

## ESPORTE E CINEMA: INTERFACES HISTÓRICAS E POSSIBILIDADES EDUCACIONAIS CONTEMPORÂNEAS

ALLYSON CARVALHO DE ARAÚJO

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Natal, Rio Grande do Norte, Brasil

RAFAEL DE GOIS TINÓCO

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Natal, Rio Grande do Norte, Brasil

---

**RESUMO:** Considerando o cinema e o esporte como manifestações oriundas da modernidade, o presente texto propõe discutir a representação do esporte no cinema a partir do contexto moderno e abrir diálogo no contraste com possibilidades pedagógicas contemporâneas. A pesquisa é descritiva com abordagem qualitativa e se organiza em dois momentos. No primeiro, aciona a sociologia do esporte e da comunicação como postura teórica que orienta a leitura crítica do filme *Olympia* (1938). No segundo, narra e problematiza uma experiência pedagógica no Ensino Médio. As reflexões apontam uma retroalimentação do cinema e do esporte para afirmação de valores cultivados na modernidade, tais como a celeridade e a racionalidade, mas também uma reconstrução de sentidos, via autoria dos alunos, que se alinha com a política educacional vigente.

**PALAVRAS-CHAVE:** Esporte; Audiovisual; Educação; Educação Física; Ensino Médio.

---

### INTRODUÇÃO

É interessante observar que os estudos acadêmicos sobre esporte e cinema reconhecem a importância da modernidade como um contexto social e histórico crucial para o surgimento e desenvolvimento dessas duas práticas. Diversos autores (Magnane, 1969; Bourdieu, 1983; Elias; Dunning, 1992; Guttman, 2006) abordaram o fenômeno esportivo com base em diferentes perspectivas teóricas, mas os estudos convergem para a compreensão do esporte como um produto da modernidade. Nessa visão, o esporte moderno é resultado de um processo de racionalização das práticas corporais, no qual a competição, a cientificação do treinamento, a comparação objetiva e a superação assumem papéis centrais (Bracht, 2002). A esse fenômeno, situado social e historicamente, denominou-se esporte moderno.

Da mesma forma, o cinema é compreendido como um reflexo das transformações da modernidade. Ele é visto como “[...] produto e parte componente de variáveis interconectadas da modernidade” (Charney; Schwartz, 2004, p. 27) que engloba mudanças políticas, sociais, econômicas e culturais. O cinema capturou e expressou elementos da dinâmica da modernidade, oferecendo uma experiência social acelerada e refletindo a urbanidade que a modernidade apontava.

Ao abordar o esporte tomando por base o cinema, os estudos se baseiam no pressuposto de que ambas as manifestações estão intrinsecamente ligadas à modernidade, compartilhando características e influências desse período histórico

(Melo, 2006). A justificativa deste recorte histórico centrado na modernidade não se limita ao paralelismo cronológico, mas também reconhece que o esporte e o cinema foram amplamente moldados e influenciados pelos valores, ideias e transformações desse contexto moderno.

Para começar a discutir as relações entre cinema e esporte, devemos destacar o fato de que ambos, mesmo possuindo raízes anteriores, são fenômenos típicos da modernidade, se organizando no âmbito de uma série de mudanças culturais, sociais e econômicas observáveis desde o fim do século XVIII, crescente no decorrer do século XIX e consolidadas na transição e no decorrer do século XX. Não surpreende o fato de que cinema e os Jogos Olímpicos tenham surgido em uma mesma época (1895 e 1896, respectivamente) e no mesmo lugar: França, país-chave para entender um novo estilo de vida que estava sendo gestado (Melo, 2006, p. 55).

Na extensa filmografia mundial, existem muitos filmes que retratam momentos significativos na construção de um contexto moderno, incluindo aqueles que afirmam os valores e entendimentos do esporte ao longo do tempo. Nesse sentido, é incontestável que "[...] esporte e cinema ao mesmo tempo em que expressam representações, princípios, sentidos e significados constantes no século XX, também foram fundamentais na consolidação destes" (Melo, 2006, p. 72).

Para este estudo, temos o cinema e o esporte como dispositivos pedagógicos (Fischer, 1996) que, ancorados no campo dos estudos culturais, constroem significados e são "[...] um lugar privilegiado de criação, reforço e circulação de sentidos, que operam na formação de identidades individuais e sociais, bem como na produção social de inclusões, exclusões e diferenças" (Fischer, 2001, p. 588).

Segundo Silva Junior (2023), é possível perceber o uso de artefatos midiáticos nas pesquisas que acionam o conceito de pedagogias culturais, entendidas como uma ferramenta teórica multifacetada que aciona aspectos do cotidiano e suas afecções ao sujeito. Andrade e Costa (2015) também apontam que a noção de pedagogias culturais é largamente acionada diante das relações de mídia e consumo. Assim, pensar no cinema e no esporte como espaços educativos que ocorrem em sintonia ou à revelia das instituições de ensino formais (por exemplo, escolas e universidades), é pensar em educação em seu sentido amplo e difratado na experiência dos sujeitos.

Dessa forma, este estudo tem o objetivo de discutir a representação do esporte no cinema considerando o contexto moderno e abrir diálogo no contraste com possibilidades pedagógicas contemporâneas.

