

AS OLÍMPIADAS DO SABER: UMA ABORDAGEM DO MULTICULTURALISMO

Lucimaro Lourenço Lopes Junior

Angela dos Reis Viana

Diovana de Oliveira Mussolin

Jhordan Pedro Miranda de Souza

Tales de Gouveia Santiago

RESUMO

Este produto educacional foi desenvolvido baseado no Tema Contemporâneo Transversal Multiculturalismo. Foi criado um jogo de tabuleiro com o objetivo de trabalhar o assunto, relacionando-o aos conhecimentos das disciplinas de História, Matemática e Educação Física. Abrange uma proposta articulada de conceitos e teorias, uma vez que demonstra a interligação de diferentes disciplinas de forma divertida, que proporcionará aos alunos do 6º ano do ensino fundamental II uma forma lúdica de verificar os seus conhecimentos, além de adquirir novos conhecimentos.

Palavras-chave: Multiculturalismo; Jogo educativo; Olimpíadas.

1. INTRODUÇÃO

O jogo intitulado “As Olimpíadas do Saber” foi criado com o objetivo de desenvolver e avaliar o aprendizado dos alunos, de uma forma divertida e prazerosa. O objetivo do jogo é que os alunos, por meio de brincadeira, testem os seus conhecimentos em diversas áreas do ensino, pois se trata de um jogo educativo e interdisciplinar.

Para o desenvolvimento do produto educacional em questão foi escolhido o Tema Transversal Contemporâneo “Multiculturalismo”, da Base Nacional Comum Curricular, que engloba a diversidade cultural e busca a valorização do multiculturalismo presente na sociedade brasileira.¹

Para a escolha da abordagem do tema, foi utilizada uma análise geral das áreas e cursos dos alunos do grupo em questão, e a apuração de um tema que agradasse a todos os membros e que ao mesmo tempo englobasse a todos os cursos, o que levou à escolha dos Jogos Olímpicos, pois o grupo contém alunos dos cursos de História, Matemática e Educação Física. Após a escolha da abordagem, o grupo passou para a próxima decisão, que seria o modelo de produto a ser desenvolvido, o que nos trouxe a criação de um jogo, nos padrões de um jogo clássico entre os jovens e adolescentes, que é o famoso “Banco Imobiliário”, sendo que todos os membros do grupo concordaram com a ideia.

Com o tema e o modelo do produto escolhido, o grupo se direcionou para o desenvolvimento da metodologia do jogo. Ficou decidido que o jogo possuiria um tabuleiro interativo, onde as casas comuns que os jogadores andariam possuiriam charadas matemáticas que as levariam a seguir ou não em frente no jogo, após os alunos resolverem-nas, dependendo do seu resultado. Já as casas olímpicas conteriam esportes olímpicos das mais variadas modalidades, onde ao conquistá-las os alunos possuiriam uma ficha técnica e histórica do esporte que retirou, e se tornaria um medalhista da modalidade. Após uma volta completa ao tabuleiro olímpico, o aluno que conquistou mais medalhas olímpicas ganha o *podium*. Desta forma, o aluno estará treinando seus conhecimentos matemáticos, adquirindo novos conhecimentos nas áreas de História e Educação Física, além do fato de se divertirem em uma atividade prazerosa e educativa.

No próximo tópico será detalhada a forma de desenvolvimento do nosso produto educacional, contendo uma ficha técnica e as instruções gerais, que trazem desde as regras do jogo, até a montagem do tabuleiro, além de possíveis adaptações para outras áreas de

1

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf

conhecimento. Posteriormente, serão apresentadas as considerações finais e as referências para a elaboração deste trabalho.

2. INFORMAÇÕES SOBRE O PRODUTO EDUCACIONAL

Tipo de produto: Jogo Educativo.

Objetivo: Desenvolver os conhecimentos matemáticos dos alunos, associados à aprendizagem de conhecimento de novas culturas, via esportes olímpicos.

Disciplinas envolvidas: Educação Física, a partir do conteúdo de modalidades Olímpicas; História e a abordagem da Grécia Antiga; Matemática e suas operações básicas.

Público-alvo: estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental.

