EVENTOS DE ESPORTE EDUCACIONAL EM REDES MUNICIPAIS DE EDUCAÇÃO – a experiência da Olimpíadas do Brincar ao Jogar em São José de Ribamar

Marianne Sousa Serra[1]

RESUMO

Este artigo trata da experiência realizada pelo Formação Centro de Apoio à Educação Básica (Instituto Formação), através da Incubadora de Esporte e Cidadania e pela Secretaria de Educação de São José de Ribamar, através da Secretaria Adjunta de Ensino, Departamento de Ensino e da coordenação do componente de Educação Física, no ano de 2022. O objetivo do evento foi experimentar algumas atividades de esporte educacional com o objetivo de se construir propostas para as escolas municipais. Um grupo de professores do município estava elaborando essas propostas. O evento foi coordenado por esse grupo e pela Incubadora de Esporte e Cidadania do Instituto Formação.

Palavras-chaves: Educação Física - BNCC - Esporte Educacional - Evento Esportivo

ABSTRACT

This article deals with the experience carried out by the Formação Centro de Apoio à Educação Básica, through the Sports and Citizenship Incubator, and the Department of Education of São José de Ribamar, through the Assistant Secretary of Education and the coordination of the Physical Education component, in 2022. The objective of the event was to experiment with some educational sports activities with the aim of building proposals for municipal schools. A group of teachers from the municipality was developing these proposals.

Keywords: Physical Education - BNCC - Educational Sport - Sports Event

---

[1] Licenciada e Bacharel em Educação Física, Especialista em Direitos Humanos e Teoria Crítica da Educação, pela Universidade Pablo de Olavide, Especialista em Esporte Educacional e Esporte Adaptado pela Formação Faculdade Integrada, Mestranda em Educação, Professora da Formação Faculdade Integrada e Gerente da Incubadora de Esporte e Cidadania do Formação Centro de Apoio à Educação Básica.

INTRODUÇÃO

O Projeto Olimpíadas do Brincar ao Jogar foi concebido em 2015, no contexto de discussão das Olimpíadas realizada no Brasil. Esse projeto é de autoria do Formação Centro de Apoio à Educação Básica, uma organização não-governamental que tem como missão "investir em pessoas que transformam realidades" (FORMAÇÃO, 2022) e, segundo seu fluxograma institucional, opera com uma diretoria colegiada (administrativa, financeira, operações), incubadoras (esporte e cidadania; artes, mídias e tecnologias; negócios produtivos); coordenação de agendas, equipe técnica (oficiais de projetos, especialistas e monitores/mediadores). (FORMAÇÃO, 2025).

O Instituto Formação no período de 2003 a 2025 desenvolveu várias tecnologias/metodologias (Bolação, Futebol 3, Escola de Mediação, Quadra Bolação, NUCEL - Núcleos Comunitários de Esporte e Lazer) e vários projetos com concepção e operação.

Atualmente, tem em execução 7 projetos de esporte educacional. Sendo 6 projetos incentivados e 1 projeto com apoio direto; realiza os eventos Corridas da Alegria, Encontros de Mediação e Festivais de Futebol de Rua ou Futebol 3; participa de 2 redes internacionais (Futebol Aprendizagem Global e Streetfootballworld/Common Goal).

A partir de 2010, quando a Incubadora de Esporte e Cidadania foi criada, todos os projetos, tecnologias e metodologias de esporte passaram a ser coordenados por essa incubadora.

Os projetos em desenvolvimento em 2025 pela incubadora são os seguintes: incentivados (Olimpíadas do Brincar ao Jogar, Pernas Pra Que Te Quero, Manobra com Educação - a rua ensina, Festival de Futebol de Mulheres, Festival de Férias, Escola de Mediação) e não-incentivados (Futebol 3).

O Projeto Olimpíadas do Brincar ao Jogar, conhecido como OBJ, já está na sexta edição. A primeira edição teve apoio direto da empresa Alumar e do Programa Criança Esperança. A partir do OBJ II, o projeto passou a ser incentivado pela Lei Federal do Esporte, patrocinado pela Vale e, atualmente, está em sua sexta edição.

