Incluir nas atividades extracurriculares, passeios temáticos, brincadeiras no parque e caminhadas ecológicas ao ar livre e outras práticas congêneres.
3. Promover ações pedagógicas criativas que envolvam toda a comunidade escolar na discussão da promoção da atividade física. É relevante que o professor de Educação Física, por sua apropriação ao tema, se envolva ativamente na ação e, por sua relação muito próxima com os alunos, os estimule a participar das ações.
4. Desenvolver um plano de avaliação periódica referente às ações de promoção da atividade física do escolar, visando refletir sobre a eficácia das mesmas. (SBP, 2023, p. 05)

Paralelamente aos preceitos da SBP, o Olimpismo visa contribuir para a prática de atividade física, promovendo saúde física e mental, especialmente entre alunos, ao fortalecer o papel da escola na promoção de hábitos saudáveis e estimular metodologias ativas, como projetos, oficinas e rodas de conversa. Além disso, realizar atividades que contemplem olimpíadas escolares, gincanas, jogos cooperativos e projetos temáticos promove a modificação dos costumes sociais e das práticas comuns sobre inatividade física de maneira criativa.

Outro aspecto importante, auxiliado por um pensamento complexo em relação aos esportes, é a reflexão crítica sobre ele. Há necessidade do debate de alto rendimento, como o *doping*, a mercantilização da prática esportiva e a desigualdade de acesso ao esporte. Todavia, os grandes eventos, como os Jogos Olímpicos, atribuem novos sentidos e significados ao campo esportivo, influenciando culturas, comportamentos e identidades em escala mundial (Sanfelice, 2010). Corroborando neste aspecto, Pereira (2022) sublinha que os Jogos Olímpicos são uma temática emergente e com carência no que tange sua apresentação aos alunos, necessitando de vivências e construções de significados contextualizados e tematizados no ambiente da escola, pois é uma manifestação esportiva, cultural, social e democrática.

Salienta-se a importância da formação inicial dos educadores, assegurando que haja espaço para reflexões sobre o papel dos jogos e esportes no processo educativo. Portanto, é relevante que os futuros profissionais da educação compreendam essas práticas de maneira transversal, reconhecendo seu potencial como ferramentas auxiliares não apenas no desenvolvimento cognitivo, mas também na formação de valores éticos e cidadãos (convivência, cooperação, inclusão e respeito à diversidade), visto que a ausência de disciplinas específicas nos currículos, no entanto, contribui para uma lacuna formativa, gerando a percepção de despreparo e insegurança dos graduandos ao lidar com esse componente curricular (Longo e Xavier, 2017).

Soma-se a isso a interdisciplinaridade trazida por meio da prática do Olimpismo, permitindo a articulação com diferentes áreas, como: História, Educação Física, Artes, Língua Portuguesa, Sociologia e até Matemática (por meio de estatísticas, resultados, entre outros), incentivando assim a construção de projetos pedagógicos interdisciplinares. Além disso, temas como Inclusão, Diversidade e Cidadania Global podem ser facilmente conectados às aulas, pois, ao abordar o Olimpismo, remetemos aos Valores Olímpicos e Paralímpicos. Essa abordagem aproxima os estudantes de temas como acessibilidade e empatia, auxiliando em conceitos como cidadania global, comunidade mundial e respeito às diferenças e culturas. Pereira (2022) aponta diversos temas globais atuais que podem ser debatidos a partir desta temática: igualdade de gênero, paz, justiça, cultura lúdica, refugiados, entre outros.

Ademais, a temática do Olimpismo (alinhada aos pensamentos do COI) apresenta uma visão de construir um mundo melhor através do desporto (Nunes, 2021). Neste viés, aproximamo-nos dos conceitos da completude da humanidade, que englobam a consciência e a cidadania planetária. É preciso promover atividades que fomentem a reflexão e a cultura como interação social que molda a sociedade, apoiando-se, nutrindo-se e reunindo-se para recriá-la, contribuindo para uma consciência humanizada. Assim, essa abordagem mostra-se especialmente relevante na sociedade atual (Morin, 2000).

Como remete Castillo (2016), os valores são transmitidos pela prática esportiva, moldando crenças, atitudes, comportamentos, sentimentos e filosofias de vida que beneficiam o desenvolvimento físico, psicológico e social. O esporte resulta de várias vertentes culturais e sociais, conectando os valores do Olimpismo às aprendizagens cidadãs. Morin (2000) propõe uma formação voltada à humanização, ao respeito à diversidade, à ética da solidariedade, à compreensão e à dignidade humana, alinhada ao objetivo olímpico de utilizar o esporte para promover o desenvolvimento harmonioso da humanidade e a construção de uma sociedade pacífica (COI, 2017).

Em termos formativos, o egresso da Pedagogia dialoga com o Olimpismo por meio de ações éticas e compromissadas com uma sociedade justa; promoção da aprendizagem ao longo da Educação Básica; domínio de conteúdos e práticas pedagógicas em abordagem interdisciplinar; uso de tecnologias da informação para favorecer a aprendizagem; cooperação entre escola, família e comunidade; atuação ética diante de questões socioculturais; respeito à diversidade; gestão escolar, com planejamento, implementação, acompanhamento e avaliação de políticas e projetos; e produção de pesquisas sobre estudantes, ensino, currículo e organização do trabalho educativo.

