

M A N U A L

FUTEBOL PARA O DESENVOLVIMENTO

PARA MULTIPLICADORAS E MULTIPLICADORES

VERSÃO 2.0

Uma publicação da:



Com o apoio da:



EXPEDIENTE

Coordenação geral: Mirella Domenich
Coordenação de atividades: Ricardo Amaro e Aderlucia Nascimento
Desenvolvimento e revisão de atividades: Leonardo Ribeiro
Revisão geral: Victor de Oliveira
Assistente de comunicação: Leticia Sansão
Design: Danilo Miqueias

Consultoras e consultores:

Alessandra Pio [Enfrentamento ao Racismo]
Andrea Filardi [Educação Física]
Artur Orelli Paiva [Meio Ambiente]
Bárbara Basso [Mundo do Trabalho]
Maria Clara Leal [Cultura]
Mariana Rodrigues [Gênero e Sexualidade]
Raquel Bocato [Comunicação]
Ricardo Amaro [Cultura de paz]
Thalita Russo [Saúde]

Grupo Revisor:

Fabiane Prado
Gerson Fonseca
João Batista Freire
Leonardo Ribeiro
Paulo Cypa
Sheila Garcia

Coordenação do projeto Esporte para o Desenvolvimento/Cooperação Alemã-GIZ: Stephan Görtz

Foto da capa: Adriano Facuri

Uma publicação da:



S U M Á R I O

6 APRESENTAÇÃO

10 CULTURA DE PAZ

- 13 Histórico
- 13 O potencial do futebol
- 15 Torcidas organizadas
- 16 Resolução de Conflitos
- 16 Pessoas com deficiência
- 17 Terceira idade
- 18 Sugestões de filme
- 18 Sites consultados
- 20 Referências bibliográficas
- 21 Atividades

54 GÊNÉRO

- 57 Histórico
- 58 O Movimento Feminista
- 60 Relações compartilhadas: uma questão de representação
- 60 Aqui todo mundo joga
- 62 Núcleos de Pesquisa e Estudos de Gênero
- 62 Vídeos sobre gênero
- 63 Sites importantes
- 63 Referências bibliográficas
- 64 Atividades

76 SEXUALIDADE

- 79 Histórico
- 79 Orientação sexual
- 81 Direitos sexuais e reprodutivos
- 82 Exploração sexual e violência sexual
- 83 Imagem corporal
- 85 Para Saber Mais
- 85 Referências bibliográficas
- 87 Atividades

96 SAÚDE

- 99 Histórico
- 99 Alimentação saudável
- 101 Drogas
- 103 Doenças sexualmente transmissíveis
- 105 Gravidez na adolescência – prevenção
- 107 Aborto
- 108 Saúde mental
- 109 Higiene pessoal
- 110 Lista de filmes sobre DSTs
- 111 Dicas de filmes sobre aborto
- 111 Dica de filme sobre alimentação
- 111 Dica de música sobre DSTs
- 112 Dicas de músicas sobre o aborto
- 113 Dica de música sobre amamentação
- 114 Referências bibliográficas
- 115 Atividades

7 AGRADECIMENTOS

8 INTRODUÇÃO PEDAGÓGICA

28 ENFRENTAMENTO AO RACISMO

- 31 Histórico
- 32 Tráfico de seres humanos: a diáspora africana no Brasil
- 33 A colonização do continente africano
- 34 Políticas de reparação e ações afirmativas
- 36 Racismo: o problema é nosso!
- 37 A negra e o negro no futebol brasileiro
- 41 Dicas de filmes
- 41 Dicas de livros
- 41 Referências bibliográficas
- 43 Atividades

126 MEIO AMBIENTE

- 130 Histórico
- 131 Gigante pela própria natureza
- 132 Principais problemas ambientais
- 137 Consumo consciente
- 138 Educação ambiental para a mudança de comportamento
- 139 Anote na agenda
- 139 Vídeos sobre a temática
- 140 Músicas sobre a temática
- 140 Referências bibliográficas
- 141 Atividades