É um projeto do Instituto Formação que parte da ideia que primeiro se brinca e depois se pratica o esporte mais estruturado, com suas regras definidas. Por isso, a ideia de olimpíadas do brincar ao jogar. Além disso, associa algumas brincadeiras tradicionais com jogos profissionais existentes. Por exemplo, a brincadeira "queimado" que parece com o jogo de handebol, a brincadeira "pega bandeira", que parece com o jogo de rugby. Acrescenta-se a essa perspectiva a intencionalidade de contribuir com o acesso às crianças de um número maior de modalidades de esporte educacional, por exemplo, que para além do famoso "quarteto" conhecido entre os professores das escolas de educação básica (Vôlei, Futebol, Handebol e Basquete) também os estudantes tenham acesso a outras modalidades como Rugby, Atletismo, Badminton, Tênis e tantas outras modalidades

olímpicas, jogos populares e brincadeiras tradicionais que existem e contribuem para o desenvolvimento físico, motor, intelectual, emocional e de cidadania desses sujeitos de direito.

De acordo com o Plano de Trabalho do OBJ IV, o objetivo geral do projeto é "garantir práticas contínuas de brincadeiras e jogos, que contribuam com o desenvolvimento pessoal, social e cognitivo de crianças e adolescentes, através do esporte, ao mesmo tempo disseminando o espírito olímpico desde cedo, fomentando práticas saudáveis e de desenvolvimento social e humano pelo esporte". (2022)

O evento em São José de Ribamar foi realizado durante a implementação do OBJ IV, que tinha como objetivos gerais, de acordo com o plano de trabalho aprovado pela Lei de Incentivo ao Esporte:

> Oferecer aos participantes uma nova experiência esportiva, possibilitando o desenvolvimento gradual de uma conduta participativa e solidária;
> Manter os(as) participantes do projeto em local seguro, oferecendo atividades direcionadas/diversificadas, estimulando hábitos saudáveis;
> Contribuir para elevação de aprendizados mediante melhora no desempenho escolar;
> Colaborar para criação de vínculos e maior pertencimento dos alunos com a comunidade escolar;
> Demonstrar modelos híbridos de práticas esportivas, a partir da experiência do projeto desenvolvida em 2021, no contexto da pandemia, em que o projeto foi realizado em formato híbrido, com os Núcleos comunitários de Esporte e Lazer (NUCEL) ocorrendo virtualmente;
> Desenvolver games temáticos e contextualizados com os jogos e brincadeiras do projeto, sobretudo aquelas mais praticadas pelas comunidades maranhenses;
> Incluir nos currículos da escola esta prática de esporte educacional. (FORMAÇÃO, 2022).

Esses objetivos são observados e implementados durante a execução do projeto.

1. O ESPORTE EDUCACIONAL NA SOCIEDADE BRASILEIRA - ALGUNS BREVES APONTAMENTOS

A prática esportiva, a educação para a cidadania e a cultura esportiva estão no escopo do componente Educação Física, na perspectiva do conceito de Esporte Educacional, que de acordo com a Lei Pelé (Lei 9.615/98) deve ser praticado visando a inclusão de todos

ao esporte, sem peneiras e formatos seletivos, focalizando o desenvolvimento integral dos estudantes e a formação cidadã e colaborativa, de modo a garantir desenvolvimento integral que contribui para o desenvolvimento físico, moral, psicológico e social dos estudantes, aprimorando habilidades motoras e valores como disciplina, respeito e solidariedade; desenvolvimento de habilidades e competências, de modo a contribuir com habilidades para o trabalho em equipe, resolução de problemas, tomada de decisão e capacidade de lidar com as frustrações; inclusão social, de modo a garantir que todos tenham acesso à prática esportiva e aos benefícios que ela proporciona, independente de sua condição social, étnica ou de gênero; formação para a cidadania, que fortalece a participação política e a importância do esporte para a promoção da saúde, do lazer e da inclusão social.

