



JOSIANE MORAES MARINHO
CIRLANDE CABRAL DA SILVA



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
AMAZONAS
PRÓ REITORIA DE PESQUISA E PÓS - GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA
CAMPUS MANAUS CENTRO

JOSIANE MORAES MARINHO

Mestranda

PROF. DR. CIRLANDE CABRAL DA SILVA

Orientador



M298f Marinho, Josiane Moraes.

Futebol para a vida: o gol de placa é esse. / Josiane Moraes Marinho. – 2019.

52 f. : il.

Produto Educacional da Dissertação – Futebol para a vida: o gol de placa é esse. (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, *Campus* Manaus Centro, 2019.

Orientador: Prof. Dr. Cirlande Cabral da Silva.

1. Educação profissional. 2. Educação física – esporte. 3. Formação humana integral. I. Silva, Cirlande Cabral da Silva. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas III. Título.

CDD 378.013

JOSIANE MORAES MARINHO

FUTEBOL PARA A VIDA: O GOL DE PLACA É ESSE

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Linha: Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica

Validado em 24 de maio de 2019.

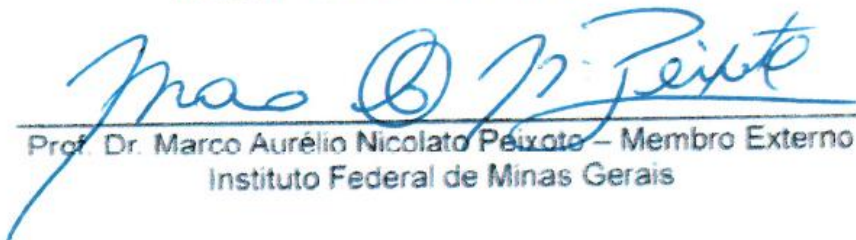
COMISSÃO EXAMINADORA



Prof. Dr. Cirlande Cabral da Silva – Orientador
Instituto Federal do Amazonas - IFAM



Prof.ª Dra. Maria Francisca Moraes de Lima - Membro Interno
Instituto Federal do Amazonas - IFAM



Prof. Dr. Marco Aurélio Nicolato Peixoto – Membro Externo
Instituto Federal de Minas Gerais



RESUMO



A Educação Física, devido seus marcos históricos entre 1964 a 1985, teve durante muito tempo um tratado exclusivamente esportivista. Somado a isso, a concepção de muitos em ser considerada a disciplina do lazer e da diversão gerou uma percepção distorcida de sua finalidade e contribuição dentro do ambiente escolar. O esporte como fenômeno cultural e cartão postal da disciplina faz parte dessa visão distorcida e, portanto, precisa ser resignificado. Dessa forma, a proposta de produto educacional objetiva desenvolver um jogo de tabuleiro, através do futebol, com alunos do curso Técnico Integrado ao Ensino Médio, o qual propicia aos alunos os conhecimentos de temas relevantes, baseada nos princípios da Formação Humana Integral. O produto educacional consiste em debater tres temas, racismo, machismo e homofobia no futebol de uma forma lúdica, crítica e reflexiva. A intenção dessa proposta é trazer uma oportunidade de ensino e aprendizagem da Educação Física através de novos olhares e metodologias para o conteúdo esportista. A proposta se apresenta em 4 momentos de suma importância para que a mesma seja efetivada. Primeiramente se faz uma contextualização acerca da importância dos jogos como recurso no ensino e aprendizagem; em seguida tratamos sobre a concepção a importancia da Educação Física para a Formação Humana Integral, posteriormente descrevemos sobre o futebol e fazemos uma breve contextualização sobre os temas que são abordados no jogo e por fim apresentamos a descrição e o funcionamento do mesmo. Finalizamos com considerações acerca das possibilidades em outras disciplinas com outros temas de forma a contribuir para toda a rede de Educação Profissional e Tecnológica.

Palavras-chave: Educação Física. Esporte. Jogo. Educação Profissional e Tecnológica. Formação Humana Integral.






ABSTRACT

Physical Education, due to its historical milestones between 1964 and 1985, had for a long time been a purely sportivist treatise. Added to this, the conception of many in being considered the discipline of leisure and fun generated a distorted perception of its purpose and contribution within the school environment. Sport as a cultural phenomenon and postcard of the discipline is part of this distorted vision and, therefore, needs to be resignified. Thus, the educational product proposal aims to develop a board game, through soccer, with students from the Integrated Technical Course to High School, aiming at the Integral Human Formation of the students involved game was created, which gives students the knowledge of relevant themes based on the principles of Integral Human Formation. The educational product consists of discussing three themes, racism, machismo and homophobia in football in a playful, critical and reflective way. The intention of this proposal is to bring an opportunity of teaching and learning of Physical Education through new looks and methodologies for sports content. The proposal is presented in 4 moments of great importance for it to take effect. Firstly, a contextualization is made about the importance of games as a resource in teaching and learning; then we discuss about the importance of Physical Education for Integral Human Formation, later we describe about soccer and we make a brief contextualization under the themes that are approached in the game and finally we present the description and the operation of the same. We conclude with considerations about the possibilities in other disciplines with other subjects in order to contribute to the entire Professional and Technological Education network.

Keywords: Physical Education. Sport. Game. Professional and Technological Education. Integral Human Formation.





SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	8
1. A IMPORTANCIA DOS JOGOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM ...	11
2. A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL PELA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	14
3. O FUTEBOL PARA ALÉM DO GOL: OS TEMAS ABORDADOS.....	18
3.1 Racismo no Futebol.....	21
3.2 Machismo no Futebol.....	27
3.3 Homofobia no Futebol.....	32
4. FUTEBOL PARA A VIDA: O GOL DE PLACA É ESSE.....	38
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
6. REFERÊNCIAS.....	51



APRESENTAÇÃO.

8

Essa proposta de produto educacional é fruto de um processo investigativo realizado no PROFEPT do Instituto Federal do Amazonas – IFAM, o qual busca atender o objetivo de desenvolver atividades práticas, através do futebol, com alunos do curso Técnico Integrado ao EM, visando à FHI dos alunos envolvidos. Durante este processo de investigação, pudemos nos apropriar dos estudos entre tantos outros, de Gameleira e Moura (2018) e Marise Ramos (2009) acerca da concepção de EMI a EP, bem como da importância de uma FHI nesse contexto. Além disso, a obra de Nista-Piccolo e Moreira (2012) intitulada “Esporte para a vida no Ensino Médio” e de Silva, Cordeiro e Campos (2016) intitulada “O ensino do futebol: para além da bola rolando”, nos inspirou a pensar uma proposta para o ensino da EF, mais precisamente do esporte, para além de apenas técnicas, táticas de jogo, buscando desconstruir a ideia de que a disciplina é voltada às práticas e técnicas esportivas, dissociada do contexto social e exclusivamente práticas.

O PROFEPT me permitiu compreender, analisar e trilhar caminhos de reflexão de novas oportunidades e práticas de ensino e aprendizagem capazes de somar a formação do aluno para o mundo do trabalho.

As percepções adquiridas nesses anos de trabalho, enquanto professora de EF, é de repulsa em grande parte dos alunos com conteúdos que não sejam esportivos, e mesmo no desenvolvimento desses conteúdos é visível o baixo conhecimento dos mesmos quanto ao contexto histórico, evolução, a relação com temas da atualidade, transversais e contextualizados, a importância para a socialização e o trabalho em equipe.

Dessa forma, surge a ideia de construção de um jogo de tabuleiro que propicie



aos alunos os conhecimentos de temas relevantes através de uma reflexão crítica, baseada nos princípios da FHI. Assim o produto educacional consiste em um jogo de tabuleiro de futebol, denominado “Gol de Placa”.


Gol de placa foi um gol marcado pelo Pelé no Maracanã, em 1961. O gol foi considerado tão bonito, que foi o primeiro gol no Brasil a ser homenageado com uma placa honorária. Na linguagem do futebol, é uma expressão usada para designar gols que, por sua rara beleza e dificuldade, também merecem uma placa. Nesta proposta, consideramos que o verdadeiro gol de placa seja a ressignificação do esporte, através de um trato que permita as reflexões a cerca de temas contextualizados e importantes na sociedade.

A proposta foi elaborada baseada em estudos que tratam o jogo como ferramenta de ensino e aprendizagem, sobre a FHI e nas experiências já trazidas pelos alunos durante as atividades práticas desenvolvidas, construídas e baseada na realidade dos mesmos.

A intenção dessa proposta é trazer uma oportunidade de ensino e aprendizagem e de contribuição para a FHI aos alunos através da EF, com temas contextualizados de forma lúdica e reflexiva. No entanto, para que a proposta seja efetivada é fundamental o conhecimento acerca dos jogos, da contribuição da EF para a FHI e a relação do esporte com temas sociais. Para Nista-Piccolo e Moreira (2012) a função social do esporte deve permitir que o aluno do EM saiba que o esporte tem em sua estrutura o sentido de competição, seja individual ou coletiva, mas essa competição deve ser vivenciada por meio de valores éticos e morais.