Para tanto, metodologicamente, trata-se de um estudo descritivo e qualitativo que faz uso de dois momentos que se articulam. O primeiro é uma análise apreciativa e crítica de uma das principais produções do cinema mundial sobre o tema do esporte, o filme *Olympia* (1938). A análise dessa obra servirá como respaldo estético e histórico que anuncia os traços da modernidade de uma certa ideia de esporte amplificar o debate diante das novas demandas do conceito. Já o segundo momento é uma análise narrativa

da produção audiovisual de um coletivo de estudantes de Ensino Médio em face de um bimestre letivo que tematizou o esporte pela linguagem cinematográfica. A produção analisada é produto de uma experiência pedagogicamente pensada para operar pela linguagem do audiovisual e que pudesse explorar possibilidades de construir novos mapas de traços e valores do contemporâneo para problematizar a relação entre esporte e cinema (Tinôco, 2017; Araújo, 2012; Araújo, 2018). Nessa lida, os produtos são analisados à luz da forma de organização do objeto de conhecimento esporte na Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018a), bem como pela sistematização dos Temas Contemporâneos Transversais – TCTs (Brasil, 2019), como forma de perceber as possibilidades de ampliação de narrativas e leituras do esporte com base no trato pedagógico.

Esses dois momentos deste estudo se entrelaçam quando percebemos, no primeiro momento, determinados valores relacionados ao esporte (racionalização, competição, comparação objetiva, treinamento etc.) como uma reificação dos sentidos da modernidade. Em contraste, a lógica do trato pedagógico, que aconteceu no segundo momento, possibilita que esses valores, associando o esporte ao campo do audiovisual, podem ser mais alinhados aos princípios educativos e possibilitar aos discentes construir (não replicarem) suas próprias narrativas sobre o esporte, pluralizando os sentidos nesta prática social.

Logo, o texto justifica-se pela abertura de pensamento da Educação Física, componente curricular que abarca o conteúdo esporte, para além da linguagem corporal. Assim, acolhida pela BNCC (Brasil, 2018a) dentro da área de linguagens, a Educação Física tem sido provocada a superar a tradição militarista historicamente construída e a multiplicar os sentidos das práticas corporais, dentre elas o esporte. Eis o movimento em que se inscreve este texto.

#### *OLYMPIA*: IDEIAS DE PROGRESSO E SUPERIORIDADE ATRAVÉS DO ESPORTE

No documentário icônico dirigido por Leni Riefenstahl e lançado em 1938, que registra os XI Jogos Olímpicos realizados em 1936, é evidente a utilização de diversos recursos técnicos que posteriormente se tornariam padrões na indústria cinematográfica. Nesse momento, muitos aspectos se destacavam, como ângulos de câmera incomuns, técnicas de edição avançadas e *close-ups* extremos, entre outros. O investimento feito para capturar e registrar o espetáculo dos atletas olímpicos transformou o estádio em um verdadeiro estúdio de cinema.

O estádio foi transformado num gigantesco estúdio cinematográfico. Ela [Leni] escreveu, produziu e montou seu *Olympia* com recursos extraordinários: 23 operadores de câmera, trilhos para acompanhar em voos e *travellings* os atletas em corridas e saltos, teleobjetivas gigantes, guias, 4 câmeras de diversos formatos [...] (Nazaro *apud* Melo, 2006, p. 92).

Desse modo, ao contemplar *Olympia*, somos inevitavelmente levados a refletir sobre o sobrepujar, vinculados intrinsecamente às questões de progresso e superioridade. Os investimentos técnicos realizados consolidaram um caminho para capturar registros do esforço corporal e do desempenho máximo, com o objetivo de

compor uma percepção de alta performance. A ideia de progresso incutida no discurso ideológico se avoluma em toda a produção, realçando o investimento para transformar essa narrativa em um símbolo da audácia, inventividade e expansão das possibilidades cinematográficas da época.

Conforme Melo (2006) argumenta, o filme, embora esteja intrinsecamente ligado ao esporte, revela muito mais do que isso, especialmente ao desvelar o imaginário nazista por toda produção. Ao exaltar o esporte, a produção realça a ênfase na beleza, perfeição e vigor doutros elementos vinculados à ideia de progresso. Implicitamente, a lógica da superioridade é retratada nas cenas e no texto do filme ao destacar a competição e exaltar, com uma carga ideológica evidente, a superioridade da raça ariana no contexto esportivo, reforçando, assim, a lógica do regime nazista.

Nesse viés, Sontag (1986), assim como outros estudiosos, dedicou-se a realçar a correspondência ideológica presente no trabalho de Leni Riefenstahl em relação ao regime político de Hitler. Em sua análise, destacou-se inclusive o processo de "desnazificação" pelo qual Riefenstahl transitou posteriormente, movimento que relativizou a posição de Riefenstahl como uma diretora responsável por uma obra documental.

Em contraponto, Melo e Nóbrega (2006), mesmo ao direcionar sua atenção para os elementos estéticos da produção, não deixam de considerar uma análise política do filme, uma vez que as intenções por trás desses elementos estéticos estão intrinsecamente ligadas à divulgação nazista.

Em muitos momentos ao longo da produção, os atletas perdem suas individualidades em prol de um discurso nacionalista que enfatiza a afirmação de superioridade através da representação de uma juventude saudável e forte, associada à produtividade e à dificuldade de ser derrotada. Esses elementos ideológicos se multiplicam no enredo nazista e, por consequência, em *Olympia*.

Desse modo, a linguagem visual do filme apresenta essas associações de maneira imagética, ao sobrepor imagens do Discóbolo de *Mirón* sobre a imagem de um atleta alemão que se transmuta do primeiro para o segundo, realizando o movimento de giro para lançar o disco. Essa estratégia busca, claramente, fundir o ideal helênico de beleza e perfeição com a imagem do atleta branco, forte e viril, que se apresenta nu ao final da cena.