Segundo a Lei Geral do Esporte, Lei 14.191/23

> A prática esportiva é dividida em 3 (três) níveis distintos, mas integrados, e sem relação de hierarquia entre si, que compreendem:
>
> I - a formação esportiva;
>
> II - a excelência esportiva;
>
> III - o esporte para toda a vida. (https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14597.htm)

O esporte educacional nas escolas, que visa a inclusão de todos nesse componente da formação integral dos sujeitos, sofre desafios como infraestrutura insuficiente, custeio com manutenção e implementos dos equipamentos existentes, recursos humanos qualificados insuficientes para atender demandas e potencialidades espalhadas por todos os territórios urbanos, periurbanos, rurais e de comunidades tradicionais do país.

Mesmo assim, o esporte é uma das áreas que continua sendo incluída em editais que financiam Organizações da Sociedade Civil, mesmo que os resultados ainda sejam aquém das demandas da população infantil, juvenil e de adultos. O brasileiro, que ama futebol, tem poucas oportunidades para brincar, antes de jogar, com os implementos e materiais de esporte como rugby, badminton, tênis, atletismo e mesmo com os jogos e as brincadeiras tradicionais como pega bandeira, queimada, pião, amarelinha, elástico e tantas outras.

O fato de se jogar a velha conhecida pelada em qualquer campo, várzea, rua, praia, quadra estruturados ou customizados desvela que o conteúdo do esporte, quando incentivado, conhecido e por isso mesmo objeto de muitos interesses e paixões é mais importante que os equipamentos já prontos.

Uma das Organizações da Sociedade Civil que aposta nos espaços customizados, denominados por ela de Núcleos Comunitários de Esporte e Lazer (NUCEL), é o Formação Centro de Apoio à Educação Básica, também conhecido como Instituto Formação ou Formação, que atua na área acadêmica, em parceria com a Formação Faculdade Integrada (FFI). Essa organização opera a sua área de esporte através da Incubadora de Esporte e Cidadania.

> Atualmente, o Formação trabalha com seis projetos incentivados pela Lei Federal do Esporte: Olimpíadas do Brincar ao Jogar, Pernas Pra Que Te Quero, Festival de Férias, Manobra com Educação, Festival de Futebol de Mulheres, Escola de Mediação, bem como um projeto não incentivado, Futebol 3, alcançando diretamente em torno de 30 mil estudantes espalhados em vinte e cinco municípios maranhenses e quarenta e nove núcleos. (FORMAÇÃO, 2025).

O esporte é um fenômeno sociocultural multifacetado, que reúne diferentes pessoas independente de suas características étnicas, socioeconômicas e culturais, mas no que se refere ao componente curricular, ainda falta maior determinação de um trabalho mais planejado que garanta espaços (mesmo que customizados), tempo na agenda, profissionais que conheçam o plano de aula e programas de formação continuada específicos, sobretudo para Pedagogos que trabalham na Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental, com conteúdos curriculares do brincar ao jogar.

De acordo com RICCI et al, que realizou uma rica pesquisa sobre a temática dos eventos,

> Recomenda-se uma revisão do sistema de competições escolares para que regras que permitam uma maior participação de interessados sejam adaptadas. Assim ampliam-se as possibilidades e o compromisso de o indivíduo aprender e se transformar por meio da competição esportiva. Acrescenta-se a necessidade de momentos que promovam a reflexão sobre o potencial educativo das PEEs, seja na graduação em educação física, em cursos de formação continuada, ou em congressos técnicos prévios às competições. É preciso considerar a importância da integração entre as medidas, pois possíveis adaptações e mudanças nas regras das competições só teriam efeitos positivos se associadas a uma mudança na perspectiva do sentido da competição para os agentes envolvidos. (RICCI; OLIVEIRA; MARQUES, 2022)

É importante que os estudantes desenvolvam atividades planejadas pela escola, mas também se faz necessário o momento em que as crianças compartilham seus próprios interesses, em que as interações acontecem sem um direcionamento mais sistemático. De forma espontânea ou mesmo planejada, elas podem iniciar um movimento de troca, colaborando umas com as outras, pois através da brincadeira a criança aprende a conhecer o mundo, com as interações que vivencia no meio físico e social. E é no espaço físico que a criança estabelece relações saudáveis entre o mundo e as pessoas.