Assim, a proposta se apresenta em 4 momentos: o primeiro fazemos uma contextualização acerca da importância dos jogos como recurso no ensino e





aprendizagem; no segundo tratamos sobre a concepção de FHI e a contribuição da EF nesse contexto; no terceiro fazemos uma relação sobre o futebol e os temas que são abordados no jogo e em quarto apresentamos a descrição e o funcionamento do mesmo.



1. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM.

Os jogos fazem parte da espécie humana há muito tempo. Darido e Souza Júnior (2007) afirmam que se a espécie humana evoluiu isso se deve as atividades que os seres humanos faziam. Os autores retratam que se todas as atividades humanas tiveram importância nessa evolução, os jogos também tiveram, pois desde a antiguidade os seres humanos jogavam e brincavam entre si, alguns desenhavam os jogos em paredes e cavernas, já outros usavam ossos de animais para jogar.

De acordo com Soler (2003), falar sobre o jogo no contexto escolar é uma tarefa árdua, pois em muitas escolas não se é permitido a presença do jogo. Ainda há a concepção de que pessoas imóveis aprendam melhor.

Os jogos estão presentes na nossa vida desde pequenos, à medida que o indivíduo cresce o nível de dificuldades, a idade e o objetivo vão alterando e modificando. Entre os muitos jogos existentes destacamos os que compreendem na categoria de tabuleiros, tais como: Dama, Trilha, Gamão, Xadrez, Banco Imobiliário, Jogo da Vida, Jogo de Botão, entre outros. Cada um deles possui sua característica e seus benefícios e objetivos próprios. São muito difundidos culturalmente e podem ser jogados a qualquer hora e lugar, alguns levam pouco e outros muito tempo e as regras dos mesmos podem ser modificadas e alteradas de acordo com o interesse dos jogadores.

Para Darido e Souza Júnior (2007), o jogo é patrimônio da humanidade, onde através dele podemos cooperar ou competir com nossos companheiros. Representa uma infinidade de significados que vão variar de acordo com o contexto o qual ele estará inserido, permitindo a flexibilidade de regras, no qual o esporte não permite, podendo compreender diversos espaços, materiais, tempo, número de jogadores,



entre outros, podendo se manifestar de maneira, competitiva, cooperativa ou recreativa. Assim, o jogo é uma oportunidade criativa para que pratiquemos ações e relações.

Pereira, Fusinato e Neves (2009) destacam que os jogos baseiam-se no interesse pelo lúdico que independe da faixa etária, ou seja, os jogos podem promover ambientes de aprendizagem atraentes e gratificantes, constituindo-se num recurso poderoso de estímulo para o desenvolvimento integral do aluno. Ainda, segundo os autores, os jogos podem ter caráter educativo, os quais são elaborados para divertir os alunos e potencializar a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades. Um jogo educativo pode propiciar ao aluno um ambiente de aprendizagem rico e complexo. Quando o jogo se torna um espaço para pensar, os jovens encontram oportunidades de desenvolvimento.

Segundo Silva e Vargas (2014), o jogo por ser constituído de uma ferramenta de grande importância, já que torna belo e prazeroso o ato de aprender, pode contribuir para o desenvolvimento do indivíduo como um todo. Assim, desde as crianças aos mais adultos, o trabalho com jogos viabiliza condições para que o indivíduo se conheça, se descubra e ressignifique seus valores, costumes, ideias e papéis, conquistando espaços e vitórias, de forma a vencer desafios como a exclusão social, o isolamento, a inferioridade, a insegurança e o medo em se expressar.

Os autores ainda reforçam que o lúdico faz parte das necessidades essenciais da natureza humana. O mesmo proporciona uma leveza que beneficia os alunos, desperta o interesse na aula, a sociabilização e autoafirmação, pois é caracterizado por ser espontâneo e funcional.



A EF possui uma ampla diversidade de atividades que podem ser associadas ao lúdico, e o esporte é uma delas. Essas diversas atividades permitem inúmeras variações para o seu desenvolvimento na escola que podem sejam alteradas, modificadas, ressignificadas. A ideia não é desconsiderar o esporte como uma prática importante no seu sentido aplicado, mas, permitir que o mesmo seja desenvolvido pelas mais diversas possibilidades.

Soler (2003) destaca que o jogo não deve emitir a ideia de um em contraposição ao outro, mas que competição e cooperação devem fazer parte da vida. Assim, devemos nos preocupar como estamos passando esse jogo ao aluno, pois se colocarmos que vencer é a única coisa que importa, que não interessa os meios que se usem, estaremos sempre reforçando a ideia da competitividade que nos cerca.

É importante ressaltar que o jogo não pode e nem deve ser o principal ou o único recurso de ensino e aprendizagem disponível, pelo contrário, deve ser uma ferramenta complementar ao aprendizado do dia-a-dia ou sempre que possível.

Assim, a partir desse contexto, optamos por desenvolver um jogo de tabuleiro como produto educacional deste estudo, o qual surgiu como uma possibilidade da EF, mais precisamente do esporte através do futebol, de ensinar valores, debater e refletir temas de grande importância para a sociedade e que contribua para a FHI do aluno.



2. A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL PELA EDUCAÇÃO FÍSICA

Quando tratamos de FHI devemos compreendê-la como uma formação que integre todas as dimensões da vida, dimensões essas que partem da perspectiva do trabalho, ciência, e cultura. Dessa forma, ela não se refere à junção de várias partes, mas a completude, onde várias partes no seu todo formam a unidade total, relevante e indispensável, o que já nos faz compreender que trabalho, ciência e cultura estão interligadas constantemente.

Assim, precisamos compreender que a FHI busca promover a reflexão crítica sobre os padrões culturais, sociais, econômicos e ambientais, e não somente o acesso a conhecimentos específicos isolados e acabados. Ramos (2009, p.5) deixa isso em evidência quando afirma que "[...] É preciso, então, construir um projeto de ensino médio que supere a dualidade entre formação específica e formação geral e que desfoque o foco de seus objetivos do mercado de trabalho para a pessoa humana."

Nesse momento, refletimos a identidade do EM, com a finalidade de que possamos desenvolver os sujeitos a compreenderem o mundo e a partir disso construir de forma consciente seus projetos de vida, de acordo com suas necessidades e especificidades, sempre em busca da emancipação humana e por meio da transformação social.

De acordo com Nista-Piccolo e Moreira (2012), quando pensamos em formar jovens do EM, logo entendemos que não é suficiente transmitir dados e informações descontextualizadas, ou simplesmente jogar uma bola, pois formar é conceber, preparar e educar, o que implica em dar condições para que eles possam



compreender o ser humano praticando esporte na sua totalidade, historicidade, inserido em uma sociedade sem fragmentações.

No contexto da EPT onde a EF está inserida neste estudo, há uma necessidade emergencial em compreender que a EP e a educação básica são indissociáveis, ou seja, a disciplina não pode e nem deve ser desenvolvida de forma isolada ou descontextualizada da realidade dos alunos.

Ramos (2009) em suas reflexões, afirma que a integração entre conhecimentos gerais e específicos seja construída de forma contínua ao longo de sua formação sob os eixos de trabalho, ciência e cultura, e apresenta um possível desenho de currículo integrado o qual destacamos alguns critérios como, problematizar fenômenos como objetos de conhecimento, buscando compreendê-los em múltiplas perspectivas: tecnológicas, econômica, histórica, social, ambiental, cultural, entre outros. Desta forma, consideramos que trabalhar tais temas de forma contextualizada é de suma importância para o aluno da EPT por permitir a criticidade e reflexão do mesmo em diversos aspectos.

Assim, a FHI surge com a missão de proporcionar aos alunos a compreensão e importância de se aplicar na prática a concepção de que os educandos precisam aprender a produzir a vida mesmo estando envolvidos no mercado de trabalho, através de uma visão crítica, podendo mudar a realidade a qual pertencem. Assim, consideramos a EF como elo para que essas necessidades sejam alcançadas.

Para Boscatto e Darido (2017), a EF, por integrar o currículo da escola, assume o papel de disciplina difusora dos conhecimentos relativos à cultura corporal e, assim, contribui para a formação dos sujeitos. Isso nos leva a refletir sobre a visão social que se tem sobre essa disciplina, conhecida como aquela que é voltada



apenas às práticas e técnicas esportivas, dissociada do contexto social. No entanto, a disciplina é de fundamental importância para FHI à medida que tem a possibilidade de trabalhar pelos mais diversos conteúdos assuntos que serão desenvolvidos e levados pelo aluno da escola para a vida.

Assim, com a proposta da Rede Federal de EPT, através do EMI, de formar indivíduos não apenas para o mercado de trabalho, mas, também para o mundo do trabalho, a EF se mostra de suma importância na formação de profissionais cidadãos, críticos, conscientes, realistas e autônomos.