Nesse sentido, também se salienta a utilização da ABP, pois se torna algo promissor, ao ser avaliada de forma positiva pelos docentes, que a reconheceram como uma metodologia ativa capaz de promover inovação pedagógica e superar práticas tradicionais pouco dinâmicas (Añazco Martínez, 2024). Essa avaliação é uma forma de aprendizagem na qual o estudante participa de maneira efetiva, ponderando sobre o que faz e reflete, construindo sentido a partir de suas próprias experiências, principalmente porque o conhecimento surge da interação entre ação e pensamento, em um processo que valoriza a experimentação, a resolução de problemas e o aprendizado pela prática. Essa perspectiva transforma a sala de aula em um espaço de investigação, no qual o erro e a descoberta se tornam partes essenciais do desenvolvimento intelectual (Dewey, 1979).

A aprendizagem também se efetiva quando o ambiente educativo é pautado pelo diálogo pela valorização das vivências individuais e coletivas. O processo de ensino, nesse sentido, estimula a autonomia e o pensamento crítico, permitindo que os estudantes se tornem sujeitos ativos na construção do conhecimento (Freire, 2003). Nessa perspectiva, entende-se que as metodologias ativas se baseiam em princípios construtivistas, ao promover o protagonismo dos estudantes e estimular o desenvolvimento de habilidades, competências e atitudes por meio da resolução de desafios reais. O foco recai sobre o aprendizado significativo, que envolve o raciocínio crítico, a criatividade e o engajamento prático, favorecendo a formação integral e a capacidade de atuação autônoma em diferentes contextos (Buenaño et al., 2021).

Além disso, a aplicação da ABP permite incorporar a avaliação formativa, valorizando o processo de aprendizagem e o desenvolvimento de competências em detrimento da simples verificação de resultados. Destaca-se que esse modelo de metodologias ativas contribui para a reflexão docente e para a construção de práticas mais participativas e alinhadas às exigências da educação contemporânea (Añazco Martínez, 2024).

Para sintetizar o que foi exposto até o momento, cabe destacar a importância do movimento corporal e do Olimpismo para a formação integral dos estudantes. Trazer essas temáticas ao curso de formação inicial docente ressalta o papel da escola e do professor na promoção da saúde e de valores humanos, enfatizando a interação entre práticas corporais (jogos e esportes), cidadania e educação, além de atravessar dimensões éticas, sociais e culturais.

O Olimpismo, aliado à ABP, favorece uma educação pautada em valores éticos, cooperação, respeito à diversidade e consciência planetária (Morin, 2015, p. 13). Esse marco está relacionado ao perfil de egresso do curso de Pedagogia, fortalecendo profissionais críticos

e humanistas, bem como as metodologias da trajetória formativa, com abordagens que promovem autonomia, protagonismo e pensamento crítico, tornando o ensino mais dinâmico, interdisciplinar e significativo.

METODOLOGIA

Contextualização e Cronograma de Execução do Projeto.

Este estudo caracteriza-se como qualitativo e descritivo (Gil, 2017a). Trata-se do relato de uma sequência didática, em uma turma do terceiro semestre do curso de Pedagogia, com 25 alunas, em um Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, na serra gaúcha. A proposta se desenvolveu durante os meses de fevereiro a abril, no primeiro semestre letivo do ano de 2025.

A disciplina foi conduzida por um professor de Educação Física e uma professora de Pedagogia. Conforme indicado na Tabela 1, as etapas da proposta incluíram o desenvolvimento, as mediações e o acompanhamento do professor durante as atividades presenciais (sala e quadra esportiva) e na modalidade a distância via ambiente virtual *Moodle*.

As etapas da proposta organizaram-se conforme o cronograma a seguir:

Tabela 1. Cronograma de execução

Disciplina: Ludicidade na Educação			
Data	Formato	Conteúdo	Descrição
11 de fevereiro	Aula 1 - Presencial	Tema da aula: O jogo como um fenômeno sociocultural, suas distintas concepções ao longo da história + Atividade Prática (quadra).	Tarefa - Linha do Tempo
18 de fevereiro	Aula 1 - EAD	Leitura: Transformações dos jogos e brincadeiras e o poder da modernidade sobre o brincar atual.	Tarefa - Questões - <i>Moodle</i>
25 de fevereiro	Aula 2 - Presencial	Tema da aula: As distintas categorizações dos jogos e suas possibilidades pedagógicas + Atividade Prática (quadra).	Tarefa - Mapa Conceitual
11 de março	Aula 2 - EAD	Leitura: A compreensão do lúdico nas diferentes esferas da vida social.	Tarefa - Leituras e vídeo sobre Olimpismo -

			Questões - <i>Moodle</i>
18 de março	Aula 3 - Presencial	Tema da aula: Introdução aos Fundamentos do Olimpismo + Atividade Prática (quadra).	Tarefa - Construção de Cartazes: valores e temas educativos olímpicos.
25 de março	Aula 3 - EAD	Construção do Plano de Aula	Tarefa - Construção Plano de Aula - <i>Moodle</i>
1 de abril	Aula 4 - Presencial	Aplicação de Planos de Aula voltados à Ludicidade (ênfase nos jogos) + Atuação prática dos discentes (quadra)	Tarefa - Atuação prática dos discentes.
8 de abril	Aula 4 - EAD	Leitura: Introdução aos Valores Paralímpicos.	Tarefa - Construção de História em Quadrinhos sobre Valores Paralímpicos - <i>Moodle</i>
15 de abril	Aula 5 - Presencial	Tema da aula: Introdução aos Valores Paralímpicos + Aplicação de Planos de Aula voltados à Ludicidade (ênfase nos jogos) + Atuação prática dos discentes (quadra)	Tarefa - Diálogo sobre os quadrinhos - Atuação prática dos discentes.
21 de abril	Aula 5 - EAD	Leitura: Jogos, brincadeiras e práticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental: perspectivas em destaque.	Tarefa - Quiz + Autoavaliação e Avaliação da Disciplina - <i>Moodle</i>

Fonte: organizado pelos autores (2025).

