

Sugestões de atividade de Esporte Educacional

A seguir, apresentamos algumas sugestões de atividades e projetos que podem ser desenvolvidos com foco nas Olimpíadas Estudantis/Circuito Kids e Programa Jogos de Tabuleiro na integração com diversas áreas do conhecimento.

- As Unidades Educacionais podem criar projetos que trabalham com as diversas modalidades esportivas para participação das Olimpíadas estudantis. Por meio dessa participação, os estudantes desenvolvem aprendizagens relacionadas à convivência, ao autoconhecimento, à empatia e ao empoderamento;
- Ao utilizar as modalidades esportivas das Olimpíadas Estudantis a partir de uma análise crítica, os estudantes poderão estudar a memória das Olimpíadas, refletir sobre seu impacto social e cultural e compreender como o esporte se insere no contexto social vigente;
- Os dados estatísticos das Olimpíadas Estudantis podem ser uma excelente ferramenta para o ensino de conceitos matemáticos. Essa prática ajudará os estudantes a perceberem a aplicabilidade dos conceitos matemáticos de forma concreta e conectada ao contexto das competições esportivas.
- Durante a participação nos jogos das Olimpíadas e Festivais do Programa Jogos de Tabuleiro, é possível usufruir do trajeto percorrido até o local dos jogos para discutir sobre a geografia da cidade, a arquitetura, a climatologia, dentre outros tantos temas que vierem a surgir para oportunizar a ampliação do conhecimento dos estudantes, garantindo a aprendizagem, permitindo a compreensão de questões geográficas, culturais e sociais, e ampliando a visão sobre o mundo ao seu redor;
- Promover a criação de um mascote que reflita a identidade da Unidade Educacional, de modo que a represente como manifestação artística;
- Promover discussões sobre a importância do Esporte Educacional para os estudantes, tendo como interseccionalidade a mulher, o negro, o migrante, o LGBTQIAPN+, o indígena e o deficiente, garantindo a participação de todos;
- Estabelecer diálogo com a Imprensa Jovem e o Grêmio Estudantil de maneira a fomentar a participação de todos os estudantes e promover o protagonismo e a convivência dos estudantes;
- Por meio do Jogo da Onça, estimular as brincadeiras indígenas, como Jogo da Onça gigante, peteca, arranca mandioca, presentes na Coleção de Livros Programa de Jogos de Tabuleiro, para garantir o pertencimento e a garantia das aprendizagens da cultura indígena dentro da aula;
- Por meio do Jogo Mancala Alewé, estimular a construção do jogo no chão, na terra ou em potes (Coleção de Livros Programa de Jogos de Tabuleiro), desenvolvendo conceitos matemáticos e a valorização e o pertencimento da cultura africana em território nacional.



Qualquer parte desta publicação poderá ser compartilhada (cópia e redistribuição do material em qualquer suporte ou formato) e adaptada (remix, transformação e criação a partir do material para fins não comerciais), desde que seja atribuído crédito apropriadamente, indicando quais mudanças foram feitas na obra. Direitos de imagem, de privacidade ou direitos morais podem limitar o uso do material, pois necessitam de autorizações para o uso pretendido.

A Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, em conformidade à Lei nº 9.610/1998, reconhece a especial proteção aos direitos autorais, mediante autorização prévia e expressa do detentor da obra. No caso de eventuais desconformidades, reitera o compromisso de diligentemente corrigir inadequações.

Mais informações: educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br

Consulte acervo disponível no Centro de Documentação da Educação Paulistana: educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/cdep

Este conteúdo é parte integrante do documento "Organização Pedagógica - 2025". Código da Memória Documental: SME56/2025