Tubino (2008) afirma que a EF é um dos campos de atuação mais importantes na orquestra de ações que buscam a promoção das pessoas neste milênio. Essa concepção de EF substitui a ideia de “passatempo” ou “funcionalista” de outrora, pois o importante é o processo do desenvolvimento de um estilo de vida, que leva as pessoas a uma qualidade de vida desejável e às oportunidades de entretenimentos considerados saudáveis, além de propiciar geração de seres integrais e melhores convivências humanas.

Assim, a criação do jogo de tabuleiro pautou-se em intervenções durante as práticas e integralidade de conteúdos. Durante as atividades práticas, ao final eram debatidos temas escolhidos na aula anterior. Para tanto, para se chegar aos temas que o jogo aborda, os alunos precisaram pesquisar, investigar, procurar professores de outras disciplinas, relacioná-los historicamente, a fim de termos um debate conciso, reflexivo, amplo e integral.

Soler (2003) afirma que a escola é um ambiente a qual perpassa uma pluralidade de relações sociais, assim seria o espaço ideal para que o jogo seja realizado, pois a função dela é organizar a sociedade, participando da formação



integral do ser humano.

Dessa forma, através de um leque de possibilidades foi possível associar o futebol e o esporte, onde ao final das atividades práticas, os alunos puderam escolher, baseados em suas vivências e por considerá-los como emergentes, quatro temas, além da participação na elaboração das regras, confecções das cartas, funções e todo processo criativo.

Contudo, precisamos resgatar o direito ao adolescente a uma EF que lhe permita desenvolver como um todo. Assim, inúmeras funções essenciais podem ser percebidas no jogo que contribuem para isso. Destacamos entre elas segundo Soler (2003): serve para descobrir, pois promove na pessoa uma sensação contínua de exploração e descobrimento; para relacionar uns com os outros, pois é um fato de permanente ativação e estruturação das relações humanas; para equilibrar corpo e alma; para fugir da realidade por um tempo e voltar fortalecido; se expressar; experimentar; se sentir livre. Percebemos assim que a EF busca enxergar pessoas como um todo, ou seja, se preocupa com a formação do ser humano integral, mais autônomo, livre, responsável, solidário e cooperativo.



3. O FUTEBOL PARA A VIDA: OS TEMAS ABORDADOS.

O EMI busca fugir de padrões mecanicistas e tecnicistas, no entanto, a própria EF foi marcada por esses padrões, através de práticas, militaristas e esportivistas preocupadas apenas com o saber fazer prático. No entanto, atualmente não se pode mais ministrar aulas da mesma forma que antigamente, os alunos e as concepções mudaram.

Quando trabalhamos com adolescentes percebemos que inúmeros motivos o afastam do ambiente escolar e o primeiro passo a ser dado pelo professor é a conquista em aproximá-los dos interesses dos conteúdos da aula. Nessa fase, o aprendizado só ocorrerá se tiver significado no que se aprende, só assim os mesmos terão interesse e participação nas atividades propostas.

Atualmente, ainda comumente se vê a EF limitada aos fundamentos do esporte, onde os alunos possuem rejeição a outros conteúdos que não sejam de cunho esportivo, além de não terem interesse ou oportunidades de compreender o ensino do esporte sob um olhar amplo, crítico e reflexivo. Essas marcas fruto da tendência esportivista muito difundida no Brasil na década de 70 precisa ser superada. No entanto, não podemos deixar o esporte ser o vilão da história, ele precisa ser ressignificado.

A intenção não é que o esporte seja trocado ou abolido das aulas de EF, até mesmo porque sabemos de sua importância e não podemos fugir desse fenômeno considerado um dos mais importantes da sociedade atual. Como afirma Nista-Piccollo e Moreira (2012, p.13) “Conhecer e praticar esportes possibilita reconhecer princípios éticos, valores educacionais, regras de convivência, aquisição e manutenção da saúde, enfim, viver humanamente mais e melhor.”



Compreendemos, a partir dessas reflexões, que o esporte dentro das aulas de EF deve contemplar e buscar ensinar o aprendizado de técnicas, táticas, regras básicas das modalidades esportivas, porém o mesmo não pode e nem deve se limitar exclusivamente a isso. A prática docente de ensino e aprendizagem do professor deve apresentar estratégias e possibilidades onde os alunos tenham a oportunidade de ter uma análise crítica das inúmeras modalidades esportivas e também do fenômeno esportivo, que é bastante presente em nossa sociedade.

Da Silva, Cordeiro e Campos (2016) trazem o ensino do futebol em uma perspectiva de relacioná-lo em diversas temáticas entre elas: Futebol e cultura, o qual trata da relação representada por símbolos, linguagens, gestos e identidade; Futebol e o torcer, que trata dessa relação interdependente, suas nuances, contextos e a representação cultural que o fenômeno torcer exhibe no cotidiano urbano-social; Futebol e as copas do mundo, em uma perspectiva de mídia, mercado, comércio; Futebol e profissão, através dos bastidores dessa ocupação; Futebol e violência, tratando sobre brigas entre torcidas e violência no contexto do jogo, seja ela física e simbólica; Futebol e racismo, trás reflexões sobre o racismo que se desenvolveu no Brasil; Futebol e gênero e sexualidade, que vem mostrar suas práticas tanto no jogar quanto no torcer; Futebol e artes apresentam o futebol como prática cultural que influenciou diversas manifestações artísticas; Futebol e jogos eletrônicos, que mostram como os jogos eletrônicos têm contribuído nas últimas décadas para o conhecimento do universo do futebol e para a construção de novos discursos; e por fim trata-se o Futebol e educação, na qual enfatizam as intencionalidades educativas.

Para Darido e Souza Júnior (2007), as práticas corporais podem ser ampliadas



pelo conhecimento sobre o que se pratica, buscando respostas mais complexas para questões específicas. Os autores exemplificam o futebol, tradicionalmente jogado na escola, o qual para além da prática do jogo pode ensejar aprofundamentos quanto ao desenvolvimento técnico, tático e estratégico, pelo treinamento sistematizado de fundamentos e conceitos. Assim, como por outro lado, pode se permitir o estudo da história do futebol no Brasil, onde promove a reflexão sócio política sobre a condição do negro, a evolução do esporte-espetáculo, as relações trabalhistas, o ufanismo o fanatismo, a violência das torcidas organizadas, a emergência do futebol feminino, entre outros.

No EM é primordial que o professor discuta com seus alunos a definição dos conteúdos tratados nas aulas. A postura democrática da escolha de diversos temas que compõe a EF perante as expectativas dos alunos pode promover o maior interesse deles pelas aulas, estimulando-os para a prática. Assim, é de suma importância que o professor consiga mediar entre os desejos expressos pelos discentes com os pontos necessários à educação e a formação deles (NISTA-PICCOLO E MOREIRA, 2012).

Ainda, segundo os autores, promover práticas de ensino inovadoras não é tão simples e fácil quanto parece. É necessário investigações e cuidados por parte do professor sobre o significado daquele assunto para os alunos. Dessa forma, é preciso ter significado, ser contextualizado e reflexivo.

Assim, após as rodas de conversa nas atividades práticas desenvolvidas durante a pesquisa, onde ao final de cada atividade os alunos decidiam temas que seriam abordados na aula seguinte, foi possível debater os mais diversos assuntos. No entanto, os alunos optaram por destacar três assuntos considerados essenciais



para serem trabalhados no jogo de tabuleiro de forma lúdica, dinâmica, consciente, educativa e reflexiva, sendo eles: Racismo no futebol; Machismo no futebol e Homofobia no futebol.

Conforme abordado anteriormente, as principais informações acerca de cada tema foram selecionadas pelos alunos para fazerem parte das cartas do jogo. Os mesmos participaram da elaboração, criação das cartas, regras, pontuação, além de testar e verificar todo o funcionamento do mesmo.

Os temas escolhidos e debatidos são de cunhos emergentes e amplos para o contexto social e político o qual estamos passando e percebemos que vem sendo debatidos frequentemente. Assim, acreditamos que essa é uma oportunidade, entre tantas existentes, de contribuição da EF para a FHI, onde ressignifique o esporte, através do futebol para além da bola rolando aos alunos do EMI, de forma a ajudá-lo a ingressar no mundo do trabalho de forma crítica, reflexiva e consciente.

A seguir será contextualizado, racismo, machismo e homofobia no contexto do futebol.

3.1 Racismo no Futebol

O futebol é palco para uma série de manifestações, entre elas o racismo. Entre uma matéria e outra nos deparamos com reportagens onde jogadores são chamados de macacos e bananas são jogadas para dentro do campo. Daniel Alves, Obina, Aranha, Tinga, são jogadores brasileiros que já tiveram o desprazer dessas vivências. Neste sentido, o esporte se apresenta descaracterizado nesse contexto e se torna envolvido em um âmbito de preconceito e repulsa. De acordo com Santos



(2014):

Ao ser incorporado aos diversos grupos, tornando-se definidor da identidade nacional, este esporte tem muito a dizer acerca das relações sociais do Brasil. Como um dos principais meios de integração do negro, o futebol se construiu como um solo de onde abundam tanto exemplos de preconceito de raça e de segregação, quanto de assimilação. (SANTOS, 2014, pág. 4)

Antes de tudo precisamos salientar o contexto histórico dessa prática no Brasil onde, durante muito tempo, o esporte que hoje consideramos de massa, do povo, foi proibido para os negros, a ideia de um país predominantemente branco só permitiu a participação de negros no futebol ano depois. “De esporte de elite, rapidamente o futebol passou a se expandir pelas classes populares, com as fábricas e as várzeas.” (SANTOS, 2014, p. 3)

A ampliação do esporte para a prática de todos trouxe uma série de relações à tona, entre elas, o racismo. A rivalidade Brasil x Argentina, por exemplo, no futebol a qual conhecemos há anos trás marcas antigas de racismo que ferem a conduta do ser humano.