A saber, o local de aplicação do projeto é o Instituto Federal, cujo campus está localizado em uma cidade da serra gaúcha. Importante sublinhar que a cultura local é fortemente marcada pelos costumes dos imigrantes italianos que colonizaram essa região do Rio Grande do Sul, apresentando uma economia diversificada, como destaque para indústrias, serviços, comércio e agricultura. A estrutura física do Campus é composta por uma área administrativa, três blocos destinados às atividades de ensino, pesquisa e extensão, os quais contam com salas de aula e laboratórios específicos para cada curso oferecido, além de um almoxarifado e uma quadra poliesportiva (IFRS, 2023).

A análise e a interpretação dos dados foram realizadas com base nas diretrizes de Gil (2017a, 2017b), utilizando-se da codificação qualitativa dos produtos produzidos pelas estudantes. As unidades de registro compreenderam fragmentos descritivos, produtos finais das metodologias ativas aplicadas, discussões reflexivas em sala de aula, análises de fórum em

plataformas de aprendizagem, entre outros relatórios e apresentações (seminários) discentes. A fim de garantir a confiabilidade da pesquisa, tais materiais, após analisados e interpretados, possibilitaram o estabelecimento de conexões (que deram origem às análises apresentadas no capítulo subsequente), sendo, em seguida, examinadas por dois pesquisadores independentes, reduzindo vieses interpretativos.

Fundamentação pedagógica

A proposta pedagógica do curso de Pedagogia objetiva formar docentes para atuar na educação infantil, nos anos iniciais, no ensino médio na modalidade normal e na educação profissional, incluindo apoio escolar e gestão institucional, além de conhecimentos pedagógicos em ambientes não-escolares (IFRS, 2023).

Ademais, visa estimular conhecimentos nas esferas filosófica, histórica, antropológica, ambiental-ecológica, psicológica, linguística, sociológica, política, econômica e cultural, assegurando experiências em distintas áreas do âmbito educacional por meio de temas transversais e utilização de recursos pedagógicos; promover ambientes voltados à reflexão crítica e ao respeito às diferenças, valorizando a diversidade ambiental-ecológica, étnico-racial, de gênero, sexual e etária, em variados contextos; reconhecer a acessibilidade e a educação inclusiva no ensino regular como um direito de todos; associar o emprego das TIC às questões de acessibilidade, inclusão e temas transversais, compreendendo de forma crítica seu impacto na sociedade e na educação (IFRS, 2023).

O Componente Curricular Ludicidade na Educação possui carga horária total de 66h (33h presenciais e 33h a distância). Seu objetivo geral é refletir sobre as possibilidades pedagógicas da ludicidade a partir das distintas categorizações de jogos, compreendendo sua aplicação no processo de ensino-aprendizagem, no planejamento e na execução de atividades de extensão relacionadas ao componente curricular. A ementa contempla o jogo enquanto fenômeno sociocultural, suas perspectivas históricas, o lúdico nas diversas dimensões da vida, a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, as classificações dos jogos e suas possibilidades pedagógicas, bem como o uso do brinquedo na infância e seus espaços na atuação docente (IFRS, 2023).

Desse modo, as metodologias ativas incluem construção de linha do tempo, leitura, vídeos, *quiz* e questões via *Moodle*, mapas conceituais, cartazes em grupo, seminários, planos de aula em grupo com aplicação prática e histórias em quadrinhos. Todas as aulas presenciais

incorporam atividades práticas na quadra poliesportiva do campus, conectando teoria e prática conforme a exigência da disciplina e da ministração do professor de educação física.

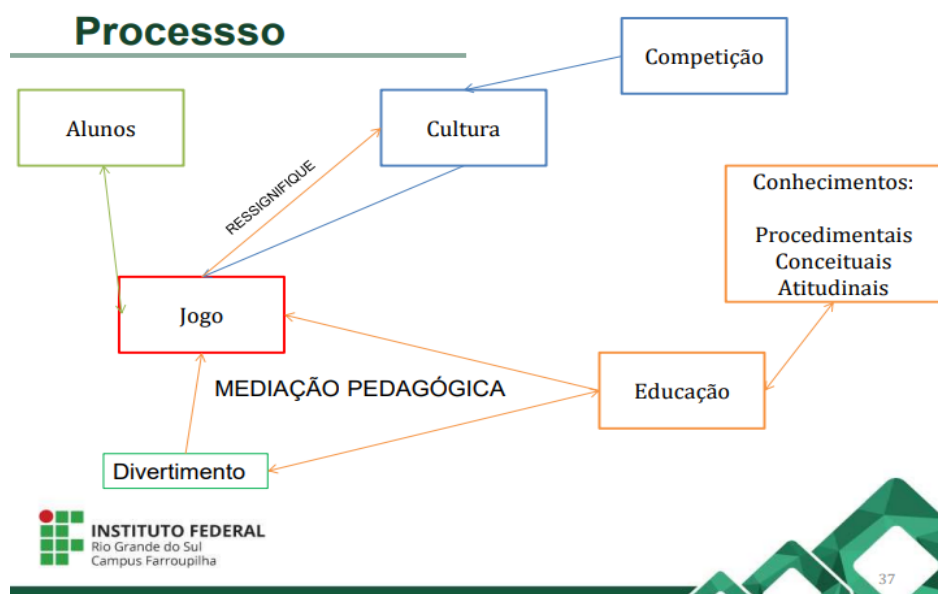
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Retomando o objetivo do presente estudo, pode-se observar que o cronograma construído para desenvolvimento da introdução, a compreensão e contextualização do tema Olimpismo surtiu efeitos positivos frente às discentes de pedagogia. Neste capítulo, descreve-se, de forma minuciosa, aula a aula, o desenvolvimento do projeto (proposta pedagógica), visando levantar reflexões e discussões a respeito das temáticas relevantes e complexas.