160 MUNDO DO TRABALHO

- 163 Histórico
- 163 Evolução do conceito de trabalho
- 163 Tendências do mundo do trabalho atual
- 164 Direitos humanos e cidadania
- 165 Trabalho escravo contemporâneo
- 166 Trabalho infantil
- 167 Trabalho informal
- 167 Trabalho doméstico
- 168 O mercado de trabalho
- 168 Trabalho e juventude no Brasil
- 168 Desemprego juvenil
- 169 A importância do estudo
- 169 Orientação profissional
- 170 Competências e habilidades
- 172 Criatividade e inovação
- 173 Liderança
- 174 Empreendedorismo
- 176 Tendências no mercado de trabalho
- 176 Profissões tradicionais x novas profissões
- 177 Profissões socioesportivas
- 178 Filmes para levar para a aula
- 179 Sites úteis
- 179 Músicas sobre trabalho:
- 179 Referências bibliográficas
- 181 Atividades

196 COMUNICAÇÃO

- 200 Histórico – futebol e comunicação
- 202 Comunicação Não Violenta
- 204 Redes sociais e comportamento dos jovens
- 205 Bullying
- 206 Comunicação e mídia: a influência no comportamento de jovens
- 207 Redes sociais e o comportamento dos jovens
- 207 Dicas de sites sobre educomunicação
- 208 Dicas de filmes
- 208 Dicas de músicas
- 209 Referências bibliográficas
- 211 Atividades

226 CULTURA

- 229 Contexto histórico
- 232 Fatos marcantes do futebol no Brasil
- 234 Diversidade cultural do futebol
- 235 Futebol e literatura
- 237 Futebol e música
- 238 Futebol e cinema
- 241 Futebol e artes plásticas
- 242 Futebol e artes cênicas
- 243 Dicas de filmes
- 245 Museus
- 246 Referências bibliográficas
- 247 Atividades

APRESENTAÇÃO

Cara leitora e caro leitor,

É com muito prazer que apresentamos aqui a versão 2.0 do manual para multiplicadoras e para multiplicadores da metodologia Futebol para o Desenvolvimento. Este material é resultado de um esforço coletivo que reúne saberes da Comunidade de Aprendizagem de Futebol para o Desenvolvimento [CdA], a maior rede nacional de organizações não-governamentais (ONGs) que utilizam o futebol como uma ferramenta para a transformação social.

O objetivo é que este manual seja acessível para educadoras e educadores, líderes comunitários, estudantes, profissionais experientes e iniciantes, e pessoas que, de uma maneira geral, estão interessadas em utilizar o futebol como uma ferramenta para o desenvolvimento.

De maneira didática e simples, apresentamos aqui temas como saúde, gênero e sexualidade, cultura de paz, comunicação, mundo do trabalho, enfrentamento ao racismo, meio ambiente e cultura, todos eles acompanhados de propostas de atividades práticas com futebol para serem implementadas com adolescentes e com jovens. O objetivo é trazer uma abordagem multidisciplinar, baseada em direitos humanos fundamentais, como o direito à prática do esporte de maneira segura e inclusiva, e proporcionar um rico material de apoio para que você, educadora e educador, possa inovar em suas aulas e contribuir para a formação cidadã de suas educandas e de seus educandos.

A concepção deste material, facilitada pela streetfootballworld Brasil¹ no papel de secretaria-executiva da CdA, com o apoio da agência alemã de cooperação [GIZ], contou com a chancela de um grupo revisor composto pelo professor João Batista Freire, maior referência nacional em esporte educacional, pelos professores de Educação Física Gerson Fonseca [Fundação Eprocad], Sheila Garcia [Cieds] e Paulo Cypa [Instituto Particypar e Vila Olímpica do Vidigal] e pela pedagoga Fabiane Prado [Futebol de Rua]. Contou ainda com a revisão criteriosa de especialistas nos temas abordados, como Alessandra Pio [enfrentamento ao racismo], Saúde [Thalita Russo], Gênero e Sexualidade [Mariana Rodrigues], Cultura [Maria Clara Leal], Cultura de paz [Ricardo Amaro], Comunicação [Raquel Bocato], Meio Ambiente [Artur Orelli Paiva], Mundo do Trabalho [Bárbara Basso] e Aderlúcia Nascimento, Andrea Filardi e Leonardo Ribeiro [Educação Física].

Esperamos que a versão 2.0 represente uma importante fonte de conhecimento para você que, assim como nós, acredita que é possível mudar o mundo por meio do futebol.

Boa leitura e bom proveito!