> As aulas de Educação Física se constituem num espaço de discussão e apropriação de saberes esportivos constituídos a partir da coletividade, promovendo, por meio das ações pedagógicas participativas,

> inclusivas e cooperativas, a autonomia e responsabilidade dos envolvidos no processo de experimentação e vivência prática das aulas realizadas neste estudo. Considerando o movimento como o objeto central do campo, toda e qualquer apropriação dele por meio de uma ação pedagógica planejada e estruturada, a partir dos delineamentos de uma prática sustentada na ação reflexiva, poderá ocasionar e transpor o fazer pelo fazer, possibilitando a vinculação do ser e do saber. (https://doi.org/10.22456/1982-8918.77060)

O espaço reflete a cultura das pessoas que nele vivem de muitas formas e, em um exame cuidadoso, revela até mesmo as camadas distintas dessa influência cultural" (GANDINI: 1990, p. 150). Por isso, tanto os espaços da prática do esporte na agenda semanal quanto da realização de eventos precisam ser aprofundados. Neste artigo, o tema trabalhado são os eventos.

Antes, porém, de adentrar à realização desse tema e do evento realizado para estudantes do Ensino Fundamental (regular e EJA) de São José de Ribamar, será apresentada uma breve análise sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e sugestões de atividades para o componente Educação Física, de acordo com o que é proposto pelos profissionais da Incubadora de Esporte e Cidadania do Formação, nas ações realizadas ao longo da série do Projeto OBJ (I a VI).

2. BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR - COMPONENTE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CONEXÕES COM AS INICIATIVAS DE ESPORTE EDUCACIONAL DO INSTITUTO FORMAÇÃO

Todo conteúdo que o Pedagogo ou Professor Licenciado em Educação Física trabalha nas escolas de educação básica deve considerar a proposta curricular e pedagógica das escolas. Atualmente, a referência dos professores é a BNCC - Base Nacional Comum Curricular. Neste artigo, a Proposta Curricular e o Projeto Pedagógico da Escola não serão aprofundados, mas se fará uma rápida reflexão acerca das induções que as escolas recebem com os projetos desenvolvidos pela sociedade civil, como é o caso dos projetos do Formação Centro de Apoio à Educação Básica.

Analisando documento oficial da BNCC, FURTADO E BORGES destacam uma diferença entre os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), que não era documento normativo, mas apenas referências para Educação Infantil, Ensino Fundamental (Regular e EJA) e Ensino Médio e a BNCC, que é referência nacional para a elaboração dos currículos de escolas públicas e privadas de todos os entes federativos e, ao mesmo tempo, orienta alinhamento com outros programas e políticas "[...] referentes à formação de professores, à avaliação, à elaboração de conteúdos educacionais e aos critérios para a oferta de infraestrutura adequada para o pleno

desenvolvimento da educação". (BRASIL, 2017a, p. 6).

A BNCC foi homologada pelo MEC em 20 de dezembro de 2017, sob o parecer do CNE nº 15/2017. A BNCC pode ser definida como um documento de caráter normativo que visa, a partir da definição de um conjunto orgânico e progressivo das aprendizagens essenciais que todos os estudantes devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da educação básica, orientar a construção e reconstrução de currículos nas diferentes redes e sistemas de educação do Brasil (Brasil, 2017a). Na mesma direção da Lei nº 13.415 de 16 de fevereiro de 2017, a BNCC reitera a perspectiva da formação humana integral e ratifica o seu compromisso com a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. É com base nesses argumentos e concepção de sociedade que a BNCC utiliza a afirmação de que a garantia de aprendizagens essenciais para todos os estudantes é um ponto fundamental para a construção de uma sociedade democrática baseada na ideia de justiça social (Brasil, 2017a).