Na aula 1, com tema: "O jogo como um fenômeno sociocultural, suas distintas concepções ao longo da história", as alunas desenvolveram, a partir de anotações de uma aula expositiva-dialogada, uma linha do tempo da ludicidade ao longo da história, passando pela pré-história, idade antiga, idade média, idade moderna e idade contemporânea.

Ao final da explanação, as alunas foram convidadas a refletir sobre “O Jogo e a Competição como Funções Culturais”, promovendo diálogos sobre o processo evolutivo que molda instituições políticas, estado, mito, culto, direito, ordem, comércio, lucro, indústria, arte, sabedoria e ciência, além de temas como alta performance, alto desempenho, exaustão e exclusão. A conclusão enfatizou a mediação pedagógica e a resignificação de bagagens culturais negativas, visando reduzir competição e exclusão no ambiente educacional (conforme a Figura 1).

Figura 1. Aula 1 - Síntese Presencial



No ambiente virtual *Moodle* (aula 1 EAD), as discentes exploraram o papel dos futuros educadores/pedagogos no cenário contemporâneo, lendo e respondendo a questões sobre o texto "Transformações dos Jogos e Brincadeiras e o Poder da Modernidade sobre o Brincar Atual", de Santos (2022), que enfatiza como a leitura contribui para a compreensão de práticas pedagógicas atuais. A autora destaca ainda a importância de resgatar as brincadeiras tradicionais no contexto histórico escolar e familiar, a influência dos brinquedos industrializados no desenvolvimento infantil, bem como as culturas — europeias, africanas, indígenas, asiáticas, entre outras — que moldaram o brincar na cultura brasileira, além das diferenças entre as gerações de pais e filhos e seus distintos olhares sobre o brincar, renovando a reflexão sobre hábitos, identidades e práticas culturais.

Desse modo, as discentes apontam que a ação lúdica é afetada tanto por fatores sociais/familiares (violência, tempo, tecnologia) quanto por fatores educacionais (estrutura da escola, foco em resultados acadêmicos, preconceito), mostrando, assim, a importância do papel dos educadores de maneira intencional e planejada, integrando prazer e aprendizado, respeitando crianças e contextos escolares, uma vez que conhecer a história brasileira ajuda tanto os professores quanto os alunos a respeitar diferenças, valorizar culturas e combater preconceitos, fortalecendo a convivência social.

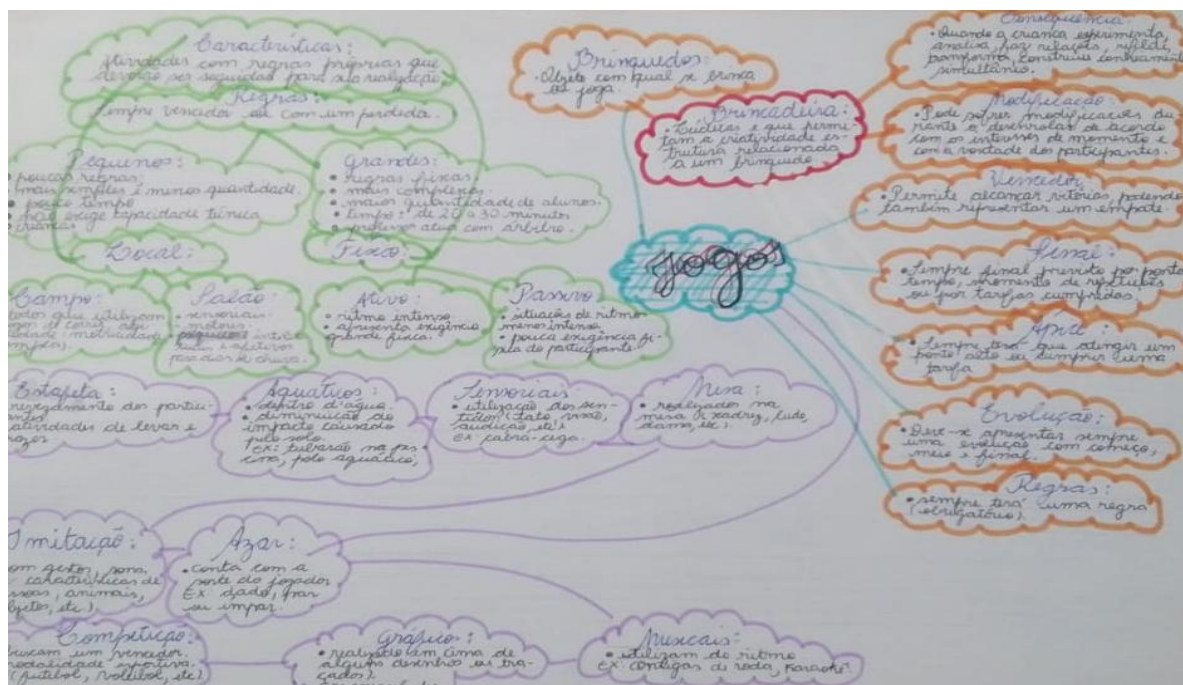
Ao final, as discentes puderam relatar e resgatar algumas brincadeiras e jogos tradicionais que marcaram sua infância, como: amarelinha, esconde-esconde ou pique-esconde,

pula corda ou elástico, brincadeiras de roda (ciranda, cantigas de roda), pega-pega, queimada, cabo de guerra, telefone sem fio, passa anel, jogos de tabuleiro, dominó, jogo da velha, trilha, stop, brincadeiras de faz de conta, boneca, bolinha de gude, pião, taco, pé de lata e batata quente.