Metodologia: Sugere-se que o professor de uma das disciplinas que integram o jogo (História, Matemática, Educação Física) possua um tabuleiro e dados virtuais, onde será possível controlar o avançar dos alunos durante as casas. Já as fichas contendo as charadas e os esportes olímpicos ficará a critério do professor desenvolver este material virtual ou impresso, sendo que a versão impressa pode despertar interesse dos alunos de jogá-lo, para além do contexto escolar.

Dentro da dimensão da História, o professor poderá utilizar o jogo para abordar os assuntos relativos ao conteúdo da Grécia Antiga, destacando o surgimento dos jogos olímpicos como aspecto cultural grego, mundialmente absorvido e adaptado por outras culturas. No que tange à Matemática, o jogo utiliza-se das operações básicas, o que possibilita que seja abordado em diversos momentos como atividade complementar ou como forma de verificar o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. No que se refere à Educação Física, o jogo trabalha a parte de modalidades olímpicas, o que permite auxiliar na absorção de conhecimentos relativos ao esporte, de maneira lúdica.

Após a realização do jogo, caberá ao professor promover um debate em sala para discutir com os alunos os esportes que chamaram mais atenção; a História de origem mais interessante, bem como propor reflexões sobre a diversidade, o multiculturalismo, o respeito às

características e particularidades dos povos. Para isto, o professor pode propor uma pesquisa acerca de curiosidades dos costumes e tradições dos países referenciados nas cartas.

Proposta de avaliação: a avaliação em Matemática será feita a partir do acompanhamento e observação do desenvolvimento dos alunos nas charadas matemáticas, que conterão operações básicas matemáticas, aplicadas no ano escolar em questão, o que pode demonstrar a aprendizagem de cada aluno em relação ao conteúdo e ajudar a identificar alunos com possíveis dificuldades e que necessitam de intervenção docente para alcançar o conhecimento proposto. Em História, a avaliação terá como foco os conhecimentos do aluno sobre a Grécia antiga, principalmente, no aspecto cultural. Na Educação Física, a avaliação envolverá as modalidades olímpicas.

Como o jogo é baseado no multiculturalismo, os professores podem abordar a pluralidade cultural de seu próprio país via jogo, por exemplo, o Brasil se destaca no futebol, porém não é o país de origem do esporte.

2.1. AS OLIMPÍADAS DO SABER

O jogo educativo “As Olimpíadas do Saber” pode ser jogado com número ilimitado de participantes na forma remota, uma vez que o tabuleiro é virtual, ou com o número de 06 participantes em forma física, pois em sala de aula presencial é mais fácil a criação de vários tabuleiros para que os alunos interajam em grupos, assim como pode surgir o interesse do aluno em desenvolver o jogo em sua casa para se divertir com seus familiares e amigos. Tanto o tabuleiro quanto as cartas que compõe o jogo estão disponíveis no seguinte link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1nSduk4Wr2-xSauoo0avXkQxUGBL-7WNB?usp=sharing>. O jogo online pode ser acessado pelo endereço: https://prezi.com/p/mc_lk8hozxvu/

O tabuleiro possui 30 casas livres, divididas entre 6 casas olímpicas e 24 casas de charadas, uma largada e uma chegada, que denominados de *podium*. Além do tabuleiro, o jogo ainda conta com 02 dados tradicionais de jogos, as denominadas cartas olímpicas, que contém as informações do esporte que o aluno conquistou por chegar nas casas olímpicas e as cartas de charadas matemáticas que podem possuir um número ilimitado e que podem ser constantemente substituídas de forma que os alunos não gravem as charadas com o decorrer do tempo. Já as cartas olímpicas são limitadas ao número de esportes olímpicos, porém, como o tabuleiro utiliza apenas 06 por rodada, o jogo permite várias rodadas antes que os alunos decorem os esportes e

percam o interesse no jogo. Para se marcar os jogadores, a versão virtual do jogo possuirá ícones para os alunos que estão na brincadeira, enquanto a versão impressa terá pinos tradicionais de jogos de tabuleiro.

