



Transforma

Disciplina:  
**História**

# ATIVIDADE: OLIMPISMO ATRAVÉS DOS TEMPOS – A HERANÇA CULTURAL DA GRÉCIA ANTIGA

JUNHO DE 2026

REALIZAÇÃO



COMITÊ OLÍMPICO DO  
**BRASIL**

**Tema:** Influência Histórica dos Jogos Olímpicos e a Grécia Antiga

**Público-alvo:** Professores do 4º ao 6º ano

**Valor Olímpico:** Respeito

**Habilidade socioemocional:** Senso de pertencimento

**Competências da BNCC:** EF05HI01, EF05HI03

**Versão do Material:** V1

## Objetivo da Atividade

////////

Explorar o contexto histórico dos Jogos Olímpicos na Grécia Antiga, discutindo sua relação com a mitologia, a arte e o impacto cultural em diversas áreas, como Educação Física, Filosofia e Artes, de forma integrada e significativa para os alunos.

## Contexto Histórico Dos Jogos Olímpicos Antigos

////////

### Origem e significado:

- » Iniciados tradicionalmente em 776 a.C.
- » Realizados a cada quatro anos no santuário de Olímpia.
- » Dedicados principalmente a Zeus, o rei dos deuses.
- » Representavam uma trégua sagrada (*ekecheiria*) entre cidades-estado em conflito.
- » Inicialmente, duravam apenas um dia, sendo posteriormente expandidos para cinco.

### Principais modalidades:

**Corrida de estádio (*stadion*)** - 192 metros, a prova mais antiga.

**Corrida de resistência (*dolichos*)** - equivalente a cerca de 4,5 km.

**Luta (*pale*)** - muito valorizada como demonstração de força e técnica.

**Boxe (*pygmachia*)** - com regras muito diferentes das atuais.

**Pancrácio** - combinação brutal de luta e boxe.

**Pentatlo** - composto por corrida, salto em distância, lançamento de disco, lançamento de dardo e luta.

**Corrida de carros e cavalos** - realizadas no hipódromo.

### Curiosidades para compartilhar com os alunos:

- » Os atletas competiam nus.
- » Apenas homens gregos livres podiam participar.
- » Às mulheres casadas era proibido até mesmo assistir às competições (sob pena de morte).
- » Os vencedores recebiam uma coroa de oliveira selvagem (*kotinos*).
- » O pentatleta era considerado o atleta ideal, pois combinava força, velocidade e habilidade.

## Mitologia Grega e os Jogos

////////

### Deuses e suas conexões com os esportes:

#### Zeus

- » Deus supremo, patrono principal dos Jogos.
- » Seu templo em Olímpia abrigava uma das Sete Maravilhas do Mundo Antigo: a estátua de Zeus feita por Fídias.
- » **Atributos:** raios, águia, carvalho.
- » **Esportes relacionados:** todos, especialmente eventos de força.

#### Apolo

- » Deus da luz, música, beleza e perfeição.
- » Era considerado o ideal de beleza física masculina.
- » **Atributos:** arco e flecha, lira, louro.
- » **Esportes relacionados:** arco e flecha, corrida.

#### Hermes

- » Mensageiro dos deuses, protetor dos viajantes e atletas.
- » Conhecido por sua velocidade e astúcia.
- » **Atributos:** sandálias aladas, caduceu (bastão com serpentes).
- » **Esportes relacionados:** corrida, salto.

#### Atena

- » Deusa da sabedoria, estratégia e guerra justa.
- » Valorizada pela inteligência aplicada à atividade física.
- » **Atributos:** coruja, azeitona, égide (escudo).
- » **Esportes relacionados:** esportes que exigem estratégia.

### Héracles (Hércules)

- » Herói semideus de força extraordinária.
- » Considerado, em algumas versões, o lendário fundador dos Jogos Olímpicos.
- » **Atributos:** clava, pele de leão.
- » **Esportes relacionados:** levantamento de peso, luta.

## Atividades Práticas e Interdisciplinares

////////

### Para História e Geografia:

#### 1. Mapa da Grécia Antiga:

- » Localizar Olímpia, Atenas, Esparta e outras cidades-estado.
- » Traçar as rotas que os atletas percorriam para chegar aos Jogos.
- » Comparar com o mapa atual da Grécia.

#### 2. Linha do Tempo Olímpica:

- » Criar uma linha do tempo comparativa entre os Jogos antigos e modernos.
- » Destacar eventos importantes como o fim dos Jogos antigos (393 d.C.) e o reinício dos modernos (1896).