Pode-se notar a “teia de interações” formada a partir da reflexão complexa sobre o “jogo” (assunto predominante desta primeira aula), evidenciando a complexidade da realidade antropológica (Morin, 2015) envolvida nessa atividade. Parte-se de um contexto de microdimensão (o ser individual, representado pelo aluno) em direção à sua macrodimensão (o conjunto cultural e educacional), buscando a complexidade presente na vida cotidiana. Essa abordagem abre espaço para reflexões sobre o desporto, a cultura e a educação, conduzindo ao encontro do Olimpismo.

Na segunda aula presencial, o tema a ser desenvolvido foi “as distintas categorizações dos jogos e suas possibilidades pedagógicas”. Abaixo, na Figura 2, observa-se um mapa mental ilustrativo, construído por uma das alunas. As discentes deveriam fazer individualmente seu mapa mental, de maneira a sintetizar os conteúdos abordados no decorrer da aula.

Figura 2. Mapa Mental



Fonte: organizado pelos autores (2025).

Posteriormente, as discentes puderam analisar como cada categorização de jogos poderia auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos alunos através da mediação pedagógica das práticas educativas. As categorias apresentadas foram: jogos de revezamento ou estafetas, caracterizados pela alternância dos participantes na execução de tarefas; jogos sensoriais, que mobilizam os sentidos (tato, visão, audição, entre outros); jogos de mesa, jogos realizados com cartas, tabuleiros e similares; jogos de imitação, voltados ao desenvolvimento de linguagens corporais por diferentes vias; jogos de competição, que visam a definição de um vencedor; jogos gráficos, executados sobre algum desenho ou traçado; e jogos com música ou sons, baseados na utilização do ritmo.

A perspectiva multidimensional aponta que o conhecimento e a experiência da criança se expandem pelos jogos, que promovem análise, experimentação e construção de saberes. Os jogos e a ludicidade desenvolvem raciocínio lógico, habilidades cognitivas e sociais, com mediação docente (Costa, 2019; Nascimento Neto, Joenildo Jr. 2023). Além disso, ao jogar (através da mediação do/a professor/a), a criança aprende a dividir, a comunicar-se, a partilhar, compactuando com o que Morin (2000, p. 76) explicita, uma vez que “devemo-nos dedicar não só a dominar, mas a condicionar, melhorar, compreender”.

Nesse viés de busca de oportunidades pedagógicas, partindo de uma progressão do jogo ao esporte, na aula EAD 2, o professor apresentou à turma o termo “Olimpismo” como forma de possibilidade. Torna-se importante compreender que, embora os termos brincadeira, jogo e esporte sejam frequentemente utilizados como sinônimos, apresentam características distintas que contribuem para a compreensão das práticas corporais. A brincadeira caracteriza-se por sua espontaneidade, imaginação e liberdade de criação, estando relacionada às experiências vivenciadas pelas crianças em diferentes contextos socioculturais.

O jogo, por sua vez, envolve regras compartilhadas, objetivos e desafios que organizam a ação dos participantes, possibilitando o desenvolvimento de diferentes habilidades e aprendizagens. Já o esporte pode ser compreendido como uma manifestação cultural derivada do jogo, apresentando maior sistematização, institucionalização e regulamentação, além de, em muitos contextos, estar associado à competição e ao desempenho.

Todavia, essas manifestações não devem ser entendidas de maneira fragmentada, pois integram a cultura corporal e, quando mediadas pedagogicamente, constituem importantes possibilidades para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e ético dos estudantes, favorecendo experiências significativas de aprendizagem e formação humana (Huizinga, 2019; Kishimoto, 2017).

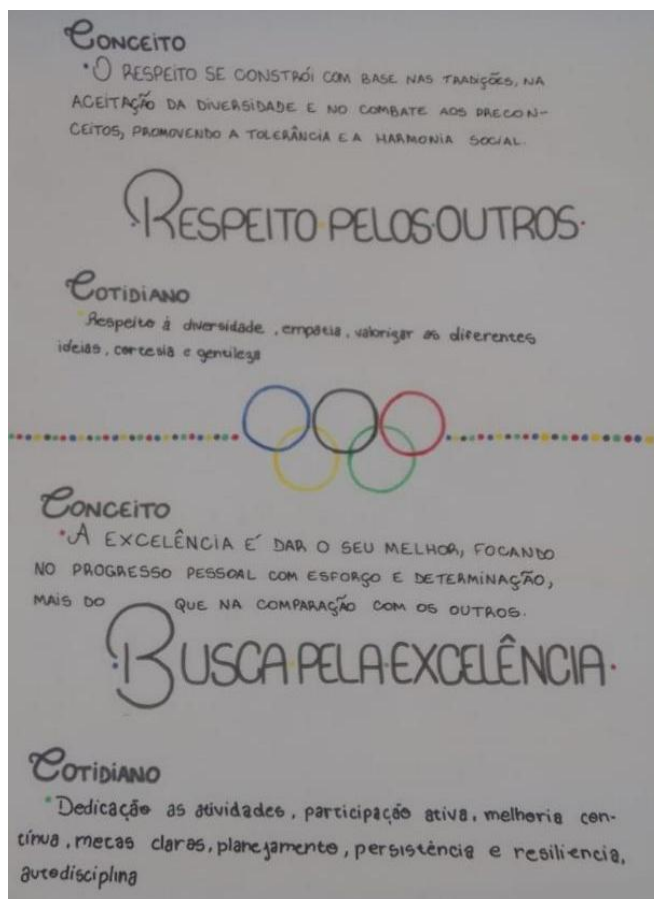
Em um primeiro momento, as discentes leram as páginas 16 a 31 do *e-book* "Os Fundamentos da Educação aos Valores Olímpicos: um programa baseado no desporto" (COI, 2017) e responderam às seguintes questões como forma de introdução aos conceitos olímpicos: O que é o Olimpismo? O que é o Movimento Olímpico? Quais são seus objetivos? Quais são os Valores Olímpicos Fundamentais? Quais são os temas educativos do Olimpismo? Cite exemplos de atividades pedagógicas em que a Educação Olímpica pode se dar. Quem foi Pierre de Coubertin?