A Base apresenta as dez competências gerais, que se desdobram nas competências de cada área. Todas as competências têm alguma intersecção com o componente Educação Física, mas as três últimas referem-se mais fortemente a esse conteúdo: São elas:

> Competência 8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
>
> Competência 9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
>
> Competência 10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. (BRASIL, 2017, P. 9-10)

As práticas corporais do Componente Educação Física são categorizadas em cinco unidades temáticas: esporte, ginásticas, danças, lutas e aventura com referenciais específicos em suas abordagens. O esporte inclui atividades esportivas como vôlei, tênis, futebol, beisebol, basquete, handebol, rugby, hóquei, luta, judô. As ginásticas contemplam condicionamento físico (aeróbica, funcional) e conscientização corporal (yoga, pilates). As danças são desde modalidades de salão (samba, forró), danças tradicionais (ciranda, carimbó) e danças contemporâneas. As lutas englobam diferentes modalidades como judô, capoeira, luta marajoara e lutas com foco em defesa e autoconhecimento. O esporte de aventura envolve práticas corporais de aventura na natureza (rapel, tirolesa, rafting) e outras atividades urbanas.

A BNCC também aborda a importância das brincadeiras e jogos tradicionais como conteúdo importante no desenvolvimento das pessoas. Esses conteúdos são estruturantes para a formação das crianças na Educação Infantil e devem constar nos programas de formação inicial e continuada dos professores que trabalham com o componente Educação Física ou os conteúdos referentes ao lúdico e às brincadeiras da Educação Infantil.

O Instituto Formação, segundo sua representante legal Lídia Fernanda da Silva Vasconcelos, desde 2003 atua com formação de professores. Sempre trabalhando com as referências curriculares dos entes federativos e propostas de formação de professores como Parâmetros Curriculares em Ação, Diretrizes Nacionais e BNCC. Nesses processos de formação de professores produziu com os docentes das Redes Públicas de educação planejamentos e material didático.

Abaixo segue um exemplo de um quadro organizador do componente Educação Física do Ensino Fundamental - anos iniciais, como se pode propor nos programas de formação de professores, inclusive os organizados pelos projetos da Incubadora de Esporte e Cidadania deste instituto. (FORMAÇÃO, 2025)

Quadro 01 - Quadro Organizador do Componente Curricular Educação Física 1º a 2º ano

1º e 2º anos			
Unidade temática	**Objetos de conhecimento**	**Habilidades**	**Propostas de atividades dos projetos do Instituto Formação**
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos de cultura popular presentes no contexto comunitário e regional. Jogos de salão ou tabuleiro. Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo. Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana das comunidades quilombolas e/ou indígenas em que estejam inseridas. Brincadeiras e jogos adaptados.	Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares no contexto comunitário e regional com base no reconhecimento das características dessas práticas Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaço de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.	Brincadeiras e jogos - Corrida de saco, pega bandeira, queimada, amarelinha gigante, jogos com elástico, tabuleiro de chão, brincadeiras cantadas, brincadeiras tradicionais como pião, peteca, pipa.

Esporte	Esporte de precisão. Esporte de marca. Esporte adaptado e inclusivo.	Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esporte de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esporte. Discutir a importância da observação das normas e das regras do esporte de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes. Refletir sobre a diversidade e a inclusão na relação com as pessoas que apresentam deficiências.	Esporte - Minicircuitos de arremessos de precisão (dardo e argolas), mini estafetas com obstáculos e marcação de tempo, jogos de boliche adaptados, estações com esporte paralímpicos, com aplicação prática da Metodologia dos 3 Tempos.
Unidade temática	**Objetos de conhecimento**	**Habilidades**	
Ginástica	Ginástica geral	Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral. Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal. Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.	Ginástica - Apresentação de ginástica rítmica com fitas e bolas, circuito de exercícios de equilíbrio e flexibilidade, coreografias simples em grupo, atividades de alongamento coletivo com música.
Danças	Danças do contexto comunitário e regional do território maranhense. Danças do contexto comunitário e regional do território maranhense.	Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal. Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Danças - Oficina de danças populares como bumba-meu-boi, cacuriá, tambor de crioula, rodas rítmicas com palmas e cantigas, dança livre com elementos/ adereços, apresentações de grupos locais, oficina de montagem coreográfica.