De acordo com Giglio, Tonini e Rubio (2014), em outubro de 1920, a equipe brasileira esteve em Buenos Aires para disputar duas partidas. Um artigo publicado por um jornal local retratava os brasileiros por “macaquitos”, demonstrando a imagem que nossos vizinhos possuem de nosso país. Utilizar a metáfora animal para representar os brasileiros significa retirar-nos a condição humana. De forma indireta se faz uma referência à origem africana de nossa formação étnica, assim como à escravidão a qual foram submetidos os negros na história moderna. A representação dos brasileiros como “macaquitos” da parte dos argentinos, é algo que foi construído e reforçado ao longo do tempo.



Infelizmente, o âmbito do futebol, assim como em outros espaços sociais, o corpo negro é inferiorizado pelas suas características, seja a cor da pele ou o cabelo. Ainda, segundo o autor, afetar a subjetividade e a construção da identidade negra de cada sujeito é outro efeito do racismo no Brasil.

Percebemos claramente que no espaço do futebol, assim como qualquer outra hierarquia profissional, o número de negros é muito inferior a brancos nos cargos relativos a treinadores, árbitros e dirigentes, assim como jornalismo da área ou na medicina esportiva.

Somado a isso, segundo Giglio, Tonini E Rubio (2014), muitas vezes, os negros são desencorajados a combater o racismo, “deixar de lado”, com a prerrogativa que não irá dar em nada devido à recorrência dos casos, as diferentes alegações, a falta de seriedade no combate por parte dos dirigentes esportivos e das autoridades policiais e jurídicas, a aplicação de penas irrisórias, a falta total de apoio da equipe, da mídia e dos próprios familiares, que acham que a denúncia pode prejudicar a sequência da carreira e a cultura de cordialidade brasileira que compreende que os insultos fazem do jogo.

Lise *et al* (2015) afirmam que no âmbito do futebol, algumas medidas com o intuito de coibir a conduta discriminatória do racismo foram tomadas. Entre elas, a FIFA aprovou em maio de 2013 uma nova resolução, a qual impunha que advertências, multas ou punições podem ser aplicadas em caso de ofensa racista de ordem leve ou de primeira infração. Já para atitudes mais graves ficou estabelecida a possibilidade de perda de pontos, o rebaixamento ou ainda a exclusão de competições.



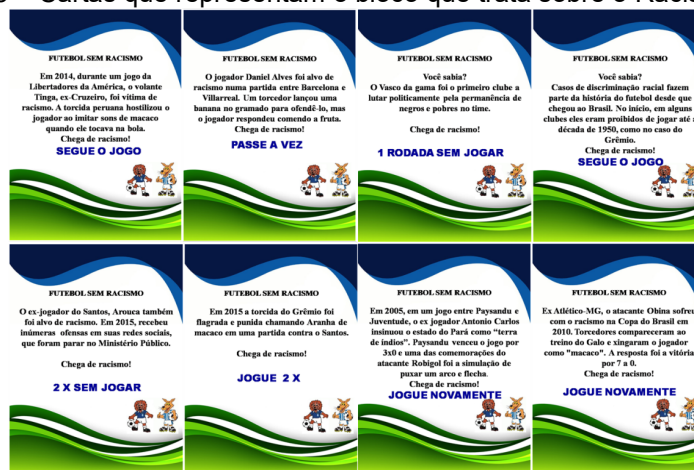
A ex-presidente Dilma Rousseff, em seu discurso em 2014, enfatizou um posicionamento em favor dos aspectos humanitários contra o racismo, como prevê a legislação brasileira. Demonstrou uma preocupação em utilizar a Copa do Mundo como um instrumento contrário às condutas racistas. Neste ano, a Copa foi realizada no Brasil e discursos proferidos pelos capitães das seleções antes do início das partidas ou ainda faixas com os dizeres “Não ao racismo” não foram inéditas, pois essas atitudes já haviam sido tomadas pela FIFA na edição anterior em 2010. (LISE *et al*, 2015)

Contudo, entendemos que é preciso olhar toda a estrutura do futebol e seus bastidores, de modo a permitir que o aluno tenha uma ampla visão dessa prática tão difundida e praticada no mundo todo, obtendo o necessário conhecimento para que se possa combater o racismo institucionalizado no esporte como um todo e compreender todos os aspectos que permeiam esse fenômeno esportivo.

A seguir (Figura 5) serão apresentadas as cartas do jogo que representam o bloco que trata sobre o Racismo no Futebol. A ideia ao confeccionar essas cartas foi chamar a atenção do aluno quanto as práticas de racismo no contexto do futebol, tratando dos seus aspectos históricos, dos principais casos que foram notícias, a reação dos jogadores, as punições, entre outros.



Figura 5 – Cartas que representam o bloco que trata sobre o Racismo no Futebol.



Fonte: Marinho, 2019.

A seguir apresentaremos o que consiste cada carta de forma a compreender a intenção de colocá-las frente a dinâmica do jogo.

A carta “Em 2014, durante um jogo das Libertadores da América, o volante Tinga, ex-Cruzeiro, foi vítima de racismo. A torcida peruana hostilizou o jogador ao imitar sons de macaco quando ele tocava na bola”, apresenta um dos casos mais comentados pela mídia, o caso Tinga, o qual repercutiu mundialmente.

A carta “O jogador Daniel Alves foi alvo de racismo numa partida entre Barcelona e Villa Real. Um torcedor lançou uma banana no gramado para ofendê-lo, mas o jogador respondeu comendo a fruta” representa a reação do jogador diante de uma situação de racismo, na qual apesar da insatisfação reagiu ironicamente em forma de protesto.

A carta “Em 2005, em um jogo entre Paysandu e Juventude, o ex-jogador Antonio Carlos insinuou o estado do Pará como “terra de índios”. Paysandu venceu o jogo por 3x0 e uma das comemorações do atacante Robigol foi a simulação de

puxar um arco e flecha”, representa mais um caso de racismo ao se tratar da região norte como terra exclusivamente de índios. No entanto, mostra a reação do jogador de forma irreverente.

A carta “Ex Atlético-MG, o atacante Obina sofreu com o racismo na Copa do Brasil em 2010. Torcedores compareceram ao treino do Galo e xingaram o jogador como “macaco”. A resposta foi a vitória por 7 a 0”, mostra claramente mais um caso de racismo o qual ganhou grande repercussão no Brasil.

A carta “O ex-jogador do Santos, Arouca também foi alvo de racismo. Em 2015, recebeu inúmeras ofensas em suas redes sociais, que foram parar no Ministério Público”, evidenciam que as ofensas podem e devem tomar um rumo para além dos gramados.

“Em 2015, a torcida do Grêmio foi flagrada e punida chamando Aranha de macaco em uma partida contra o Santos”, aqui percebemos claramente que o preconceito muitas vezes é praticado por grandes grupos.

Já na carta “O Vasco da gama foi o primeiro clube a lutar politicamente pela permanência de negros e pobres no time”, retrata as primeiras manifestações em aceitar os negros e pobres no contexto do futebol.

Por fim, a carta “Casos de discriminação racial fazem parte da história do futebol desde que chegou ao Brasil. No início, em alguns clubes eles eram proibidos de jogar até a década de 1950, como no caso do Grêmio”, retrata um aspecto histórico de um futebol que antigamente era apenas para elite.



3.2 Machismo no Futebol

Poderíamos iniciar a reflexão deste tópico questionando quantas vezes você assistiu a um jogo de futebol feminino pela televisão, ou quantas vezes você viu uma árbitra apitando uma copa do mundo. Pois bem, essa pergunta simples se torna difícil de responder, principalmente em um país que demonstra o futebol como algo exclusivamente masculino. “Os esportes em geral, e o futebol em específico, acabam trabalhando fortemente na circulação e na produção de valores e de representações associados a masculinidades.” (BANDEIRA e SEFFNER, 2018, p. 2)

Essa representação masculina do futebol não é recente. Daolio (1997) destaca que no Brasil chegou até ser proibido para as mulheres durante a ditadura, fato este que demonstra que o preconceito não é de hoje.

Sabemos que o futebol tem um público predominantemente masculino não podemos negar. No entanto, apesar dos feitos que vem sendo feito para a participação das mulheres na modalidade como jogadoras ou torcedoras aconteça, ainda é perceptível um preconceito e discriminação perante a esse público em diversas áreas.