Ainda na aula EAD 2, este tema foi debatido (fórum) por um vídeo da plataforma *YouTube* chamado "Educação Olímpica - Dimensão Olímpica", do canal da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS TV (2021). No vídeo, há uma explanação geral sobre o conceito por meio de professores referências no tema, como: Nelson Todt, professor da PUCRS e presidente do Comitê Brasileiro Pierre de Coubertin; Lamartine Da Costa, professor da UERJ e ex-presidente da Academia Olímpica Brasileira; Katia Rubio, professora da Faculdade de Educação da USP; e Ana Miragaya, professora da Universidade Estácio de Sá. Posteriormente, as discentes foram convidadas a dissertar sobre pontos-chaves do vídeo.

Nesta atividade via *Moodle*, as discentes descreveram os pontos relevantes que notaram em relação às falas dos autores que compõem o vídeo. Apontaram questões pertinentes aos valores de amizade, respeito, excelência, *fair play*, ética, inclusão e cidadania, que são destacados como essenciais, não apenas no esporte, apontando a educação olímpica como instrumento de formação integral do indivíduo, que vai além da formação de atletas, buscando desenvolver o ser humano integralmente. Outro ponto importante, relatado pelas discentes, foi que o vídeo aborda a promoção da diversidade, equidade, respeito às diferenças e combate a preconceitos, inclusive com referência a temas sociais como "Vidas negras importam".

Na aula 3 presencial, as discentes tiveram como tema a Introdução aos Fundamentos do Olimpismo, buscando olhar esse conceito como possibilidade de mediação pedagógica, bem como de relevância no que tange à função social que ele pode desenvolver aos alunos, aliando o desporto à cultura (debatida na linha do tempo) e à educação (as distintas categorizações dos jogos e suas possibilidades pedagógicas). Nesta aula, os discentes iniciaram a construção de cartazes, exemplificados na Figura 3, sobre os Temas Educativos Olímpicos para posterior apresentação e diálogos.

Figura 3. Cartazes sobre temas educativos olímpicos



Fonte: organizado pelos autores (2025).

Na aula EAD 3, as alunas iniciaram a construção de planos de aula para aplicação prática. O plano de aula voltado aos jogos deveria ser aplicado na quadra do campus no encontro presencial posterior. O plano de aula deveria ser elaborado pensando em um período de 50 minutos, por meio de um modelo de plano de aula disponibilizado pelo professor.

Na aula presencial 4, as alunas concluíram os cartazes referentes aos temas educativos olímpicos, fazendo um seminário, e iniciou-se posteriormente a atuação prática na quadra das discentes, aplicando seus planos de aula aos colegas de turma. Na quarta aula EAD, de maneira a concluir a sequência de atividades, foi feito um fechamento das atividades com cunho voltado aos valores paralímpicos, objetivando diálogos sobre inclusão no que tange aos esportes e à ludicidade escolar. Através do texto do site Impulsiona, do Instituto Península e do Comitê Organizador Rio 2016: “Valores Paralímpicos - Como ensinar e vivenciar na escola”.

Posteriormente, foi desenvolvida uma atividade (on-line) visando à construção de histórias em quadrinhos com a temática valores paralímpicos, as quais seriam analisadas em aula posterior (diálogos e reflexões). As instruções para a construção de história em quadrinhos

sobre valores paralímpicos consistiam na criação de uma história em quadrinhos que ilustrasse/explicitasse os valores paralímpicos apresentados nas leituras (PDF) disponibilizadas na aula daquela semana.

Essa história em quadrinhos poderia ser construída a partir de recursos tecnológicos (como o *Canva*) ou não (folha física), sendo essa uma escolha a cargo de cada aluna. O quadrinho precisaria envolver algum dos valores paralímpicos, que são: coragem, determinação, inspiração e igualdade. Como estávamos buscando refletir sobre aprendizados que partem do esporte/jogos para a vida, o enredo do quadrinho não necessariamente precisaria envolver a prática de esporte profissional.

No entanto, seria interessante para o nosso contexto educacional que as discentes trouxessem situações do cotidiano escolar, por exemplo, jogos/esportes da escola e inclusão, práticas pedagógicas inclusivas, momentos informais como recreio/intervalo e passeios, acessibilidade escolar, políticas educacionais públicas, entre outros, em um enredo de quadrinhos. A Figura 4, a seguir, apresenta um exemplo de história em quadrinho produzida pelas alunas.

Figura 4. Exemplo de quadrinhos



Fonte: organizado pelos autores (2025).