Mirella Domenich
Secretaria-executiva CdA
streetfootballworld Brasil
agosto de 2016

¹ - A produção da primeira versão da apostila, lançada em 2013, foi facilitada pelo Instituto Bola pra Frente, e contou com a participação de vários membros da CdA.

AGRADECIMENTOS

A construção deste material não teria sido possível sem a participação ativa com sugestões e comentários dos membros da Comunidade de Aprendizagem de Futebol para o Desenvolvimento, a maior rede nacional de organizações não-governamentais que trabalham com o futebol para a transformação social. São eles os membros desse coletivo:

- ASP - Ação Social do Planalto
- ACM - Associação Cristã de Moços do Rio Grande do Sul
- Ajax-DF
- ACS - Associação Conexão Social/ SERTA
- Associação Estrela Sports
- Apec - Associação pró-Esporte e Cultura
- Associação Transforma Vidas
- Cieds - Centro de Integração e Desenvolvimento Sustentável
- Cufa-CE - Central Única das Favelas
- Fundação Eprocad - Fundação Esportiva Educacional PRÓ Criança e Adolescente
- Instituto Particypar
- Esporte Clube 2014
- Fundação Gol de Letra
- Futebol de Rua
- Idesca - Instituto de Desenvolvimento, Educação e Cultura da Amazônia
- Inappes - Instituto de Ações, Projetos e Pesquisas Sociais
- Instituto Elo Amigo
- Instituto Bola pra Frente
- Ibbea- Instituto Brasileiro de Estudos Especializados e Avançados
- ICA - Instituto Companheiros das Américas
- IFA- Instituto Fazer Acontecer
- Instituto Floravida
- Instituto Formação
- Instituto Promundo
- Juventude Gonçalense
- Karanba Associação Filantrópica
- love.futebol Brasil
- Projeto Beira da Linha
- Rejupe
- streetfootballworld Brasil
- Urece

Nossos sinceros agradecimentos vão também para o grupo revisor, para a equipe da streetfootballworld Brasil, para as consultoras e os consultores que nos ajudaram e para a GIZ, que acreditou neste projeto.

Agradecemos também as contribuições de Adriana Santos, Isabel Rodrigues, Leandro Augusto Rochavetz, Norma Sá, Ryck Costa e todos os membros da Comunidade de Aprendizagem de Futebol para o Desenvolvimento pelas sugestões propostas ao longo do desenvolvimento do manual.

INTRODUÇÃO PEDAGÓGICA

Nós, da Comunidade de Aprendizagem de Futebol para o Desenvolvimento [CdA], acreditamos que a versão 2.0 do manual para multiplicadoras e para multiplicadores da metodologia Futebol para o Desenvolvimento representa apenas o começo de um processo contínuo e duradouro de profundas mudanças sociais. Estamos reunidos enquanto coletivo desde o final de 2012 e, de lá para cá, tivemos a oportunidade de compartilhar muito conhecimento, de pensar em novas formas de ação e de implementar inovação em nossas comunidades, usando o poder do esporte, principalmente do futebol, para mobilizar e para propor o pensamento crítico e potencializar a infância, a adolescência e a juventude a serem protagonistas de sua própria história.

Antes de começar a apresentar o material, vale a pena mencionar o que nos une: o futebol para o desenvolvimento. Mas, afinal, de que futebol estamos falando?

O esporte [e o futebol incluído] tem sido reconhecido em políticas internacionais como um componente-chave no desenvolvimento de crianças, de adolescentes e de jovens, não somente em nível individual, mas também em sociedade. O esporte é reconhecido pela Convenção dos Direitos da Criança como um direito. O “Marco Conceitual do Futebol para o Desenvolvimento”, elaborado pela streetfootballworld Brasil com os membros de sua rede e incorporado pela Comunidade de Aprendizagem de Futebol para o Desenvolvimento, trouxe a definição de futebol e desenvolvimento sobre diferentes olhares, alguns dos quais são utilizados na concepção deste material, conforme a seguir:

- O futebol como direito: A partir da visão de que o esporte é positivo para a saúde da sociedade e de que as condições para a sua prática são desiguais em vários níveis [por exemplo, entre ricos e pobres, mulheres e homens, cidades e campo, etc.] existe outro movimento que se complementa com o anterior, mas que coloca a prática de esportes no campo dos direitos, em particular como um direito humano e no contexto de uma maior justiça social e da construção de cidadania. Essa dimensão advoga por uma maior igualdade [com um papel importante para as políticas públicas] na prática de esportes independente de raça, de gênero e da condição social.
- O futebol como ferramenta: Quando a prática esportiva - o futebol no caso - se associa a uma intencionalidade educativa e a uma organização de base comunitária, pode se afirmar que ele se torna uma ferramenta com potencial de transformação social, que vai além da prática esportiva. O esporte deixa assim de ser um fim em si mesmo e se transforma em um elemento catalisador para a construção de capital social, para a mobilização social e para a educação. Não se trata de atrair os jovens e segurá-los dentro de um programa social, mas de abrir as portas da consciência para a transformação em suas comunidades.

Este material foi desenvolvido com base nos conceitos do “Marco Referencial

do Futebol para o Desenvolvimento” citados ao lado e é o resultado das nossas experiências e dos nossos desafios em lidar com temas-chave para a nossa sociedade, como saúde, gênero e sexualidade, cultura, cultura de paz, enfrentamento ao racismo, meio ambiente, mundo do trabalho e comunicação, todos eles refletidos nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, acordados entre os estados-membro da Organização das Nações Unidas em 2015. A apostila é voltada a educadoras e a educadores que trabalham ou que querem trabalhar com adolescentes e com jovens de idades entre 14 e 24 anos, utilizando o futebol como ferramenta de transformação.

Cada tema traz um texto teórico dividido em subtemas, que contextualizam o assunto e propõem a reflexão com base em debates contemporâneos. Os textos apresentam ainda dicas de bibliografia, de sites, de filmes e de músicas que podem ajudar você, educadora e educador, a se aprofundar no tema e a ter ideias para diversificar as suas aulas. Cada tema conta ainda com uma parte prática, composta de diversas atividades que podem ser aplicadas em suas aulas. As atividades também estão divididas em subtemas e apontam o gênero e a faixa etária para as quais devem ser aplicadas. Além disso, indicamos as atividades que podem ser adaptadas a outros esportes e a outras faixas etárias. Todas as atividades contêm um passo-a-passo de como implementá-las. Esse passo-a-passo, no entanto, não representa uma fórmula rígida. Adaptações podem e devem ser feitas de acordo com as necessidades da turma. É por isso, por exemplo, que não destacamos atividades específicas para a inclusão de pessoas com deficiências, pois acreditamos que cada educadora e cada educador deva adaptar as atividades à sua maneira para que sejam as mais inclusivas possíveis, promovendo a participação de todas as suas educandas e todos os seus educandos de maneira prazerosa, divertida e segura. A diversidade, inclusive, é um tema que surge em diversos capítulos e que recomendamos que seja abordada de maneira transversal.

Apesar de abrangente, o conteúdo e os assuntos que podem ser trabalhados pelo futebol não se encerram por aqui. Nossa proposta é que este material provoque em você, educadora e educador, a motivação para ir além. Convidamos você a soltar sua criatividade e a pensar em outras atividades inovadoras que podem gerar impacto usando o futebol como uma grande ferramenta para a transformação social que tanto queremos.

Esperamos que este material seja útil e que, com ele, possamos contribuir para mudar o mundo por meio do futebol.



CULTURA DE PAZ

Foto: Caio Vilela

SUMÁRIO

- 13 Histórico
- 13 O potencial do futebol
- 15 Torcidas organizadas
- 16 Resolução de Conflitos
- 16 Pessoas com deficiência
- 17 Terceira idade
- 18 Sugestões de filme
- 18 Sites consultados
- 20 Referências bibliográficas
- 21 Atividades

“O RECONHECIMENTO DA DIGNIDADE INERENTE A TODOS OS MEMBROS DA FAMÍLIA HUMANA E DE SEUS DIREITOS IGUAIS E INALIENÁVEIS É O FUNDAMENTO DA LIBERDADE, DA JUSTIÇA E DA PAZ NO MUNDO”

TRECHO DA DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS HUMANOS DA ONU (1948)

O capítulo irá contribuir para que você, educadora e educador, trabalhe temas relacionados aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):