Fonte: BNCC (2017 - Adaptado e em construção pelo Formação/FFI).

Quadro 02 - Quadro Organizador do Componente Curricular Educação Física - 3º a 5º ano

3º, 4º e 5º anos			
Unidade temática	**Objetos de conhecimento**	**Habilidades**	**Propostas de atividades dos projetos do Instituto Formação**
Brincadeiras e jogo	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo. Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana ou quilombolas dos povos maranhenses. Jogos e brincadeiras adaptados e inclusivo.	Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural. Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana. Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas. Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis. Refletir sobre a diversidade e a inclusão na relação com as pessoas que apresentam deficiências	Brincadeiras e jogos - Circuitos de jogos indígenas (como o Jogo da Onça), oficinas de construção de brinquedos populares (bilboquê, pião, vai e vem), gincanas com desafios colaborativos, releituras de brincadeiras tradicionais com variação inclusivas (como pega-pega com guizo e vendas), com aplicação prática da Metodologia dos 3 Tempos.

Esporte	Esporte de campo e taco, esporte de rede/ parede, esporte de invasão. Jogos pré-desportivos de campo e taco, rede/parede. Esporte de campo e taco, esporte de rede/parede, esporte de invasão. Esporte de tabuleiro. Esporte adaptado e inclusivo.	Experimentar e fruir diversos tipos de esporte de campo, taco, rede/ parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo. Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/ lazer). Refletir sobre a diversidade e a inclusão na relação com as pessoas que apresentam deficiências	Esporte - Minitorneios de futebol, queimada e handebol; desafios com mini-vôlei e basquete com arcos móveis; oficinas de iniciação ao rugby e badminton com explicação de regras, demonstrações e aplicação prática da Metodologia dos 3 Tempos; estações de jogos com tabuleiros ampliados
Ginástica	Ginástica Geral. Ginástica adaptada.	Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano. Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança.	Ginástica - Apresentações coreografadas com elementos da ginástica geral; circuitos com colchões para saltos e giros; usos de bolas, arcos e cordas em estações para criar sequências de movimentos; dança-ginástica com temas culturais (“Eu sou guerreiro, eu sou valente..” Música de um mestre popular chamado Zé Olhinho do Bumba-meu-boi de Santa Fé).
Unidade temática	Objetos de conhecimento	Habilidades	
Danças	Danças do Brasil e do mundo. Danças de matriz indígena e africana típicas do território maranhense e de sua localidade.	Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem. Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana. Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana. Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.	Danças - Rodas e oficinas de dança maranhenses; performance de dança afro-brasileira com trajes/figurinos típicos (Inspirados nos figurinos de grupos locais maranhenses como o Bloco Afro Akomabu); danças colaborativas em duplas e grupos; oficinas com criação de coreografias livres.

Lutas	Lutas no contexto comunitário e regional. Lutas de matriz indígena e africana.	Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana. Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança. Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas e entre lutas e as demais práticas corporais.	Lutas - Demonstrações de capoeira, wrestling, jiu-jitsu com mestres locais; atividades de imitação de movimentos com foco no respeito ao oponente; desafios simbólicos com regras claras e mediação utilizando a Metodologia dos 3 tempos; oficinas com foco em postura e equilíbrio.