Na última aula presencial, na aula 5, discutiram-se os Valores Paralímpicos em termos gerais e a importância da abordagem pedagógica inclusiva nas práticas corporais. Também se realizou um seminário sobre os quadrinhos produzidos pelas alunas. Morin (2000), em *Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro*, aponta que entender o outro é essencial para a

aprendizagem conjunta, indo além da teoria para a prática empática, com identificação, compreensão e generosidade. O jogo ou o esporte surge como ferramenta importante para essa compreensão, quando mediado pedagogicamente, considerando os quatro valores paralímpicos: Coragem, Determinação, Inspiração e Igualdade.

Ficou também prevista a aplicação de planos de aula voltados à ludicidade ainda não implementados. Na última aula EAD, leu-se o texto "Jogos, Brincadeiras e Práticas Pedagógicas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: Perspectivas em Destaque", de Kasai, Lima e Prodócimo (2022). A revisão bibliográfica evidencia que, no Brasil, brincadeiras e jogos costumam ser introduzidos com fins utilitários, arriscando tornar-se apenas trabalho; além disso, ressalta a importância de uma abordagem multidimensional na formação inicial de futuras educadoras. A partir dessa abordagem, realizou-se uma gamificação, por meio de um *quiz* no *Moodle*, para consolidar as aprendizagens.

Logo após, houve um formulário de autoavaliação e avaliação da disciplina via *Google Forms*. As discentes sintetizaram o foco na avaliação da disciplina pela experiência ativa (vivência em quadra na Vivência Aplicada, aproximação teoria-prática), pela ludicidade intencional (lúdico como ferramenta pedagógica divertida e rica em aprendizado) e pela aprendizagem significativa (entendimento profundo com recursos como vídeos, slides, fotos, relatos e práticas).

Em síntese, a prática vivencial, o uso intencional da ludicidade e uma didática que equilibra teoria e prática foram cruciais para um ensino-aprendizagem envolvente e significativo. Bicca Júnior (2020) defende que a interdisciplinaridade exige mudanças estruturais, flexibilização curricular, tempo para planejamento coletivo e investimento na formação docente para projetos que integrem áreas do conhecimento.

Contudo, observam-se resultados formativos sobre as discentes de Pedagogia quanto às percepções sobre o papel do jogo, do esporte e do Olimpismo na educação, e sua importância para inclusão, cooperação e valores humanos, com potencial de subsidiar a prática docente futura. Nota-se ainda a articulação entre teoria e prática pela progressão pedagógica, bem como a interdisciplinaridade e a transversalidade (Pedagogia, Educação Física, História, Arte, Sociologia e outras áreas). Assim, percebe-se o Olimpismo como eixo integrador entre disciplinas, superando a visão fragmentada da educação, conforme Morin (2000). Por fim, reforça-se a necessidade de ampliar a discussão sobre cultura corporal, práticas corporais e valores humanos na formação docente e no currículo de licenciaturas e cursos afins.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo relatar e analisar uma proposta pedagógica desenvolvida em um Instituto Federal de Educação com uma turma de Licenciatura em Pedagogia, no 3º semestre da graduação. Essa proposta, que utilizou a ABP, teve como base educacional o ensino do Olimpismo, pretendendo introduzir a compreensão e a contextualização desse tema, bem como suas possíveis aplicações, no cotidiano escolar.

A proposta pedagógica mostrou-se eficaz ao articular o jogo, o esporte e o Olimpismo como ferramentas de formação integral. As atividades promoveram reflexões sobre valores éticos, inclusão, diversidade e cidadania, ampliando o olhar das futuras educadoras sobre o papel das práticas corporais na escola. Ademais, demonstrou-se que metodologias ativas, como a ABP, fortalecem o protagonismo discente e favorecem aprendizagens significativas, ilustrando que, quando aliadas ao Olimpismo na formação inicial de pedagogos, podem construir um meio para o desenvolvimento de competências éticas, cooperativas e interdisciplinares.

Alguns desafios e limitações estão ligados à carga horária, à estrutura curricular e à valorização da Educação Física no curso de Pedagogia. A complexidade dos conceitos exige aprofundamento teórico contínuo e espaços de reflexão coletiva. Recomenda-se ampliar o tempo e o alcance de experiências semelhantes, articulando ensino, pesquisa e extensão. Sugere-se investigar futuramente o impacto dessas práticas na atuação profissional das egressas e em outros contextos formativos.

Contudo, justifica-se a inserção de conhecimentos introdutórios sobre os conceitos do Olimpismo em um curso de Pedagogia, visto que, quando compreendido sob a ótica do pensamento complexo, o Olimpismo revela-se um caminho potente para uma educação humanizadora e integradora. Ao conjugar corpo, mente, ética e cultura, o Olimpismo promove a formação de educadores sensíveis à diversidade e comprometidos com a construção de uma sociedade mais justa, solidária e cooperativa.

REFERÊNCIAS

AÑAZCO MARTINEZ, Luis Alfredo. Project based learning in addressing the Tokyo 2020 Olympic Games: An interdisciplinary experience. **Innovaciones Educativas**, San José, v. 26,

n. 41, p. 197-214, Dec. 2024 Disponível em:

<https://revistas.uned.ac.cr/index.php/innovaciones/article/view/5164>. Acesso em: 8 jul. 2026.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BICCA JÚNIOR, Walter Romeu. **Interdisciplinaridade no Brasil: do conceito à aplicabilidade**. 1. ed. Curitiba: Editora CRV, 2020.