Para Bandeira e Seffner (2018), historicamente os estádios de futebol se constituíram, como um espaço para homens. Cenário esse que faz com que a participação das mulheres ainda seja tratada de forma um tanto grotesca, com representações bastante fixas sobre o que seria a feminilidade.

Sejam torcedoras, árbitras, jogadoras, técnicas ou dirigentes, as poucas que se atrevem a entrar nesse mundo futebolístico, o que seria natural, porém é visto como estranhamento sofrem diversas situações machistas dia após dia.

De acordo com Bandeira e Seffner (2018):



Os conhecimentos femininos no futebol são marcados e hierarquizados na comparação com os homens. As mulheres que entendem de futebol entendem tanto quanto eles ou ao menos quase tanto. Tomando a construção das masculinidades e feminilidades como complementares e não como pólos opostos, uma maior legitimação da participação das mulheres poderia desestabilizar esse lugar naturalizado dos homens no futebol. (BANDEIRA E SEFFNER, 2018, p. 5)

A EF escolar deve buscar em suas aulas estimular e desenvolver práticas em que todos possam compreender a aceitação do futebol feminino. Onde através de aulas teóricas e práticas, inovadoras e motivadoras, com um trato pedagógico que busque quebrar este paradigma e mostre a inserção das mulheres no futebol e a importância delas nesse contexto.

No entanto, percebemos essa prática muito reforçada quando meninos jogam futebol e as meninas, queimada, reflexos e retratos de um país que proibiu durante muito tempo a prática feminina.

Fora do contexto escolar, percebemos a ausência de apoio da mídia esportiva, a qual sempre deu ênfase ao masculino, prova disso é que nunca foi transmitida uma copa do mundo de futebol feminino na TV aberta, assim como outras competições importantes, além de que as figuras que esportistas do futebol sempre são homens, o que oferece menos incentivo para que haja uma continuidade e um aumento de praticante por mulheres.

De Oliveira (2018) reforça que o futebol feminino está longe de ter o reconhecimento e incentivo merecido no país, através de clubes e torneios escassos, pois a ausência de investimento na seleção nacional e a disparidade no reconhecimento da jogadora Marta nos mostram isso. A mesma é considerada a melhor atleta da história do futebol feminino brasileiro, uma das maiores atletas do



futebol do mundo, com quase 20 anos de carreira e colecionadora de prêmios e nunca esteve nem perto de experimentar o mesmo nível de reconhecimento, nacional e internacional, que outras figuras importantes como Pelé e hoje Neymar possuem.

Espera-se o dia que as mulheres participem de competições de grandes campeonatos e competições com as mesmas oportunidades. E que sejam reconhecidas e admiradas pelo talento e profissionalismo e não pela saia curta, pelas pernas, ou por expressões como “joga parece um homem”. A ausência de aceitação ainda é um fato presente. Porém, para que esse processo seja modificado, é necessário que haja resistência a ele.

Para que de fato se concretize, mudanças precisam ser feitas, destacamos entre elas: procurar empreender a busca de alternativas viáveis para que as meninas exerçam seu direito de jogar; buscar promover situações em que os homens compreendam esse direito e os respeite, trabalhar de forma integrada a comunidade escolar visando romper ou diminuir os preconceitos existentes e mitos relativos à prática de futebol por meninas e como professores de EF desnaturalizar a concepção do corpo feminino como corpo maternal, belo e frágil.

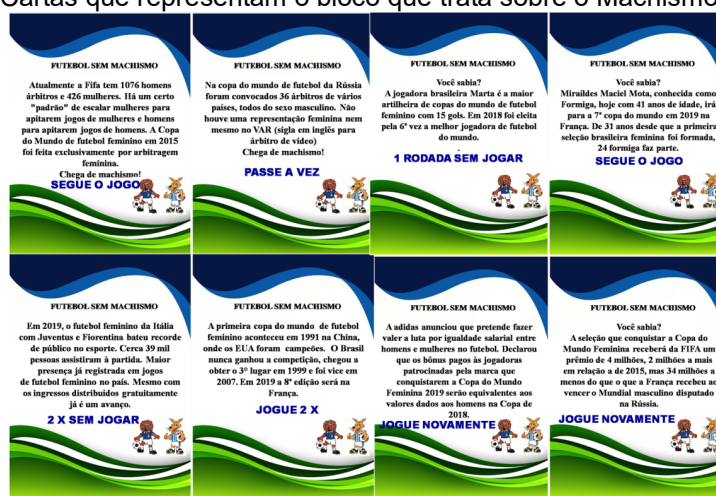
Contudo, concordamos com De Oliveira (2018) quando retrata que a marca do país do futebol segue viva, identidade essa que não pode ser negada, mas que atrelada a isso existe uma discussão sobre o espaço feminino dentro do esporte que lança críticas a sociedade brasileira, o que deixa negativa a tradicional positividade que costuma acompanhar a relação entre Brasil e o futebol.

A seguir (Figura 6) serão apresentadas as cartas do jogo que representam o bloco que trata sobre o Machismo no Futebol. A ideia ao confeccionar essas cartas



foi chamar a atenção do aluno quanto às práticas de racismo no contexto do futebol, tratando dos seus aspectos históricos, das disparidades entre o futebol feminino e masculino e entre os aspectos de arbitragem, a desvalorização e falta de reconhecimento, a tentativa de igualdade no tratamento, entre outros.

Figura 6 - Cartas que representam o bloco que trata sobre o Machismo no Futebol.



Fonte: Marinho, 2019.

A seguir apresentaremos o que consiste cada carta de forma a compreender a intenção de colocá-las frente a dinâmica do jogo.

Na carta "Atualmente a Fifa tem 1076 homens árbitros e 426 mulheres. Há certo "padrão" de escalar mulheres para apitar jogos de mulheres e homens para apitar jogos de homens. A Copa do Mundo de futebol feminino em 2015 foi feita exclusivamente por arbitragem feminina", nos mostram como a própria entidade segrega a participação de homens e mulheres na principal competição de futebol do mundo, além de ter um número de mulheres muito inferior ao de homens.



Em “Na copa do mundo de futebol da Rússia foram convocados 36 árbitros de vários países, todos do sexo masculino. Não houve nem uma representação feminina nem mesmo no VAR (sigla em inglês para árbitro de vídeo)”, reforça a desvalorização da mulher como árbitra da FIFA, por nunca permitir que a mesma faça parte do quadro de arbitragem geral da competição.

Na carta “A adidas anunciou que pretende fazer valer a luta por igualdade salarial entre homens e mulheres no futebol”. Declarou que os bônus pagos às jogadoras patrocinadas pela marca que conquistarem a Copa do Mundo Feminina 2019 serão equivalentes aos valores dados aos homens na Copa de 2018”, mostra a busca de igualdade de homens e mulheres no mundo esportivo, iniciando por premiações iguais e justas.

“A seleção que conquistar a Copa do Mundo Feminina receberá da FIFA um prêmio de 4 milhões, 2 milhões a mais em relação a de 2015, mas 34 milhões a menos do que o que a França recebeu ao vencer o Mundial masculino disputado na Rússia”, apresenta uma tentativa desmedida de igualdade ao aumentar a premiação da Copa do Mundo de futebol feminino. No entanto, ainda mantendo muito inferior a masculina.

Na carta, “Em 2019, o futebol feminino da Itália com Juventus e Fiorentina bateu recorde de público no esporte. Cerca 39 mil pessoas assistiram à partida. Maior presença já registrada em jogos de futebol feminino no país. Mesmo com os ingressos distribuídos gratuitamente já é um avanço”, nos mostra que medidas vêm sendo tomadas para que o futebol feminino tenha prestígio frente aos espectadores, os ingressos gratuitos é um início para a mudança.



Em “A primeira copa do mundo de futebol feminino aconteceu em 1991 na China, onde os EUA foram campeões. O Brasil nunca ganhou a competição, chegou a obter o 3º lugar em 1999 e foi vice em 2007. Em 2019 a 8ª edição será na França”, retrata o contexto histórico da seleção feminina de futebol a qual busca em 2019 o primeiro título mundial.

“A jogadora brasileira Marta é a maior artilheira de copas do mundo de futebol feminino com 15 gols. Em 2018 foi eleita pela 6ª vez a melhor jogadora de futebol do mundo”, esta carta representa a maior jogadora de futebol do mundo, a qual, apesar dos títulos e prêmios, está longe de ser consagrada como Pelé e Neymar.

Por fim, a carta a qual trata “Miraíldes Maciel Mota, conhecida como Formiga, hoje com 41 anos de idade, irá para a 7ª copa do mundo em 2019 na França. De 31 anos desde que a primeira seleção brasileira feminina foi formada, 24 formiga faz parte”, nos mostra a dedicação de parte de uma vida da atleta a qual dedicou 24 anos da vida para a seleção. No entanto, não há um real conhecimento e valorização por parte do público e da Confederação Brasileira de Futebol.