A construção inovadora e surpreendente (para a época) do texto fílmico deve ser considerada não apenas vinculada à habilidade narrativa de Leni Riefenstahl, mas também ao financiamento proporcionado pelo regime nazista, que permitiu o uso de uma técnica de filmagem e uma estética apolínea distintas, em consonância com as conjunturas sociais e políticas da época.

Uma modernidade que explora com sucesso a sincronia tecnológica, transformando-a na atemporalidade de um novo megamito: o da natureza monumental, do corpo heróico, do ornamento de massa revestido de concreto – em suma, o modernismo nazista exemplificado por Leni Riefenstahl (Hansen, 2004, p. 435).

Nesse contexto, a premissa fundamental, não apenas para essa produção, mas para a quase totalidade dos filmes que abordam o esporte em narrativas de competição (documental ou ficcional), é a necessidade de espetacularizar o desempenho corporal e, assim, criar um significado que associe de forma linear o esporte ao sacrifício, à produtividade e ao vigor. É talvez essa característica que leve o espectador a se envolver com produções cinematográficas que tratam de esporte, uma sensibilização através do espetáculo corporal, como se a projeção na tela tivesse o poder de despertar no espectador um sentimento de pertencimento ao que é glorificado na vitória e/ou na história do sacrifício em sua busca, como temos observado na valorização de praticamente todas as imagens apresentadas até agora.

Dessa maneira, a produção de *Olympia* carrega consigo a herança de ser um ícone dessa exaltação ao corpo apolíneo e eficiente para o desempenho esportivo. E é importante realçar que a tradição atual dos filmes documentais das Olimpíadas da era moderna reforça esse impulso progressista e incitador de superação. No entanto, não são apenas os filmes esportivos documentais que resgatam essas marcas da modernidade para narrar a expressão esportiva. Na verdade, o esporte foi tão profundamente permeado pela lógica de modernização que é percebido como uma consequência desse processo em qualquer forma de representação daquela época.

Dessarte, para além desse acionamento do diálogo entre a sociologia do esporte e a comunicação, embasado na narrativa de *Olympia*, também se faz necessário fomentar outras possíveis narrativas com olhares diversos. No Brasil, a política nacional curricular representada pela BNCC (Brasil, 2018a) aponta alguns componentes curriculares agregados sob o rótulo da área de linguagens. Nesta proposta curricular, a Educação Física com a Língua Portuguesa, a Língua Inglesa e a Arte partilham de um acervo de comunicação e expressão pelas quais as práticas sociais podem ser mediadas por diferentes linguagens (verbal, corporal, visual, sonora, digital etc.). Segundo este documento, é importante garantir as “[...] especificidades de cada linguagem, sem perder a visão do todo no qual elas estão inseridas” (Brasil, 2018a, p. 63), ao passo que é importante compreender que “[...] as linguagens são dinâmicas, e que todos participam desse processo de constante transformação” (Brasil, 2018a, p. 63).

Assim, abre-se um panorama de ampliação dos objetos de conhecimento tratados nesses componentes curriculares que nos convida a atravessar as linguagens e, por sua vez, a convidar os alunos a ocuparem um espaço de protagonismo nas construções de narrativas pela linguagem, como já vem sendo problematizado pela Educação Física (Oliveira; Araújo, 2022; Oliveira *et al.*, 2023). A ideia, neste espaço, é de refletir sobre a operacionalização desse atravessamento de linguagens, especificamente a corporal e a audiovisual. Nesse contexto, o próximo tópico discute tal possibilidade advinda de uma intervenção pedagógica no Ensino Médio, tratando da relação entre o esporte e o cinema.

#### **ESPORTE & CINEMA: PROBLEMATIZAÇÕES E REFLEXÕES A PARTIR DAS POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS CONTEMPORÂNEAS**

Na intenção de debater sobre a junção pedagógica Educação Física, com base no conteúdo esporte e cinema, notamos na literatura o escasso registro de dedicação em explorar a possibilidade educacional do audiovisual no ensino escolarizado do

conteúdo esporte (Tinôco; Araújo, 2017).

Logo, na esteira de substancializar a relação entre o esporte e o cinema no âmbito educacional, com uma nova forma de ensinar o conteúdo esporte dentro das aulas de Educação Física escolar, fugindo do modelo militarista, tecnicista e esportivista que acompanha a história da Educação Física no Brasil, os autores deste texto propuseram aproximações dessa relação durante um bimestre letivo. Para tanto, participaram dessa experiência as quatro turmas do 2º Ano do Ensino Médio Integrado (duas do curso de Mecatrônica e duas do curso de Informática), do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte *Campus* Parnamirim (IFRN *Campus* Parnamirim), localizado na cidade de Parnamirim-RN.

A justificativa por esse espaço de diálogo é pela percepção de abertura do professor regente dessa instituição que atesta reservar pelo menos um bimestre a cada ano para realização/experimentação de possibilidades pedagógicas que o desafiem e que coloquem o discente como sujeito ativo no processo ensino-aprendizagem. Neste ínterim, já se observou a “[...] produção, pelos estudantes, de diversos produtos pedagógicos como portfólios digitais, vídeos, textos, imagens, aplicativos, rádio novelas, móveis, desenhos, pinturas, colagens, musicais envolvendo danças e paródias, encenações, telejornais” (Batista, 2021, p. 39), pavimentando um espaço potente de acionamentos que articulam saberes da Educação Física em diferentes linguagens.