BRACHT, V. **Educação Física & sociedade**. 2.ed. - Porto Alegre: Magister, 1997.

CASTILLO, Manuel Guillén Del. **Valores olímpicos como valores humanos**. Córdoba: Universidad de Córdoba, 2016. Disponível em:

<https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/17780/P%C3%A1ginas%20desdeBRAC-5.pdf?isAllowed=y&sequence=1> Acesso em: 3 nov. 2025.

COMITÉ OLÍMPICO INTERNACIONAL (COI). **Os Fundamentos da Educação aos Valores Olímpicos: Um programa baseado no desporto**. Lausanne, ISBN: 978-92-9149-174-2. 2017.

COSTA, Rosilene Ferreira. Jogos e ludicidade na aprendizagem da criança. **Eventos Pedagógicos**, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 439–450, 2019. DOI: 10.30681/rep.v10i1.10185.

Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rep/article/view/10185> Acesso em: 30 out. 2025.

DEWEY, J. **Experiência e educação**. Tradução de Anísio Teixeira. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

FRAZÃO, Luiz Felipe Neves. et al. Impacts of Physical Activity on General and Mental Health: An Evidence-Based Review. **Journal of Medical and Biosciences Research**, [S. l.], v. 1, n. 4, p. 751–758, 2024. Disponível em:

<https://journalmbr.com.br/index.php/jmbr/article/view/332> Acesso em: 30 jul. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 65. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 27. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**, 6ª edição. São Paulo, Atlas, 2017a.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2017b.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Censo 2023**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023. Disponível em: <https://censo2023.ibge.gov.br/painel/?nivel=mn>. Acesso em: 20 out. 2025.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO SUL (IFRS). Campus Farroupilha. **Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia – Licenciatura**. Farroupilha, nov. 2023. 193 p. Disponível em: <https://ifrs.edu.br/farroupilha/wp-content/uploads/sites/12/2023/12/PPC-PED-CONSUP-Aprovado-1.pdf> . Acesso em: 25 set. 2025.

KASAI, Paula Mika; LIMA, Ivan Gimenes; PRODÓCIMO, Elaine. Jogos, brincadeiras e práticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental: perspectivas em destaque. **DESIDADES - Revista Científica da Infância, Adolescência e Juventude**, [S. l.], v. 32, jun. 2022. Disponível em: Portal de Periódicos da UFRJ. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/desidades/article/view/46237> Acesso em: 30 jul. 2025. .

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

LONGO, M. M.; XAVIER, I. G. G. A formação de professores de educação física escolar infantil no Brasil. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, Porto, v. 17, p. 63-78, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.5628/rpcd.17.03.63>

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo** / Edgar Morin; tradução Eliane Lisboa. 5.ed. Porto Alegre: Sulina, 2015. 120 p.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. 2. ed. São Paulo : Cortez ; Brasília, DF : UNESCO, 2000.

NAHAS, Markus Vinicius. **Atividade física, saúde e qualidade de vida : conceitos e sugestões para um estilo de vida ativo**. 7. ed. – Florianópolis: Ed. do Autor, 2017.

NASCIMENTO NETO, José Luiz do; JOENILDO JUNIOR. A Ludicidade na Educação Infantil: As Brincadeiras no Processo de Ensino Aprendizagem. ID on line. **Revista de psicologia**, [S. l.], v. 17, n. 69, p. 247–256, 2023. DOI: 10.14295/online.v17i69.3923. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/3923> . Acesso em: 30 out. 2025.

NUNES, Rita Amaral. Valores e educação: O programa de educação olímpica em Portugal. **Journal of Human Sport and Exercise**, Espanha, v. 16, supl. 1, p. S92-S105, 2021. DOI: <https://doi.org/10.14198/jhse.2021.16.Proc1.09>

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos. Tematizando Jogos Olímpicos Na Escola: Um Relato De Experiência. **Corpoconsciência**, [S. l.], v. 26, n. 2, p. 33–50, 2022. DOI: 10.51283/rc.v26i2.13046. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/13046> Acesso em: 30 out. 2025.

SANFELICE, G. R. Campo midiático e campo esportivo: suas relações e construções simbólicas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 31, p. 137-153, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/W4Nk68qb3GXG4XHhB7S49Pv> Acesso em: 30 out. 2025.

SANTOS, Roselice Aparecida Cardoso. Transformações dos jogos e brincadeiras e o poder da modernidade sobre o brincar atual. **Educar e Evoluir**, São Paulo, v. 1, n. 7, p. 55-60, nov. 2022. Disponível em: <http://www.novageracaoeducacional.com.br/wp/revista/>. Acesso em: 08 jul. 2026.

SILVA, MLC; KALHIL, JDB; E SOUZA, MR de C. Metodologias ativas para uma aprendizagem significativa. **Revista Brasileira de Desenvolvimento**, [S. l.], v. 5, pág. 51280–51291, 2021. DOI: 10.34117/bjdv.v7i5.30167. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/30167>. Acesso em: 10 out. 2025.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Nota Técnica nº 105: Os Riscos do Analfabetismo Físico de Crianças e Adolescentes: A Tríade da Inatividade Pediátrica**. 25 set. 2023. 8 p. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/sbp/2023/setembro/25/24179c-NT_-_Riscos_do_Analfabetismo_Fisico_de_crc_e_adl.pdf . Acesso em: 25 set. 2025.

UFRGS TV. **Educação Olímpica – Dimensão Olímpica**. [vídeo]. YouTube, 5 mai. 2021. Disponível em: <https://youtu.be/nh9jf5Gm9Bs> Acesso em: 30 out. 2025.