1 ERRADICAÇÃO DA POBREZA 	2 FOME ZERO E AGRICULTURA SUSTENTÁVEL 	3 SAÚDE E BEM-ESTAR 	4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE 	5 IGUALDADE DE GÊNERO 	8 TRABALHO DECENTE E CRESCIMENTO ECONÔMICO
10 REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES 	11 CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS 	13 AÇÃO CONTRA A MUDANÇA GLOBAL DO CLIMA 	15 VIDA TERRESTRE 	16 PAZ, JUSTIÇA E INSTITUIÇÕES EFICAZES 	17 PARCERIAS E MEIOS DE IMPLEMENTAÇÃO

Quando falamos em cultura de paz, estamos tratando de algo bem mais profundo do que a simples ausência de guerras ou de conflitos. Como a própria ONU descreveu na Declaração do Programa de Ação sobre uma Cultura de Paz (1999), a cultura de paz é um conjunto de valores, atitudes, tradições e comportamentos baseados no diálogo, na cooperação, no respeito à soberania nacional dos países, na promoção dos direitos humanos, na tentativa da resolução de conflitos por vias pacíficas, na equidade de gênero, na proteção do meio ambiente, na democracia e na diversidade cultural. Isso significa que tudo aquilo que é trabalhado em prol do desenvolvimento humano e social torna-se, naturalmente, uma importante ferramenta para a promoção e a manutenção da cultura de paz. Não seria um exagero, portanto, afirmar que todos os outros capítulos abordados nesta apostila trabalham diretamente para a promoção da cultura de paz.

Para que a cultura de paz se converta em políticas públicas e se institucionalize em um país, é necessário que suas leis, diretrizes e planos de ação governamental sejam pautados por tudo aquilo que a cultura de paz representa. Mas não podemos nos esquecer que para que essa mudança aconteça nos níveis mais altos da gestão pública, também é preciso que o ‘trabalho de base’ seja implementado. Isso quer dizer que também cabe a você, educadora e educador, a tarefa de mobilizar e conscientizar cada vez mais pessoas sobre a importância do diálogo, do respeito à diversidade e aos direitos humanos, entre outros. E este capítulo vem de encontro justamente com esse trabalho de base, de terreno, fornecendo um conteúdo teórico e prático para que ajude você a transmitir os princípios e os valores da cultura de paz para adolescentes e jovens por meio do futebol.

CONTEXTO HISTÓRICO

A ideia de se estabelecer uma cultura de paz no mundo está estritamente ligada aos direitos humanos. E para se falar em direitos humanos, é essencial abordar a Declaração Universal dos Direitos Humanos, proclamada pela Assembleia Geral das Nações Unidas em 1948. Mas antes mesmo de falar sobre a Declaração Universal, é importante perceber a razão pela qual o tema dos direitos humanos se tornou tão prioritário no mundo, naqueles últimos anos da década de 1940. A Segunda Guerra Mundial havia terminado e, além da destruição de um número incontável de nações e de pessoas, ela deixou uma lição muito forte: se não houvesse leis que protegessem os seres humanos, independentemente de sua etnia, nação, opção religiosa ou orientação sexual, a própria espécie humana poderia estar em risco. A maneira com que os governos totalitários se comportaram naqueles anos deixou isso muito claro. A Declaração Universal dos Direitos Humanos estabeleceu a proteção dos direitos humanos para todas as pessoas, em todos os lugares do mundo, além de criar normas e caminhos a serem seguidos por todos os povos e nações do planeta. Em outras palavras, ela abriu caminho para que o ser humano começasse a ser tratado como protagonista [e não como mero interesse político e econômico de estados] do mundo. Esse documento já foi traduzido para mais de 360 idiomas e serviu de base para a elaboração da constituição de vários países (principalmente das democracias mais jovens), inclusive da Constituição do Brasil, de 1988.

Diversos tratados internacionais de direitos humanos e outros instrumentos foram adotados com o passar dos anos, dando ainda mais força à estrutura legal que ampara os direitos humanos pelo mundo, como a Convenção para a Prevenção e a Repressão do Crime de Genocídio (1948), a Convenção Internacional sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação Racial (1965), a Convenção sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra as Mulheres (1979), a Convenção sobre os Direitos da Criança (1989) e a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (2006), entre várias outras.