3.3 Homofobia no Futebol

A discriminação contra homossexuais pode ser observada em diferentes contextos sociais. No contexto do futebol ela é bastante evidenciada. Certamente já assistimos a um jogo de futebol pela TV ou presenciamos no campeonato do bairro, e nos deparamos com gritos da torcida adversária gritando “goleiro viado” ou então xingamentos para um jogador que está machucado caído no chão ao som de “isso é uma bicha”. Pois bem, precisamos falar desses assuntos no futebol a qual vai para



além de “brincadeiras” ou dizeres impensados, trata-se de homofobia.

Para Pereira *et al* (2014) essa compreensão também nos permite a verificação do favoritismo endogrupal, onde é comum os torcedores enaltecerem a sua imagem de masculinidade, em detrimento de uma suposta falta de virilidade, passividade e feminização dos adversários.

Gomes e Goellner (2018) afirmam que enquanto por um lado a violência física, chutes, socos, arremessos de objetos, há certa coibição pelas federações e clubes, que investem em campanhas e ações de segurança, por outro a violência verbal, em primeiro momento passa despercebida em forma de xingamentos e de cânticos.

Os autores ainda firmam que partindo do pressuposto de que o estádio de futebol é um ambiente de predomínio heterossexual e de socialização destes indivíduos, os mesmos buscam reforçar essas ideias através da exaltação de sua heterossexualidade, oprimindo tudo que seja diferente deste predomínio.

Entendemos, assim, que não basta apenas ser heterossexual. É necessário demonstrar isso com comportamentos agressivos, que sejam considerados por muitos como adequado para aquele ambiente. “Tal naturalização inviabiliza o processo socialmente alimentado que constrói certas hierarquias sociais. Nesse caso, entre sexos e orientações sexuais, e as vincula ao futebol” (DA SILVA, CORDEIRO e CAMPOS, 2016, p. 164).

A questão do preconceito vai muito além, o futebol provoca ainda estigmas de difícil aceitação, onde comumente ouvimos pessoas ou até mesmo na televisão dizer que tal atleta possui mais características masculinas do que femininas, quando não são chamadas de lésbicas ou sapatões. Ressaltamos assim que não é o esporte que contribui para a origem da homossexualidade, mas a sociedade que da origem a



homossexualidade no esporte.

Para Da Silva, Cordeiro e Campos (2016), essas concepções surgem da ideia de que o vínculo entre sexo, gênero e orientação sexual pressupõe que as mulheres gostam de futebol por envolverem-se em um universo que seria para homens. Ou seja, parte do princípio de que o futebol seria um desvio da feminilidade esperada associada a um desvio de orientação sexual tida como a normal, a heterossexual. No entanto, os autores reforçam três equívocos nesse entendimento, onde o primeiro que homossexualidade é algo anormal. Já o segundo que produz aspectos de gênero vinculados ao sexo oposto e o terceiro que é uma atividade específica dos homens.

Reconhecemos que esses conflitos de discriminação acontecem em vários ambientes sociais e se manifestam fora do esporte. No entanto, percebemos explicitamente dentro dele através de falas, gritos de torcidas, comentários e programas de cunho esportivo. “As ofensas de cunho homofóbico fazem parte da linguagem a que se recorre para desqualificar o adversário” (DA SILVA, CORDEIRO e CAMPOS, 2016, p. 165).

Apesar de todos esses percalços, um fenômeno vem acontecendo, o interesse de gays, lésbicas e transgêneros pela prática esportiva. A criação de competições exclusivas para esse público especificamente, além de grupos de militância que se reúnem regularmente para jogar futebol estão tomando proporções e aumentando o número de adeptos.

Concordamos com as ideias de Da Silva, Cordeiro e Campos (2016), ao afirmarem que precisamos perceber nossos entendimentos sobre os corpos, gêneros e sexualidades, capazes de identificar atitudes de discriminação e exclusão



que passam pelo cotidiano da educação por meio de práticas corporais e esportivas, entre elas o futebol. Assim, os autores reforçam ideias que precisam ser desconstruídas: que as determinações biológicas definem a habilidade, o conhecimento dos meninos pelo futebol; que o interesse pelo futebol pelos meninos é prova de masculinidade; que a masculinidade e a feminilidade são as únicas e mais adequadas formas de vivência; que é normal que os meninos demonstrem essa masculinidade no cotidiano com brincadeiras agressivas e discursos homofóbicos e que linguagens discriminatórias e sexistas sejam aceitáveis.

Contudo, falar sobre homofobia no esporte, e principalmente no futebol, é necessário, por compreender que essa paixão brasileira é espaço para todos independentes de escolhas e decisões, fator esse de respeito pelo outro o qual deve ser vivenciado e defendido dentro e fora das escolas e a EF é substancial para isso.

A seguir (Figura 7) serão apresentadas as cartas do jogo que representam o bloco que trata sobre a Homofobia no Futebol. A ideia ao confeccionar essas cartas foi chamar a atenção do aluno quanto as práticas de homofobia no contexto do futebol, tratando dos seus aspectos dentro e fora do jogo, seja como jogador ou torcedor, das punições que vem ocorrendo, das tentativas de práticas do futebol pela classe LGBTQ+¹, da necessidade de falar do assunto e reforçar que o futebol não é espaço para reforçar masculinidade, entre outros.

¹ A sigla LGBTQ+ significa Gays, Lésbicas, Bissexuais, Transexuais e Queer (a qual engloba todas as orientações e identidades, sem se especificar em apenas uma delas). O sinal de + denota tudo no espectro do gênero e sexualidade que as letras não descrevem.



Figura 7 - Cartas que representam o bloco que trata sobre a Homofobia no Futebol.



Fonte: Marinho, 2019.

A seguir apresentaremos o que consiste cada carta de forma a compreender a intenção de colocá-las frente a dinâmica do jogo.

Na carta "O futebol não deve ser um espaço para reforçar a masculinidade. Futebol não é para "macho", futebol é para ser humano", a intenção é de retirar a ideia de que futebol é apenas para heterossexuais seja jogando ou assistindo, mas como âmbito para todos.

Já na carta "Em 2017 foi criado o 1º campeonato de futebol gay, o ChampionsLigay. Homossexuais também jogam futebol", mostra as tentativas iniciais e de mudança da prática até então colocadas como exclusivamente para homens.

A carta Em " "Bicha" e "Viado" não devem ser usados como xingamentos, nem no futebol e nem em lugar algum!" busca combater o uso desses termos com o intuito de xingamentos ofensivos seja dentro do jogo ou como torcedor.



A carta “A comunidade LGBTQ+ também tem o direito de jogar futebol e frequentar os estádios”, esta carta busca também quebrar a ideia de futebol como esporte para homens.

Na carta, “Em 2017 o Paysandu se tornou o 1º clube do Brasil a ser denunciado por atos homofóbicos praticados por uma torcida organizada, em jogo contra o Luverdense”, é evidenciado que os clubes precisam conscientizar e trabalhar esses aspectos junto as suas torcidas, pois homofobia é crime.

A carta “Os jogadores do São Paulo são chamados constantemente por torcedores rivais do termo “bambi”. Mais uma típica manifestação de homofobia no futebol”, aqui percebemos que atos tidos como brincadeiras refletem a homofobia oculta e que deve ser combatida.

Na carta “O Brasil é o país que mais mata LGBTQ+ no mundo. Precisamos falar de homofobia no futebol sim!” Nos mostra uma necessidade do país do futebol, o qual mais mata LGBTQ+ no mundo em falar dessa temática em todos os aspectos.

Por fim, a carta “A seleção mexicana foi punida pela FIFA por grita “Eeeeehhh, puto!” quando o goleiro rival dava um tiro de meta. A expressão “puto” significa bicha”, nos mostra que a homofobia precisa ser combatida e punida.



4 FUTEBOL PARA VIDA: O GOL DE PLACA É ESSE.

O jogo tem o propósito de desmistificar a prática do esporte voltado apenas para a técnica e a tática, desvinculadas do contexto social, onde não se apresenta para além das linhas e do gol, o colocando como uma possibilidade de introduzi-lo em um conceito de ensino para a vida.

Da Silva, Cordeiro e Campos (2016) afirmam que muitos alunos possuem dificuldade quanto a vivências físicas e motoras referente ao futebol, no qual há uma exigência da habilidade com os pés. No entanto, enfatiza que é necessário envolver o aluno no contexto do futebol a partir de outro universo, no qual se desprendam de rótulos pré-estabelecidos (ruim ou bom) evitando que alguns já se indisponham a participar, enquanto outros se colocam em uma posição de autoritarismo sobre os demais. Assim, afirma que é possível otimizar certas vivências motoras do grupo como um todo, além de possibilitar outros tipos de relação entre os alunos. Os autores ainda destacam entre outras experiências do futebol, o futebol de prego, de botão, pebolim, virtual como possibilidade de reforçar relações, trabalhar o respeito, a solidariedade, através de reflexões, conhecimentos, sem os obstáculos relacionados à performance a diferenças físicas.

Partindo disso, apresentamos um jogo de tabuleiro que já se desprende das habilidades tradicionais com os pés e voltado apenas para competição sem nenhuma aprendizagem significativa. Dessa forma, nos utilizamos do jogo de



tabuleiro, adaptado pelo pregobol², com um sentido em sua dinâmica, contribuir para a FHI dos alunos envolvidos.