As regras do jogo são baseadas no uso de dados, então, para iniciar, todos os jogadores lançam os dados e aquele que retirar o maior número sai na frente e assim vai se organizando a ordem de jogadores. Após a definição da ordem de jogadores, inicia-se a volta pelo tabuleiro, onde os alunos jogam os dados e andam o número de casas no tabuleiro do jogo, conforme o número dos dados. Quando cair em uma casa comum, o jogador receberá uma charada matemática que contará com uma das quatro operações básicas, adição, subtração, multiplicação e divisão que deverá ser resolvida. Em caso de acerto, o jogador em questão mantém a sua posição no tabuleiro e aguarda a próxima rodada, e em caso de erro, haverá nas cartas de charadas punições que o jogador sofrerá, resultando em perda de casas que o atrasarão no jogo. Já as casas olímpicas quando alcançadas, trarão aos jogadores o domínio de esportes olímpicos, onde ele se tornará um medalhista do esporte que conquistou. Essas cartas olímpicas possuem informações básicas do esporte que ela contém, como país de origem, país em que se destaca hoje e uma ficha técnica básica de como aquele esporte é praticado. No início do jogo, os jogadores irão determinar quantas voltas em torno do tabuleiro o jogo conterà, ou seja, quantas rodadas o jogo irá possuir. Após o primeiro jogador completar o número de rodadas pré-determinado, contam-se o número de medalhas que cada um adquiriu e ganha o jogo aquele que conquistou o maior número de medalhas no tabuleiro, ou seja, aquele que dominou mais cartas olímpicas.

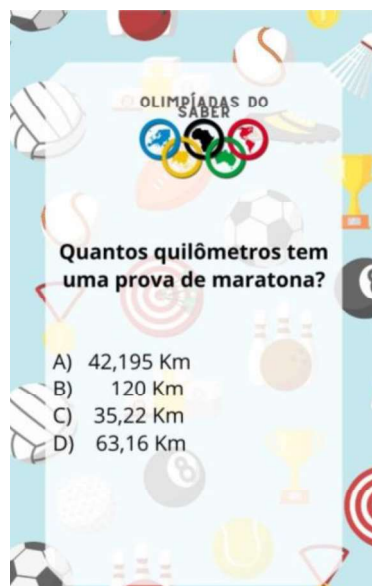
Finalizado o jogo, pode-se definir novos jogadores e ordem e iniciar novamente quantas vezes for da vontade dos alunos. Segue abaixo modelos das peças que compõe o jogo, tanto para a versão virtual, quanto para a possível versão impressa.

Imagem 1. Tabuleiro



Fonte: Elaboração Própria.

Imagem 2. Cartas Contendo as Charadas



Fonte: Elaboração Própria.

Imagem 3. Cartas Esportivas



Fonte: Elaboração Própria.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Projetar um produto educacional interdisciplinar pode ser um grande desafio para os professores, mas o resultado pode ser de extrema eficácia. Nosso projeto abrange uma proposta articulada de conceitos e teorias, uma vez que trouxemos diversas áreas de conhecimento interligadas de forma divertida, que proporcionará aos alunos uma forma lúdica de verificar os seus conhecimentos, além de adquirir novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Fabiana Cezário de. **Os livros didáticos de matemática para o ensino fundamental e os Temas Contemporâneos Transversais: realidade ou utopia?** Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências, Bauru, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. MEC, 2017. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc/>. Acesso em: 21 Mar. 2018.

CENTRO DE EDUCAÇÃO INTEGRAL, Educação Integral, 2013. **Interdisciplinaridade**. Disponível em: <https://educacaointegral.org.br/glossario/interdisciplinaridade/>. Acesso em 11 dez. 2020.

DUARTE, Marcelo. **O Guia dos Curiosos**. Disponível em:
<https://drive.google.com/file/d/0B6BSMLagoLp8ZjdIMmQyNzgtNjk2Ny00OTY2LTg4N2UtMTY3ODMwZDEyNGE5/view?hl=em> . Acesso em 11 dez. 2020.

FERNANDES, José Luis. **Atletismo**: corridas. 2. ed. rev. São Paulo: EPU, 1979.

FRANCO, Giullya. "História do Futebol"; **Brasil Escola**. Disponível em:
<https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/historia-do-futebol.htm>. Acesso em: 11 dez. 2020.

MORAES, Mara Sueli Simão et al. **Temas Político-Sociais/ Transversais na Educação Brasileira**: o discurso visa à transformação social? Reflexões da disciplina Temas Contemporâneos Transversais em Educação. Faculdade de Ciências. UNESP. Bauru, 2002.