De acordo com o preâmbulo da Declaração, “...o reconhecimento da dignidade inerente a todos os membros da família humana e de seus direitos iguais e inalienáveis é o fundamento da liberdade, da justiça e da paz no mundo”. Considera-se, portanto, essencial que se promova o desenvolvimento de relações amistosas entre as nações, para que se reafirme a fé na igualdade de direitos entre homens e mulheres, e para promover o estado de direito em todas as sociedades. Por fim, destaca-se que esses objetivos só podem ser alcançados se todo indivíduo e órgão da sociedade trabalhar para promover o respeito por esses direitos e essas liberdades.

O objetivo deste capítulo fica claro, novamente, quando lemos essa proposta de que “todo indivíduo e órgão da sociedade” deve se esforçar para que a cultura dos direitos humanos prevaleça. Como já foi mencionado anteriormente, cabe a você, educadora e educador, a missão de utilizar o esporte e o futebol como ferramentas para transmitir todos esses princípios e valores presentes nos direitos humanos.

O POTENCIAL DO FUTEBOL

O futebol, por ter um caráter universal e agregador, pode ser um instrumento extremamente eficaz na promoção da cultura de paz. Apesar de seu potencial nessa área ainda ser muito pouco explorado pelas federações, clubes e torcidas organizadas, é preciso reconhecer que

O craque Zidane, da França, é um exemplo claro de como um jogador de futebol pode utilizar seu reconhecimento mundial, adquirido pelo futebol, para ajudar a promover a cultura de paz. Idolatrado em praticamente todas as partes do mundo, Zidane foi nomeado Embaixador da Boa Vontade do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) em 2001. Ele está sempre envolvido em campanhas e jogos beneficentes para ajudar vítimas de catástrofes humanitárias, para arrecadar fundos para a redução da pobreza e para promover a inclusão social, entre outros. “Acabar com a pobreza exige atenção e dedicação de cada um de nós. Eu já vivi em lugares onde tínhamos muito pouco”, disse Zidane.

Marta, a melhor jogadora de todos os tempos, que é madrinha da streetfootballworld Brasil e embaixadora da boa vontade das Nações Unidas na luta contra a pobreza, também é bastante atuante na promoção dos direitos humanos. Ela milita, principalmente, no combate à pobreza e também pelo empoderamento das mulheres.

Este capítulo, por sua vez, irá abordar a cultura de paz com foco no futebol, avaliando seu potencial para a promoção dos valores, das atitudes e dos comportamentos que a envolvem. É importante ressaltar que para promover a cultura de paz, todo esforço é válido, vindo ele de indivíduos, comunidades, sociedade civil organizada, instituições públicas e privadas, ou diferentes órgãos do governo.

Texto escrito por Ricardo Amaro, internacionalista e mestre em direitos humanos, com enfoque em esportes.

alguns pequenos avanços já foram feitos, se compararmos com a realidade de um passado distante. Hoje é comum vermos diferentes campanhas de clubes de futebol contra o racismo, jogos comemorativos em alusão a alguma causa humanitária, projetos de apoio de torcedoras e de torcedores a refugiadas e a refugiados recém-chegados em seus países, e uma maior preocupação da sociedade civil e da mídia com fatores ambientais relacionados, por exemplo, à construção de novos estádios. É claro que esses exemplos por si só não são suficientes para podermos caracterizar o futebol como um esporte ‘símbolo da cultura de paz’. Isso porque, infelizmente, eles não fazem parte do dia a dia do futebol, mas ocorrem esporadicamente, fazendo “mais parte da exceção do que da regra”. Mas nem por isso deixam de ser demonstrações do grau de importância e de alcance que o futebol tem, quando aqueles que atuam por trás dele se mobilizam e atuam para a promoção da cultura de paz.

Podemos considerar o futebol tanto um agente de socialização como um resultado de diferentes influências sociais. Em outras palavras, o futebol não só promove uma maior interação entre diferentes pessoas e grupos, ajudando no seu processo de socialização, mas ele também é, até certo ponto, o reflexo de diferentes fatores sociais e culturais que caracterizam as pessoas envolvidas no jogo. Segundo Durkin, socialização significa o “processo pelo qual as pessoas adquirem as regras de comportamento e os sistemas de crenças e atitudes que as preparam para funcionar efetivamente como membros de uma sociedade”. Não é difícil imaginar, então, como o futebol pode atuar como um poderoso agente de socialização. Por meio dele, uma pessoa aprende a seguir regras [tanto do jogo, como de comportamento - atuando como torcedoras e como torcedores], a respeitar decisões de autoridades, a lidar com sentimentos de frustração e de vitória, entre outros. Já para visualizarmos o futebol como o resultado de diferentes influências sociais, podemos, por exemplo, comparar o estilo de jogo de diferentes seleções do mundo. A Seleção Brasileira ficou conhecida em todos os cantos do planeta por seu ‘jogo bonito’, com jogadas improvisadas e criativas, muitas vezes associadas às nossas raízes musicais e à maneira festiva característica do brasileiro. Já o futebol alemão, por outro lado, se tornou muito mais associado à disciplina tática, à busca do resultado, à eficiência e ao trabalho em equipe, características tipicamente atribuídas à sociedade alemã como um todo.