Fonte: BNCC (2017 - Adaptado e em construção pelo Formação/FFI)

3. EVENTOS INDUTORES DE PROGRAMAS E PROJETOS DE ESPORTE EDUCACIONAL - EXPERIÊNCIA DE SÃO JOSÉ DE RIBAMAR

Existem diferentes eventos de esporte educacional realizados por escolas, redes de ensino, federações, associações e organizações da sociedade civil. Com diferentes formatos, modalidades e metodologias. Os jogos escolares, por exemplo, são eventos esportivos que envolvem a participação de escolas com equipes de diferentes modalidades numa disputa entre elas. Pode apresentar metodologias diversificadas nos diferentes entes federativos.

Os eventos realizados pelo Instituto Formação levam sempre em consideração a modalidade e o espaço onde o mesmo será realizado, com a compreensão que “mais importante que o equipamento ou o espaço para o evento é o conteúdo que chega até as crianças, adolescentes e jovens, por dentro e ou por fora da escola” (CABRAL, 2024).

Uma das estratégias do projeto é a realização dos eventos (Olimpíadas do Brincar ao Jogar). Esses eventos são organizados considerando as brincadeiras, os jogos, a inclusão e por isso o espaço sempre é pensado com muito cuidado.

Independente do espaço existente, há um componente ambiental que se soma ao social que é o da limpeza, do cuidado com o ambiente, da plástica do espaço, do acesso das pessoas que brincam, da solidariedade, da brincadeira acessível a todos respeitando aspectos como gênero, peso e condição física e mental.

Foi dessa forma que a Incubadora de Esporte e Cidadania e a coordenação de Educação Física da SEMED de São José de Ribamar se reuniram para organizar dois eventos simultâneos: a Olimpíada do Brincar ao Jogar e os Jogos da Amizade - todos na escola. As Olimpíadas tinham o conteúdo, o formato, a metodologia e os implementos; os

Jogos da Amizade tinham o formato que a SEMED, naquele momento, pensava implementar e todos seus profissionais de Educação Física envolvidos.

Figura 01 - Card do Evento

Fonte: Formação 2022

Como mostra o card, o evento foi realizado no dia 10 de dezembro de 2022, mas foram dois meses de trabalho colaborativo com reuniões de construção do planejamento, mobilização das escolas e dos estudantes.

Como foi anteriormente colocado, existem eventos de esporte educacional realizados por várias instituições e aqueles que integram um conjunto grande de organizações na sua concepção, organização e realização na forma de parceria técnica e apoio, como nesse caso. A SEMED e o Instituto Formação realizaram o evento e contaram com parcerias da Formação Faculdade Integrada, Instituto Maranhão Amazônia de Ensino Superior, Mempodera, Fonseca Projetos e apoio da Fifa Foundation e da Rede Internacional Common Goal.

Os objetivos do evento foram:

> Promover práticas de esporte educacional para alunos da Rede Municipal de Educação de São José de Ribamar.
>
> Apresentar proposta para 2023 - 2024 de esporte educacional e de eventos de esporte para a Rede Pública de Educação de São José de Ribamar.
>
> Irradiar práticas de esporte para escolas públicas, mediante envolvimento de professores de Educação Física. (SEMED SJR, 2022)

O evento aconteceu na Praça da Bíblia, em São José de Ribamar, das 6 às 17 horas. Cada turno (manhã e tarde) contou com a presença de 600 estudantes e 30 profissionais. Os estudantes participantes foram das seguintes etapas da Educação Básica: 600 do 1o ao 5o ano do Ensino Fundamental; 500 do 6o ao 9o ano do Ensino Fundamental; 100 da EJA.

Foram instaladas 10 estações permanentes, sendo que os estudantes percorreram todas as estações. As estações instaladas foram: Skate - Bicicross - Atletismo - Badminton - Wrestling - Handebol - Basquete - Rugby - Jogos Tradicionais, Brincadeiras - Futebol. Houve ainda duas estações complementares: uma com aulão de inglês para crianças e outra com rodas de conversas sobre temas de esporte e transversais como cidadania e meio ambiente.

Na praça onde o evento foi realizado também houve planejamento de uma estação Cine Esporte - uma tenda com telão ou TV transmitindo filmes sobre esporte e imagens dos jogos.