Posto isto, o planejamento pedagógico contou com dezesseis aulas em cada turma, distribuídas em oito semanas (duas aulas por semana por turma). Além disso, ocorreu um encontro extra para a realização de um evento de culminância, a Mostra de Curtas Esportivos, com apreciação dos curtas-metragens produzidos pelos alunos. Também foi levado em consideração no planejamento os conhecimentos prévios dos alunos sobre os esportes em geral e seus possíveis temas sociais que pudessem transversalizar, com base em vivências dentro e fora da sala, tais como: questões de gênero, *doping*, preconceitos (raça, cor, religião etc.), deficiência, entre outros, bem como os conhecimentos técnicos do cinema para produção dos curtas.

Assim, buscamos no momento pedagógico sublinhar a possibilidade de autoria e protagonismo juvenil elencados pela BNCC. Segundo este documento:

Para formar esses jovens como sujeitos críticos, criativos, autônomos e responsáveis, cabe às escolas de Ensino Médio proporcionarem experiências e processos que lhes garantam as aprendizagens necessárias para a leitura da realidade, o enfrentamento dos novos desafios da contemporaneidade (sociais, econômicos e ambientais) e a tomada de decisões éticas e fundamentadas. O mundo deve lhes ser apresentado como campo aberto para investigação e intervenção quanto a seus aspectos políticos, sociais, produtivos, ambientais e culturais, de modo que se sintam estimulados a equacionar e resolver questões legadas pelas gerações anteriores – e que se refletem nos contextos atuais – , abrindo-se criativamente para o novo (Brasil, 2018a, p. 463).

Cabe frisar que a demanda da atual política nacional curricular, representada pela BNCC, tem estimulado práticas que acionem formas de se “[...] comunicar por meio

das diferentes linguagens e mídias [para] produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos” (Brasil, 2018a, p. 64), como uma competência geral a ser desenvolvida pela área de linguagens.

Logo, especificamente para a Educação Física, destaca-se uma competência de área que propõe o desafio de “[...] identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas” (Brasil, 2018a, p. 221). Desta feita, percebe-se o desafio de área para o acionamento linguagens (no plural) para desenvolver os saberes próprios de seus conteúdos, como é o caso do acionamento da linguagem audiovisual para tematização do esporte.

Desse modo, a análise aqui proposta floresceu dos temas possíveis de serem aprendidos, com base no esporte, que aparecem na BNCC (Brasil, 2018a) e que podem ser vistos nos produtos produzidos pelos alunos, a saber: os curtas-metragens. Acreditamos que a experiência com a linguagem cinematográfica oportunizou uma reflexão sobre o conteúdo esporte para além do saber fazer e, portanto, com trato pedagógico crítico-reflexivo, fazendo o aluno refletir sobre o mundo que está a sua volta.

Porém, não nos deteremos neste espaço em narrar toda a mediação pedagógica, mas sim em darmos destaque aos curtas-metragens elaborados e suas produções de sentido. Contudo, anunciamos que para o surgimento dos temas trabalhados em tais produções, foram desencadeadas atividades após a Aula 04 (Possibilidades esportivas e suas temáticas). Essa aula teve como principal objetivo, a partir de uma vivência prática na quadra, no campo e na piscina, a percepção, por parte dos estudantes, das possibilidades esportivas e suas temáticas associadas para basear os roteiros de produção. Após esse encontro, os alunos escolheram livremente o esporte e o tema que iriam trabalhar para a criação de seus produtos.

Com isso, foram produzidos dezoito curtas-metragens, que podem ser apreciados no canal @rafaeldegois do *YouTube*,<sup>1</sup> onde todos os alunos, organizados em equipes de trabalho, abordaram um esporte em seus modos de fazer e algum tema social que transversalizasse do esporte.

Em um primeiro olhar para as produções, fica evidenciado o protagonismo do esporte, visto que é um conteúdo da Educação Física acionado nesta experiência pedagógica, e a escolha de um tema social que pudesse atravessar, de forma problematizada, esse esporte.

Como guia de análise, estaremos nos ancorando em “ler” tais produtos tendo a BNCC como pano de fundo, no que se refere aos saberes que podem ou devem ser abordados no conteúdo esporte e no que se refere a quais questões sociais devem ou podem ser atravessadas por tais conteúdos. Nesse sentido, a BNCC aponta, em seu escopo, o esporte (e sua classificação) como conteúdo possível à aprendizagem, bem como seis macro áreas temáticas (Cidadania e Civismo, Ciência e Tecnologia, Economia, Meio Ambiente, Multiculturalismo e Saúde), que compõem os Temas Contemporâneos “[...] que afetam a vida humana em escala local, regional e global” (Brasil, 2018a, p. 21).

Sobre o conteúdo esporte, a BNCC diz que:

[...] reúne tanto as manifestações mais formais dessa prática quanto as derivadas. O esporte como uma das práticas mais conhecidas da contemporaneidade, por sua grande presença nos meios de

comunicação, caracteriza-se por ser orientado pela comparação de um determinado desempenho entre indivíduos ou grupos (adversários), regido por um conjunto de regras formais, institucionalizadas por organizações (associações, federações e confederações esportivas), as quais definem as normas de disputa e promovem o desenvolvimento das modalidades em todos os níveis de competição. No entanto, essas características não possuem um único sentido ou somente um significado entre aqueles que o praticam, especialmente quando o esporte é realizado no contexto do lazer, da educação e da saúde. Como toda prática social, o esporte é passível de recriação por quem se envolve com ele (Brasil, 2018a, p. 215).