O jogo parte da premissa de discutir os conhecimentos apresentados anteriormente, machismo, racismo e homofobia no futebol, de forma lúdica, recreativa e consciente. Foi desenvolvido e aplicado para 20 alunos dos cursos técnicos integrados ao EM do IFPA Campus Abaetetuba e lançado para toda a comunidade escolar (Figura 8) como forma de apresentar a todos a contribuição que a EF através do esporte dentro de um jogo pode promover na Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica.

Figura 1 – Lançamento do Jogo para a comunidade escolar.



Fonte: Marinho, 2019.

² O pregobol é um jogo antigo, pouco comercializado. É composto por um tabuleiro, que imita um campo de futebol, com 11 pregos fixos de cada lado que imitam os jogadores e uma bola de gude que serve como bola. O objetivo do jogo é fazer batidas de “petelecos” com a bola em direção ao gol adversário.

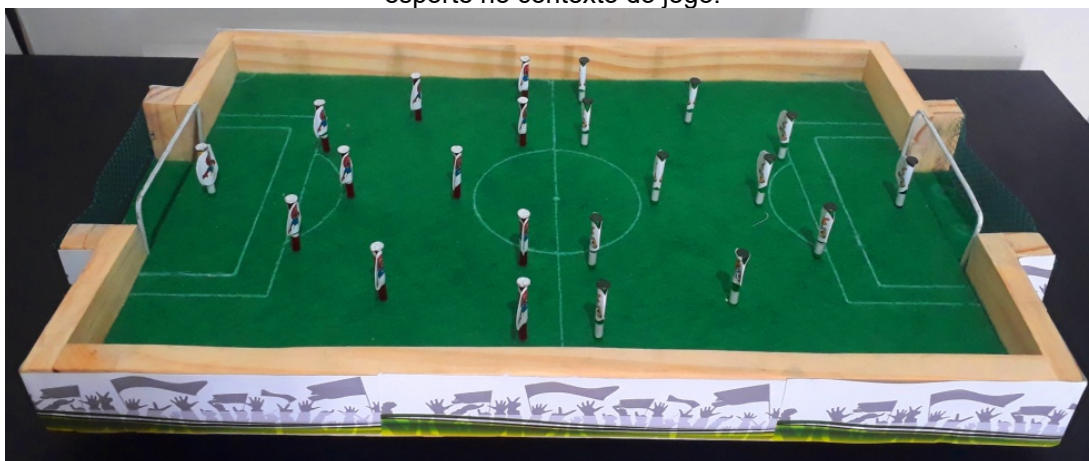


Com idade indicativa a partir dos 14 anos, pode ser jogado com apenas dois jogadores (um contra o outro) ou com duas duplas (uma dupla contra a outra). Tem uma duração média de 10 minutos o que permite um rodízio de várias pessoas jogando em um curto espaço de tempo.

O jogo se realiza em 1 tabuleiro de madeira com pregos fixos que representam os jogadores (Figura 9) e 2 bolas de gude.

5

Figura 2 – O tabuleiro do jogo. Elemento o qual representa um campo de futebol e dá sentido ao esporte no contexto do jogo.



Fonte: Marinho, 2019.

Vem acompanhado de um guia de instruções (Figura 10), o qual possibilita o entendimento de desenvolvimento do jogo.



Figura 3 – Guia de Instruções com as principais regras necessárias para que o jogo aconteça.



Fonte: Marinho, 2019.

O guia de instruções faz uma chamada atrativa de convite para o jogo, onde os mascotes convidam a escolher um lado para competir. Trás em seu interior um aspecto geral das principais regras necessárias para que o jogo aconteça. Na parte posterior trás a pontuação das cartas coringas para melhor acompanhamento após serem marcados os gols no decorrer do jogo.

Um placar (Figura 11) também faz parte do jogo. Busca trazer dinâmica e acompanhamento dos pontos, de modo a facilitar a contagem, pois os mesmos dependerão das cartas curingas retiradas, as quais poderão valer um, dois, três ou cinco pontos.

Figura 4 – Placar para acompanhamento dos pontos do jogo.



Fonte: Marinho, 2019.

Outro elemento dinâmico do jogo é o troféu Gol de Placa (Figura 12). O mesmo busca incentivar e registrar de forma lúdica e prazerosa os alunos que participaram do jogo, independente de vitória ou derrota.

Figura 5 – Troféu Gol de Placa. Para registro dos alunos que participaram do jogo.



Fonte: Marinho, 2019.

Os dois últimos elementos do jogo são as Cartas Coringa e FutSorte. As Cartas coringas (Figura 13) são constituídas por 9 cartas. As mesmas são representadas pelos países sedes das copas do mundo de 1990 - Itália, 1994 - Estados Unidos, 1998 - França, 2002 - Japão e Coreia, 2006 - Alemanha, 2010 - África do Sul, 2014 - Brasil, 2018 - Rússia e 2022 - Qatar, onde terão informações e curiosidades e fatos que aconteceram nas respectivas copas.

Figura 6 – Cartas Coringas, representadas pelas sedes das Copas de 1990 a 2022. Marcam a pontuação do gol e têm informações e curiosidades sobre as respectivas Copas.



Fonte: Marinho, 2019.

Cada Carta Coringa, representada pelo seu respectivo país (Figura 14), terá uma pontuação a qual será validada após o gol, ou seja, o atleta só saberá quanto valeu o gol realizado ao virar a carta, além disso, cada uma terá uma informação relacionada àquela copa. No Guia de instruções estas informações estão explícitas. O intuito de utilizar algumas edições das copas do mundo de futebol foi despertar o interesse, curiosidade, ludicidade e também o conhecimento junto aos alunos.



Figura 7 – Sedes das copas de 1990 a 2022 nas Cartas Coringas e suas respectivas pontuações.



Fonte: Marinho, 2019.

As cartas FutSorte (Figura 15), têm a função de trazer informações sobre os temas trabalhados. Elas são o auge do trabalho, pois são a partir dela que os alunos terão a oportunidade de pensar, refletir, discutir e compreender o assunto de forma lúdica e consciente. Além disso, as mesmas são responsáveis por dar continuidade no jogo, através de informações como: Passe a vez! Jogue Novamente! Fique duas rodadas sem jogar, etc. Em meio as cartas FutSorte terá 4 Cartas Master, nela o jogador poderá jogar 5 vezes consecutivas.

Figura 8 – Cartas FutSorte com informações dos temas trabalhados e frases de continuidade ao jogo.



Fonte: Marinho, 2019.

Dessa forma, após a apresentação de todos os componentes do jogo (Figura 16) iniciamos a partida.

Figura 9 – O jogo com todos os seus componentes: tabuleiro, bola de gude, troféu Gol de Placa, placar de pontuação, Cartas coringas, Cartas FutSorte, e Guia de Instruções.



Fonte: Marinho, 2019.

Para o início do jogo, os jogadores deverão escolher um lado do campo, representados pelos mascotes do lobo (azul celeste) ou leão (azul marinho). As cartas coringas e FutSorte deverão estar separadas sobre a mesa, viradas para baixo. Assim, após a disputa de par ou ímpar e com a bola de gude no centro do tabuleiro o jogo se inicia.

A partida consiste em mover a bola de gude, através de batidas de peteleco, rumo ao gol adversário (Figura 17). No entanto, antes de cada jogada, o jogador deverá puxar e ler uma carta do FutSorte. Caso o jogador não queira ler as informações da carta ele é automaticamente desclassificado da partida. Lembrando que as cartas, além de trazer informações sobre o tema trabalhado dão a continuidade no jogo. Em caso de gol, o jogador terá direito a retirar 1 carta coringa, a qual apresentará quantos pontos o referido gol valeu. Os gols poderão ser registrados pelo placar incluso.

Figura 10 – Alunos jogando a partida e lendo as cartas FutSorte na apresentação do jogo a comunidade escolar.



Fonte: Marinho, 2019.



Vencerá a partida o jogador que conseguir a maior pontuação através das cartas coringas. Caso as cartas FutSorte sejam todas retiradas antes de finalizar as cartas coringas, o jogo segue normalmente apenas com as batidas de peteleco. O jogador vencedor poderá registrar, através de foto, a vitória com o troféu “Atleta da vida”, cada lado do troféu está representado pelos dois mascotes.

É importante ressaltarmos alguns fatores que consideramos interessante mencionar. As cores azul celeste e azul marinho, representados pelos mascotes do lobo e leão, representam os dois maiores clubes de futebol do estado do Pará e do norte do Brasil, Remo e Paysandu, futebol esse muito marcante e presente no contexto dos alunos. A ideia do troféu “Atleta da vida” surge como uma possibilidade de, além de motivar os jogadores, a realizar pequenos torneios e competições de forma lúdica e recreativa com as mais diversas disciplinas e os mais diversos temas.