Quadro 03 – Estações do Evento em São José de Ribamar

Estações
Futebol
Skate
Atletismo
Jogos Tradicionais
Handebol
Brincadeiras
Basquete
Bicicross
Rugby
Wrestling
Aulão de Inglês
Cine Esporte
Rodas de Conversa

Fonte: Formação, 2022

A carga horária do evento se distribuiu da seguinte forma: 6 às 8 h - organização das estações; 8 às 11h - atividades com os estudantes, nas estações organizadas; 11 às 13h30 intervalo de almoço e alinhamentos com equipes do Formação e SEMED; 13h30 às 16h30 atividades com os estudantes; 16h30 às 17h - finalização e desmontagem das instalações.

Foi um momento de bastante engajamento de profissionais da SEMED, das escolas e de familiares. A participação das famílias não foi maior porque a mobilidade para o espaço é via transporte escolar destinado aos alunos.

Nesses eventos, a Incubadora de Esporte e Cidadania planeja e garante a realização do mesmo (com materiais, implementos e equipe de profissionais) e fica como contrapartida do município suportes como tendas para organização das estações, som e hidratação/lanche.

4. ALGUMAS CONCLUSÕES PRELIMINARES

O evento realizado em São José de Ribamar, pelo Instituto Formação e SEMED SJR possibilitou experimentação conjunta das equipes, foi referência não apenas na realização do evento mas nas metodologias trabalhadas, e cumpriu um objetivo complementar que era da advocacy da equipe de Educação Física da SEMED junto à Prefeitura. Um dos objetivos era a defesa da variedade de materiais nas escolas para a prática enriquecida da Educação Física, com múltiplas modalidades.

O local do evento foi previamente organizado pela Prefeitura (limpeza e manutenção do espaço) para garantir a prática do esporte seguro para os estudantes o que garantiu uma plástica bonita no posicionamento das estações trabalhadas. Uma praça, a praia, uma rua também podem ser esses eventos, pois é importante destacar que mais importante que o equipamento em si (quadra, campo, pista) são o conteúdo e a metodologia trabalhada. Nesse sentido, não precisa a SEMED, a escola ou a Prefeitura esperar ter um determinado equipamento de esporte pronto para iniciar práticas de esporte no município, mesmo as menos praticadas pela população local. O conteúdo é mais importante que o equipamento. Com o conteúdo, faz-se a advocacy pelo equipamento. Nesse sentido, mesmo que a escola não tenha uma quadra, ela pode ter um professor, bolas, redes, cones e outros insumos/implementos esportivos para iniciar a aula prática do componente Educação Física.

REFERÊNCIAS

ARANTES, A. A. C.; SILVA, F. M. da; LOPES, J. P. S. R.; BRAVO, G.; MELO, G. F. de. A percepção dos gestores de esporte sobre jogos escolares brasileiros. Pensar a Prática, Goiânia, v. 22, 2019. DOI: 10.5216/rpp.v22.55738. Disponível em: https://revistas.ufg.br/fef/article/view/55738.

BRASIL. Lei Geral do Esporte. Link: (https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14597.htm)

BRASIL. BNCC. 2017

CABRAL, MRM. Apontamentos sobre projetos de esporte do Formação Centro de Apoio à Educação Básica. Formação, São Luís, 2024.

FORMAÇÃO. Plano de Trabalho OBJ IV. São Luís, 2022.

FORMAÇÃO. Quadro Organizador do Componente Curricular Educação Física. São Luís, 2025.

FORMAÇÃO. Fluxograma 2025. São Luís, 2025.

FURTADO, Renan Santos; BORGES, Carlos Nazareno Ferreira. Educação Física na BNCC: muitas tensões, alguns avanços e perspectivas possíveis Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 49, e133596, 2024.

RICCI, Christiano Streb; OLIVEIRA, Flavia Volta Cortes; MARQUES, Renato Francisco Rodrigues. O esporte no contexto escolar extracurricular: sentidos e contradições no ensino do futsal.Educ. Pesqui., São Paulo, v. 48, e 237054, 2022