Nesse intento, ainda segundo a BNCC (Brasil, 2018a), esse conteúdo está balizado, estruturalmente, no modelo de classificação da lógica interna, tendo como referência os critérios de cooperação, interação com o adversário, desempenho motor e objetivos táticos da ação. Assim, esse modelo possibilita a distribuição das modalidades esportivas em categorias (Quadro 1), privilegiando as ações motoras intrínsecas, reunindo esportes que apresentam exigências motrizes semelhantes no desenvolvimento de suas práticas.

Quadro 1 – Classificação dos Esportes

Tipo	O que é?
Marca	Conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar os resultados registrados em segundos, metros ou quilos (patinação de velocidade, todas as provas do atletismo, remo, ciclismo, levantamento de peso etc.).
Precisão	Conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar/lançar um objeto, procurando acertar um alvo específico, estático ou em movimento, comparando-se o número de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que a do adversário) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o adversário conseguiu deixar), como nos seguintes casos: bocha, <i>curling</i> , golfe, tiro com arco etc.

Continua...



<b>Técnico-Combinatório</b>	Conjunto de modalidades nas quais o resultado da ação motora comparado é a qualidade do movimento segundo padrões técnico-combinatórios (ginástica artística, ginástica rítmica, nado sincronizado, patinação artística, saltos ornamentais etc.).
<b>Rede/Quadra dividida ou parede de rebote</b>	Conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento. Alguns exemplos de esportes de rede são voleibol, vôlei de praia, tênis de campo, tênis de mesa, <i>badminton</i> e peteca. Já os esportes de parede incluem pelota basca, raquetebol, <i>squash</i> etc.
<b>Campo e Taco</b>	Conjunto de modalidades que se caracterizam por rebater a bola lançada pelo adversário o mais longe possível, para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases, enquanto os defensores não recuperam o controle da bola, e, assim, somar pontos (beisebol, críquete, <i>softbol</i> etc.).
<b>Invasão ou Territorial</b>	Conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar a capacidade de uma equipe introduzir ou levar uma bola (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra/campo defendida pelos adversários (gol, cesta, <i>touchdown</i> etc.), protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo (basquetebol, <i>frisbee</i> , futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei sobre grama, polo aquático, rúgbi etc.).
<b>Combate</b>	Conjunto de modalidades caracterizadas como disputas nas quais o oponente deve ser subjugado, com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço, por meio de combinações de ações de ataque e defesa (judô, boxe, <i>tae kwon do</i> etc.).

Fonte: Brasil (2018a, p. 216-217).

Já ao pensarmos os temas sociais, tanto a BNCC (Brasil, 2018a) quanto o documento complementar intitulado “Temas Contemporâneos Transversais na BNCC: Proposta de Práticas de Implementação” (Brasil, 2019) afirmam que os TCTs têm a condição de explicitar a ligação entre os diferentes componentes curriculares de forma integrada, bem como de fazer sua conexão com situações vivenciadas pelos estudantes em suas realidades, contribuindo para trazer contexto e contemporaneidade.

Dessa maneira, o último documento supracitado (Brasil, 2019) nos revela seis macro áreas temáticas: (1) Cidadania e Civismo; (2) Ciência e Tecnologia; (3) Economia; (4) Meio Ambiente; (5) Multiculturalismo; (6) Saúde, englobando quinze Temas Contemporâneos, como mostra a Figura 1 abaixo.

Figura 1 – Macro áreas Temáticas e Temas Contemporâneos Transversais



Fonte: Brasil (2019).

Para melhor visualização do mapeamento feito por este estudo sobre a produção dos curtas-metragens dos alunos, organizamos o Quadro 2 abaixo, que relaciona os esportes abordados e os temas sociais acionados.

Quadro 2 – Especificidades dos curtas-metragens esportivos

Turma	Título do curta	Temática	Esporte
Informática 2º Ano Matutino	A cor ex-tinta	Gênero	Tae-kwon-do
	Jamuja: O lado forte da vida	Superação	Boxe
	Por um sonho	Gênero/Religião	Futebol
	Seja bom, mas não melhor do que eu	Deficiência Física	Basquete
	Vamos dar um gás	<i>Doping</i>	Natação

Continua...

<b>Informática</b> <b>2º Ano</b> <b>Vespertino</b>	Cicatrizes	Superação	Boxe
	Doping Boxe	<i>Doping</i>	Boxe
	Laurana: Superação através do esporte	Superação	Atletismo
	Futebol Feminino	Gênero	Futebol
<b>Mecatrônica</b> <b>2º Ano</b> <b>Matutino</b>	Superação	Preconceito (Classe Social)	Badminton
	O poder da escolha	<i>Doping</i>	Natação
	Sonho Azul	Autismo	Xadrez
	Tão Jovem	<i>Bullying</i>	Vôlei
<b>Mecatrônica</b> <b>2º Ano</b> <b>Vespertino</b>	Fora do Jogo	Deficiência Física	Basquete
	Smith: Lutando contra a realidade	Ética	Boxe
	Meu lugar ao sol	Ética	Atletismo
	<i>La muerte de um trapaceiro</i>	Ética	Pôquer
	Pacto Mortal	Misticismo	Atletismo

Fonte: Adaptado de Tinóco (2017).

Então, agregando sínteses sobre as produções dos alunos, encontramos cinco curtas-metragens produzidos sobre lutas esportivizadas, são eles: Tae-Kwon-Do (1) e Boxe (4), lutas classificadas na BNCC (Brasil, 2018a) como Esportes de Combate. No que se refere aos temas que transversalizaram, trataram de Ética e Superação (TCT – Cidadania e Civismo), Gênero (TCT – Multiculturalismo) e *Doping* (TCT – Saúde). Destaca-se, nesse ponto, que as produções pertencentes a esse grupo de curtas-metragens não enfatizam os virtuosismos técnicos ou, quando o fazem, é como gatilho narrativo para destacar questões éticas. Percebe-se, nesse primeiro grupamento de produções, um atravessamento social de saberes que compõe o esporte ao mesmo tempo que o extrapola.