### Para Filosofia:

#### 1. Círculo Socrático:

- » Perguntas norteadoras sobre os valores olímpicos:
  - > O que significa 'areté' (excelência) para você?
  - > Por que a trégua sagrada era importante durante os Jogos?
  - > Como os valores dos Jogos antigos podem ser aplicados hoje?

#### 2. Teatro Filosófico:

- » Criar pequenas encenações representando diálogos entre filósofos gregos sobre os Jogos.
- » Personagens podem incluir Sócrates, Platão e Aristóteles discutindo o valor do esporte.

### Para Artes:

#### 1. Vasos Gregos:

- » Estudar a arte em cerâmica grega (figuras negras e figuras vermelhas).
- » Criar vasos de papel ou argila com cenas de esportes modernos no estilo grego.

#### 2. Projeto "Mascote Mitológico":

- » Desenvolver uma mascote para os Jogos da escola inspirado em uma criatura mitológica.
- » Explique o simbolismo por trás da escolha (exemplo: Pégaso, que representa a velocidade).

#### 3. Medalhas e Símbolos:

- » Desenhar medalhas incorporando elementos da Grécia Antiga e valores contemporâneos.
- » Criar uma tocha olímpica escolar com materiais acessíveis.

## Recriação de Modalidades Olímpicas Antigas

////////

### Sugestões para Educação Física (adaptadas para segurança):

#### 1. Corrida de Estádio:

- » Demarcar uma distância proporcional no pátio da escola.
- » Realizar corridas em grupos pequenos, como os gregos faziam.

#### 2. Lançamento de Disco:

- » Usar discos leves feitos de papelão ou plástico.
- » Ensinar a técnica básica do movimento giratório.

#### 3. Salto em Distância:

- » Os gregos saltavam carregando pequenos pesos (halteres) nas mãos.
- » Os alunos podem usar saquinhos de tecido com areia ou feijão.

#### 4. Luta Grega Simplificada:

- » Adaptação segura: o objetivo consiste em fazer o oponente pisar fora de um círculo.
- » Enfatizar o respeito e as regras.

## Materiais Necessários

////////

- » Imagens impressas de vasos gregos e do santuário de Olímpia.
- » Mapas da Grécia Antiga e moderna.
- » Materiais de arte: papéis coloridos, argila ou massa de modelar, tintas, etc.
- » Tecidos para representações teatrais.
- » Materiais para recriação de implementos esportivos.
- » Livros ou textos adaptados sobre mitologia grega.

## Avaliação

////////

### Aspectos a observar:

- » Compreensão do contexto histórico dos Jogos Olímpicos antigos.
- » Capacidade de estabelecer conexões entre passado e presente.
- » Engajamento nas atividades interdisciplinares.
- » Aplicação dos valores olímpicos nas atividades práticas.
- » Criatividade nas produções artísticas.

### Instrumentos de avaliação:

- » Participação nas discussões e atividades.
- » Produções artísticas e apresentações.
- » Elaboração de breves textos reflexivos sobre a experiência.
- » Autoavaliação sobre o trabalho em equipe.

## Integração com Outras Disciplinas

////////

### Língua Portuguesa:

- » Leitura e adaptação de mitos gregos.
- » Produção de narrativas sobre os deuses e os Jogos.

### Matemática:

- » Cálculo de distâncias nas competições.
- » Estudo de proporções nos templos gregos.

### **Ciências:**

- » Estudo do corpo humano e sua representação na arte grega.
- » Comparação entre o treinamento atlético antigo e o moderno.

## **Valor Olímpico em Destaque: Respeito**

////////

O respeito é trabalhado em múltiplas dimensões nesta atividade: respeito pelo patrimônio histórico e cultural da humanidade, pelas diferentes crenças e práticas de outros povos e épocas, pelas regras que organizam a competição justa, e pelo esforço e dedicação dos atletas antigos e modernos. Ao compreender que os Jogos Olímpicos tinham o poder de interromper guerras, os alunos refletem sobre o potencial do esporte como promotor da paz e do entendimento entre diferentes grupos.

O senso de pertencimento é desenvolvido quando os alunos percebem que são parte de uma tradição cultural milenar, que os valores olímpicos atravessaram o tempo e ainda são relevantes, e que as questões fundamentais da humanidade permanecem mesmo em contextos muito diferentes.

**TRANSFORMA | COB** - [www.cob.org.br/cultura-educacao/transforma](http://www.cob.org.br/cultura-educacao/transforma)

REALIZAÇÃO

---



COMITÊ OLÍMPICO DO  
**BRASIL**