Ao apresentar essa possibilidade de didática para a aplicação do jogo, através do futebol em uma perspectiva de FHI ressaltamos que isso não indica que ele possa ser aplicado e desenvolvido apenas da forma aqui demonstrada. Inúmeras possibilidades de uso, desse jogo podem ser recriadas e reinventadas de acordo com a intenção pedagógica do professor da escola ou do contexto que se esteja vivenciando no momento.

Uma das sugestões é trabalhar os mascotes e clubes da região ou de acordo com a localidade desejada pelos alunos, o diálogo é fundamental, pois deixa o mesmo lúdico e dinâmico. Além disso, os temas podem ser trabalhados enfatizando problemas que vem acontecendo e precisam ser tratados de forma a despertar o interesse do aluno. Além disso, o uso do jogo em outras disciplinas mostra a gama de diversidade de conteúdo para além da EF que o mesmo pode atingir, trabalhando



no contexto escolar como um todo.

Contudo, é importante ressaltar que essa proposta não resolverá os problemas de estrutura física das escolas, de metodologias dos professores, ou resolverá os problemas abordados no tema. No entanto, a proposta dará possibilidade de desenvolvimento de ações que permitem trabalhar temas de relevância associando ao esporte, onde o aluno tenha a oportunidade de analisar, refletir e agir de uma nova forma. Além disso, oferece a possibilidade de outras disciplinas para aplicação, através da integração de conhecimentos e de novas alternativas de processo de ensino e aprendizagem. É através dessa integralidade de conhecimentos com o objetivo de contribuir para um profissional emancipado, crítico, reflexivo, consciente, que tenha a concepção de mercado e mundo do trabalho que chegamos a FHI. Assim, acreditamos que o jogo é de suma importância, pois trabalha o respeito, conscientização, solidariedade, conhecimento do outro e quebra de preconceitos, fatores esses que se devem fazer presentes dentro e fora do exercício profissional.



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A EF durante muito tempo foi moldada de acordo com os interesses políticos, econômicos e sociais. Ao passar pelo higienismo, militarismo e esportivismo deixou marcas que perduram até hoje. Muitas tendências pedagógicas surgiram com o intuito de quebrar ou minimizar esses efeitos de forma a propor novos significados e novas metodologias. No entanto, o modelo esportivista foi o mais acentuado e mais difícil de tratar até hoje, pois o esporte é o cartão postal da disciplina e o futebol está enraizado na alma do brasileiro.

Percebemos que o sentido distorcido da EF e a desvalorização é algo presente e marcante até hoje. Estruturas físicas inadequadas e deterioradas, o “rola bola” tomando a frente das aulas, a prevalência do esporte de forma exclusiva, a falta de contextualização com temas sociais, ausência de processo de ensino e aprendizagem e planejamento didático pedagógico, permitem que a disciplina seja desvalorizada e desassociada de um contexto que busca a FHI de alunos do EMI.

Ao tratar da importância da disciplina no EMI percebemos que os alunos não associam o EMI a ideia de integralidade de conhecimentos, politecnia, trabalho como um princípio educativo e objetivando uma FHI. Porém, apesar de todos esses fatores, grande parte dos alunos entende que a disciplina tem sua importância dentro da EPT como disciplina difusora de conhecimentos que busca contribuir para além da formação técnica e de ensinamentos de regras e gestos, o que se torna fundamental no EM, onde é a fase mais complicada e decisiva na vida do aluno, pois é nela que ele busca se encontrar como futuro adulto.

A concepção de FHI ainda é muito vaga e a relação dela com a EF para os



alunos ainda é um processo lento, porém que precisa ser criado e compartilhado. A ideia de formar o aluno não apenas para o mercado de trabalho, mas para o mundo do trabalho precisa ser explorada, desenvolvida, criada, vivida por todos os atores que fazer parte da EPT. Dessa forma, acreditamos que é necessário e emergente que a EF e o esporte sejam ressignificados para que possamos dar sentido à disciplina e significado aos alunos.

Através disso, o desdobramento deste estudo criou um jogo de tabuleiro o qual poderá contribuir para essa formação, despertar novas possibilidades aos professores de EF ao trabalhar o esporte, permitir que os alunos vivenciem novas práticas e métodos para além de técnicas e táticas, visando a FHI.

Entretanto, é importante ressaltar que a proposta de produto educacional não é uma receita de bolo pronta e acabada que resolverá os problemas de estrutura física ou de metodologia nas escolas. A mesma é uma possibilidade das mais diversas opções, em que vários assuntos poderão ser trabalhados associando ao esporte, através de temas sociais que permitem o aluno a analisar, refletir e agir de uma nova forma. O jogo pode ser adaptado a outras disciplinas, faixa etária, contextualizando a mais possível variedade de temas, de acordo com a localidade e especificidade de espaço e tempo de cada região, de forma que sejam trabalhados assuntos locais e emergentes do contexto em que estará inserido.

Portanto, a aplicação do jogo permitiu a possibilidade de execução do mesmo através de outras disciplinas, por meio da integração de conhecimentos e de novas alternativas de processo de ensino aprendizagem de forma satisfatória.

A pesquisa mostrou que a maior contribuição da formação humana integral do indivíduo está na formação de um profissional emancipado, crítico, reflexivo,



consciente e que tenha a concepção de mercado e mundo do trabalho. Assim, acreditamos que, práticas educativas organizadas a partir de jogos, são de suma importância, uma vez que possibilita trabalhar o respeito, a conscientização, a solidariedade, o conhecimento do outro e a quebra de preconceitos, fatores esses que se devem fazer presentes dentro e fora do exercício profissional e as narrativas dos alunos mostraram ser possível.

Buscamos com essa prática, estimular os professores a saírem de sua área de conforto, lutando contra os maus hábitos presentes na EF ainda existentes na escola. Esperamos que os professores possam criar seus próprios procedimentos, baseados na realidade em que trabalham, para seguirem na direção dos objetivos a serem alcançados e que tenham cada vez mais possibilidades de trabalhar conteúdos que sejam representativos para a vida do aluno.



REFERÊNCIAS

BANDEIRA, G. A.; SEFFNER, F. Como homens narram a presença feminina nos estádios de futebol. **Mosaico**, v. 9. n. 14, p 1 – 7, 2018.

BOSCATTO, J. D.; DARIDO, S. C. A educação física no ensino médio integrado à educação profissional e tecnológica: percepções curriculares. **Revista Pensar a Prática**, v. 20, n. 1, p. 99-111, 2017.

DA SILVA, S. R; CORDEIRO, L. B; CAMPOS, P. A. F. **O ensino do futebol: para além da bola rolando**. Rio de Janeiro, Jaguatirica, 2016.

DARIDO, C. D; SOUZA JUNIOR, O. M. **Para ensinar educação física: Possibilidades de intervenção na escola**. Campinas – SP, Papirus, 2007.

DE OLIVEIRA, I. T. O preconceito de gênero no futebol brasileiro pela ótica do The New York Times. **Temática**, v. 14, n. 6, 2018.

GIGLIO, S. S.; TONINI, M. D.; RUBIO, K. “Do céu ao inferno”: a história de baiano no bocajuniors e os racismos no futebol. **Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História**, v. 49, 2014.

LISE, R. S. *et al.* O caso Tinga: análise de (mais) um episódio de racismo no futebol sul-americano. **Pensar prát.(Impr.)**, v. 18, n. 4, 2015.

NISTA-PICCOLO, V. L.; MOREIRA, W. **Esporte para a vida no Ensino Médio**. 1ª ed. São Paulo, Cortez, 2012.

PEREIRA, A. S. L. S. *et al.* Preconceito contra homossexuais no contexto do futebol. **Psicologia & Sociedade**, v. 26, n. 3, 2014.

PEREIRA, R. F; FUSINATO, P. A; NEVES, M. C. D. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. **Anais VII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação e Ciências**. p. 1-12. 2009.

RAMOS, M. N.. **Concepção do Ensino Médio Integrado à Educação Profissional**.



In: **Secretaria de Estado da Educação do Paraná.** (Org.). O ENSINO MÉDIO INTEGRADO A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: CONCEPÇÕES E CONSTRUÇÕES A PARTIR DA IMPLANTAÇÃO NA REDE PÚBLICA DO PARANÁ. 1ed. Curitiba: SEED-PR, 2009, v. 1, p. 23-37 Disponível em: http://forumeja.org.br/go/sites/forumeja.org.br/go/files/concepcao_do_ensino_medio_integrado5.pdf. Acesso em: 03 abr. 2018

SILVA, T. M. D.; VARGAS, P. L. O lúdico e a aprendizagem da pessoa com deficiência visual. **Revista Pós-Graduação: Desafios Contemporâneos**, v.1, n. 1, jun/2014. Disponível em: <http://ojs.cesuca.edu.br/index.php/revposgraduacao/article/view/620> Acesso em: Mar. 2019.

SOLER, R. Jogos Cooperativos. 2 ed, Rio de Janeiro – Petrópolis, Sprint, 2003.

TUBINO, M. J. G. Por um novo conceito de Educação Física. **Revista Brasileira de ciência e Movimentos**, v. 8, n. 1, p. 63-66, 2008.