Logo, sabe-se que tais temas são caros aos preceitos esportivos e que podem ser levados ao cotidiano social dos alunos. A exemplo, temos, de acordo com Costa *et al.* (2005), que o *doping* no esporte tem sido tratado, consensualmente, como um ato antiético e burlar a lei das substâncias/métodos proibidos para vencer a qualquer custo parece caracterizar um comportamento injusto com os demais, contrário à comunidade em que se está inserido e, por isso mesmo, é eticamente condenável, assim como entregar partidas, lutas, disputas etc.

Além disso, outra acusação dirigida ao *doping* refere-se aos males que pode causar à saúde, tais como aumento da libido, atrofia testicular, dificuldades de ereção, aumento da mama, disfunção hepática, tumores benignos e malignos do fígado, aumento da pressão arterial e do colesterol de baixa densidade, bem como a diminuição do colesterol de alta densidade, o aumento de rupturas de tendão, de fraturas óssea, da agressividade, do comportamento antissocial, entre outros (Silva, 2005).

Nessa perspectiva, a relação dessas aprendizagens com o TCT – Cidadania e Civismo se dá pela responsabilidade cidadã e cívica, pois, de acordo com a BNCC (Brasil, 2018a), elas são descritas como o atuar/agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, resiliência, determinação e flexibilidade, apropriando-se de decisões

edificadas em princípios morais, éticos, inclusivos, sustentáveis, solidários e democráticos. Já com o TCT – Saúde, essa relação de aprendizagem acontece no “[...] 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” (Brasil, 2018a, p. 10).

Já o segundo grupamento de produções dos alunos nos aponta para três curtas-metragens sobre o Atletismo e duas sobre a Natação. Dentro da BNCC (Brasil, 2018a), essas duas modalidades estão classificadas como Esportes de Marca. Em relação aos temas que transversalizaram, tivemos a repetição da Ética e Superação (TCT – Cidadania e Civismo) e *Doping* (TCT – Saúde), com o acréscimo do Misticismo (TCT – Multiculturalismo).

Com relação às aprendizagens dos alunos, ganha evidência aqui o Multiculturalismo, pois um dos curtas traz em seu alicerce ritos de religiões de matriz africana, em que os corredores, para as vitórias, fazem um pacto Umbandista e sofrem duras críticas discriminatórias. Dessa forma, diante da diversidade cultural brasileira, o Multiculturalismo deve estar ligado ao reconhecimento e respeito dessa diversidade cultural, e leva à investigação das questões de identidade, podendo ser entendido como um movimento social que fomenta a tolerância das diferenças entre os seres humanos (Werneck, 2008).

Neste sentido, a ligação dessa aprendizagem com o TCT – Multiculturalismo surge, conforme a BNCC (Brasil, 2018a), da necessidade de se educar em busca da valorização do multiculturalismo dessas matrizes históricas e culturais brasileiras. Este mesmo documento ainda atesta, consoante as DCNEM (Brasil, 2018b), que as aprendizagens na formação geral básica devem contemplar a história do Brasil e do mundo, levando em conta as contribuições das diferentes culturas e etnias para a formação do povo brasileiro, especialmente das matrizes indígena, africana e europeia.

Por falar em discriminação e preconceito, os alunos produziram seis curtas-metragens abordando essa temática, duas tratando do Futebol, duas tratando do Basquete, uma tratando do *Badminton* e uma tratando do Vôlei. Os dois primeiros esportes, dentro da BNCC (Brasil, 2018a), estão incluídos no rol dos Esportes de Invasão, e os outros dois dentro dos Esportes de Rede. No tocante aos temas que foram transversalizados, surgiram Gênero, Deficiência, *Bullying* e Preconceito de Classe Social (TCT – Multiculturalismo).

Nessa lida, percebe-se nas produções tensionamentos de aprendizagens, possibilitados aos alunos, relativos às questões de gênero, deficiência e *bullying*. Ao tratar das questões de gênero, os curtas retrataram os preconceitos que as mulheres sofrem nessas práticas, apontando divergências familiares e religiosas. Referente a isso, Araújo (2012) declara que o esporte, imbricado na tessitura social que o engloba, reconhece os questionamentos das posições binárias em torno do gênero e da sexualidade dos sujeitos/atletas, porém resiste a essa nova demanda por acreditar que esta desestabiliza a prática esportiva, inclusive em seu clássico formato de organização das modalidades por categoria e gênero.

Já quando abordaram a deficiência, os curtas evidenciaram uma discussão que superou as reformas estruturais dos espaços com fins de acessibilidade do deficiente,

mas também debateram, acentuadamente, sobre a inclusão desses sujeitos, principalmente na escola, nas aulas de Educação Física e nos esportes. Assim, essas reflexões se associaram à percepção social da inclusão, que a compreende como um processo pelo qual a sociedade se adapta para incluir, em seus sistemas, pessoas com deficiência e, concomitantemente, estas se preparam para assumir seus papéis sociais (Sasaki, 2003).

Por último, o curta que versou sobre o *bullying* teve reflexões em relação a um atleta que queria ser jogador profissional de vôlei, porém, em sua construção como tal, sofria atos discriminatórios por parte dos colegas de equipe. Dessarte, Fante (2005) nos alerta que o *bullying* é um cenário terrorista que pode acontecer em qualquer contexto, como escolas, universidades, locais de trabalho, família etc. O que, à primeira vista, pode parecer um simples ato inofensivo, pode afetar emocionalmente e fisicamente o alvo da ofensa. Logo, o *bullying* opera de forma consciente, com base em atitudes antissociais em que o agressor tem como propósito causar dor e angústia à vítima, ocasionando uma queda de rendimento em qualquer contexto que esta atue, transformando a saúde do indivíduo em doença psicossomática, em uma relação de desigualdade de força e/ou poder.

Com isso, a ligação dessas aprendizagens com o TCT – Multiculturalismo ocorre na diversidade, seja ela relacionada à cultura, à identidade ou a modos de vida, o que nos direciona a possíveis conflitos ligados a tais diferenças. Segundo a BNCC (Brasil, 2018a), é fundamental que a diversidade cultural seja trabalhada na escola, pois o contexto social é inegavelmente plural e o multiculturalismo pode ser inserido no processo de ensino-aprendizagem como uma alternativa que se coloca contra as situações de exclusão, de silenciamento e de marginalização de culturas e identidades.

Por fim, destacamos que as produções que tiveram o Xadrez e o Pôquer como manifestações priorizadas, apesar de considerados práticas esportivas, não podem ser classificados dentro das possibilidades trazidas pela BNCC (Brasil, 2018a), muito devido a não especificação de onde eles poderiam estar. Deste modo não contemplamos tais produções neste debate.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo ocupou-se em discutir a representação do esporte no cinema com base no contexto moderno e buscou abrir diálogo no contraste com possibilidades pedagógicas contemporâneas. No primeiro momento, como exercício de recuperação das características do esporte moderno caracterizados por Guttmann (2006), observou-se que *Olympia* (1938), como produção emblemática da cinematografia mundial, reafirma a racionalização e secularização das práticas esportivas ao passo que radicaliza a quantificação, a burocratização, a comparação objetiva e a superação, aspectos que aderem à lógica célere e de narrativa de progresso própria da Modernidade.

Contudo, narrar e mapear o experimento pedagógico que aproxima o conteúdo esporte da possibilidade de trato e produção audiovisual abre uma potência de ampliar as formas de narrar, aprender e viver o esporte. Segundo as produções mapeadas, tivemos o acionamento de quatro dos sete objetos de conhecimento dentro da unidade temática Esporte (Esportes de combate; de invasão; de rede; de marca). Ainda no mapeamento, é possível perceber acionamento de três das seis macro áreas

temáticas dos TCTs (Cidadania e civismo; Saúde; Multiculturalismo).

No contraste entre a representação clássica do esporte moderno e possibilidades pedagógicas contemporâneas da tematização do esporte, via cinema, percebe-se que é possível narrar o esporte, via audiovisual, para além da competição da produtividade, do sobrepujar e do treinamento. Constatamos os curtas-metragens produzidos como sínteses autodeclaradas de aprendizagens privilegiadas, revelando uma real construção, reconstrução e ampliação do conhecimento com/sobre os esportes e seus temas, que dele podem transversalizar. Contudo, é necessário abrir a possibilidade de autoria e protagonismo ao aluno para que os afetos sociais dialoguem com os conteúdos escolares. Neste caminho ainda há muito a ser experimentado e nós nos inscrevemos nesta agenda.

Artigo recebido em: 01/07/2023

Aprovado para publicação em: 13/11/2023

---

SPORT AND CINEMA: HISTORICAL INTERFACES AND CONTEMPORARY EDUCATIONAL POSSIBILITIES

**ABSTRACT:** Considering both cinema and sport as manifestations arising from Modernity, this text proposes to discuss the representation of sport in cinema from the modern context and to open a dialogue in contrast with contemporary pedagogical possibilities. The research is descriptive with a qualitative approach and is organized in two moments. In the first, he uses the sociology of sport and communication as a theoretical framework that guides the critical reading of the film *Olympia* (1938). The second narrates and discusses a pedagogical experience in high school. The reflections point to feedback from cinema and sport for the affirmation of values cultivated in modernity, such as speed and rationality, but also for the reconstruction of meanings, via student authorship, which is in line with the current educational policy.

**KEYWORDS:** Sport; Audio-visual; Education; Physical Education; High School.

---

DEPORTE Y CINE: INTERFACES HISTÓRICAS Y POSIBILIDADES EDUCATIVAS CONTEMPORÁNEAS

**RESUMEN:** Considerando el cine y el deporte como manifestaciones de la Modernidad, este texto se propone discutir la representación del deporte en el cine desde el contexto moderno y abrir diálogo en contraste con las posibilidades pedagógicas contemporáneas. La investigación es descriptiva con enfoque cualitativo y se organiza en dos momentos. En el primero, hace uso de la sociología del deporte y la comunicación como marco teórico que orienta la lectura de la película *Olympia* (1938). El segundo narra y discute una experiencia pedagógica en la escuela secundaria. Las reflexiones apuntan a la retroalimentación desde el cine y el deporte para la afirmación de los valores de la modernidad, como la velocidad y la racionalidad, pero también para la reconstrucción de significados, a través de la autoría, en consonancia con la actual política educativa.

ARAÚJO, A. C. de; TINÓCO, R. de G.

PALABRAS CLAVE: Deporte; Audiovisual; Educación; Educación Física; Escuela Secundaria.

---

## NOTA

1 - Disponível em: <https://www.youtube.com/@rafaeldegois/>

---

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, P. D.; COSTA, M. V. Usos e possibilidades do conceito de pedagogias culturais nas pesquisas em estudos culturais em educação. **Revista Textura**, Canoas, v. 17, n. 34, p. 48-63, 2015. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/1501>. Acesso em: 1 jul. 2023.

ARAÚJO, A. C. **Elementos do Pós-Moderno na representação do Esporte no Cinema contemporâneo**. 2012. 154f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Centro de Arte e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.

ARAÚJO, A. C. **Esporte no cinema contemporâneo: representações e outras sensibilidades culturais**. Natal: IFRN, 2018.

BATISTA, A. P. **Educação física e recursos educacionais digitais: uma intervenção pedagógica no Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte**. 2021. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/32490>. Acesso em: 1 jul. 2023.

BOURDIEU, P. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

BRACHT, V. Esporte, história e cultura. In: PRONI, M. W.; LUCENA, R. F. **Esporte: história e sociedade**. Campinas: Autores Associados, 2002. p. 191-205.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018a.

BRASIL. **Parecer CEB/CNE nº 3, de 21 de novembro de 2018**. Parecer sobre as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. Brasília, DF: Conselho Nacional de Educação, 2018b.

BRASIL. **Temas Contemporâneos Transversais na BNCC: Proposta de Práticas de Implementação**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2019.

CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R. (org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

COSTA, F. S. *et al.* Doping no Esporte: Problematização Ética. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 27, n. 1, p. 113-122, set. 2005.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

FANTE, C. **Fenômeno bullying**: Como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz. 2. ed. Campinas SP: Veros, 2005.

FISCHER, R. B. **Adolescência em discurso**: Mídia e produção de subjetividade. 1996. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1996. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/10281>. Acesso em: 1 jul. 2023.

FISCHER, R. B. Mídia e educação da mulher: Uma discussão teórica sobre modos de enunciar o feminino na TV. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 586-599, 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2001000200015>. Acesso em: 1 jul. 2023.

GUTTMANN, A. **Du rituel au Record**: la nature des sports modernes. Paris: L'Harmattan, 2006.

HANSEN, M. B. Estados Unidos, Paris, Alpes: Kracauer (e Benjamin) sobre o cinema e a modernidade. *In*: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R. (org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 497-557.

MAGNANE, G. **Sociologia do esporte**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

MELO, V. A. **Cinema & esporte**: diálogos. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2006.

MELO, J. P.; NÓBREGA, T. P. Beleza e conflito em *Olympia*. *In*: MARCOS, S.; CHAVES, B. (org.). **Clarões da tela**: o cinema dentro de nós. Natal: EDUFRN, 2006. p. 83-91.

OLIVEIRA, N. D.; ARAÚJO, A. C. As linguagens na Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio: diálogos com a Educação Física. **Rev. Educ. Questão**, Natal, v. 60, n. 63, e-28991, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.21680/1981-1802.2022v60n63id28991>. Acesso em: 1 jul. 2023.

OLIVEIRA, N. D. *et al.* de. Currículo do Ensino Médio no estado de Sergipe (Brasil): noções de linguagem e implicações para educação física. **Educación Física y Ciencia**, [S. l.], v. 25, n. 1, e244, 2023. Disponível em: <https://efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/view/efyce244>. Acesso em: 1 jul. 2023.

OLYMPIA. Direção de Leni Riefenstahl. Roteiro: Leni Riefenstahl. Berlim: Studio Films, 1938. (121 min.), P&B.



ARAÚJO, A. C. de; TINÔCO, R. de G.

SASSAKI, R. K. **Inclusão**: Construindo uma sociedade para todos. 5. ed. Rio de Janeiro: WVA, 2003.

SILVA JUNIOR, A. O. da. Cultura e educação: Como operam as pedagogias culturais? **Educação, Sociedade & Culturas**, [S. l.], n. 64, p. 1-21, 2023. Disponível em: <https://ojs.up.pt/index.php/esc-ciie/article/view/468>. Acesso em: 1 jul. 2023.

SILVA, M. R. S. Doping: Consagração ou Profanação. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 27, n. 1, p. 9-22, set. 2005.

SONTAG, S. **Sob o signo de Saturno**. Porto Alegre: LP&M, 1986.

TINÔCO, R. G. **Educação Física Escolar & Cinema**: Experimentando novas formas de ensinar Esporte no Ensino Médio. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/23469>. Acesso em: 1 jul. 2023.

TINÔCO, R. G.; ARAÚJO, A. C. Cinema & Educação Física escolar: estado da (7ª) arte. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 20, n. 4, p. 835-852, dez. 2017. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/42257>. Acesso em: 1 jul. 2023.

WERNECK, V. R. Uma avaliação sobre a relação multiculturalismo e educação. **Ensaio. Educ.**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 60, p. 413-436, jul./set. 2008.

---

ALLYSSON CARVALHO DE ARAÚJO: Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Licenciado em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Docente do Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), atuando no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED) e Educação Física (PPGEF).

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0114-8122>

E-mail: [allyssoncarvalho@hotmail.com](mailto:allyssoncarvalho@hotmail.com)

---

RAFAEL DE GOIS TINÔCO: Doutorando em Educação Física no Programa de Pós-Graduação em Educação Física (PPGEF) pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Licenciado em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Professor de Educação Física da Rede Pública de Ensino do Rio Grande do Norte. Professor da Faculdade Maurício de Nassau – Natal/RN.

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8538-0564>

E-mail: [rafaeldegois@hotmail.com](mailto:rafaeldegois@hotmail.com)

---

Este periódico utiliza a licença *Creative Commons Attribution 4.0*, para periódicos de acesso aberto (*Open Archives Initiative - OAI*).