Isso mostra que o futebol é uma ferramenta não só moldada pelo meio em que está envolvida, mas também capaz de moldar aqueles que a utilizam. E como toda ferramenta, ele pode ser usado para o bem e para o mal. Na história do futebol mundial, encontramos demonstrações claras desse lado positivo e negativo do jogo. Um dos exemplos mais conhecidos ocorreu em 1969, nos episódios protagonizados por Pelé e a equipe do Santos. Durante uma excursão para o continente africano, o Santos conseguiu interromper uma guerra na Nigéria e no Congo, dois países que estavam vivendo conflitos intensos. Durante o tempo em que o Santos esteve

A DEMOCRACIA CORINTIANA

O diálogo, os direitos humanos e a democracia andam de mãos dadas com a cultura de paz. No início da década de 1980, o time do Corinthians, liderado por Sócrates, lançou um movimento chamado “Democracia Corinthiana”. O movimento, com fortes conexões aos ideais de redemocratização do Brasil na época - o país ainda vivia sob o regime militar -, deu o mesmo poder de voz a todos os funcionários do clube [do roupeiro ao presidente], além de fazer inúmeras referências aos valores democráticos e de direitos humanos em diferentes ocasiões. “Ganhar ou perder, sempre com democracia” foi uma das faixas carregadas pelos jogadores antes de um jogo.

TORCIDAS ORGANIZADAS

Um tema muito polêmico que é sempre trazido à tona quando se fala em cultura de paz é, certamente, o das torcidas organizadas. Conhecidas pelo apoio incondicional aos seus times, pelos belos espetáculos de cânticos e bandeiras que promovem nos estádios, elas também estão, infelizmente, frequentemente ligadas a atos de intolerância e violência. Apesar de alguns estudos apontarem que somente uma minoria dos membros das torcidas organizadas se envolvem, de fato, com brigas e violência [5 a 7%, segundo estimativas de Maurício Murad], a verdade é que muitas vidas já foram perdidas por causa de conflitos entre diferentes grupos organizados, que continuam recebendo punições e sendo suspensos dos estádios com certa frequência.

Existe o argumento de que a violência que existe entre as torcidas é somente um reflexo do que acontece ‘do lado de fora’ dos gramados. Ou seja, para que a violência diminua entre esses grupos, é preciso que também diminua nos outros setores da sociedade. Essa ideia pode até possuir uma certa lógica, mas a verdade é que a violência encontrada entre grupos organizados de torcedores existe mesmo em países com índices bem mais baixos de violência, em comparação ao Brasil. Existe, talvez, algo mais relacionado ao fanatismo e à psicologia do comportamento de grupo ligado a essa violência.

De qualquer modo, não podemos negar que para que o cenário seja mudado, é preciso que a sociedade se reedue, tanto na maneira como enxerga o futebol, como no modo como trata seus semelhantes. Vale mencionar alguns esforços no sentido do diálogo e da mediação de conflitos entre diferentes grupos de torcedoras e de torcedores, como tentativas propositivas de melhorar a situação. A Associação Nacional das Torcidas Organizadas do Brasil [Anatorg], por exemplo, criada em 2014, tem promovido o diálogo entre as torcidas, as autoridades públicas e as federações e clubes de futebol.

É importante mencionar que, apesar de pouco noticiado, as torcidas organizadas também se

TORCIDAS COM CAUSA

Diante de uma gravíssima crise de refugiados na Europa, torcedores do Borussia Dortmund, da Alemanha, em 2015, levaram faixas e cartazes de boas-vindas para as refugiadas e os refugiados recém-chegados ao país. Campanhas similares foram realizadas por torcedores do Bayern de Munique, demonstrando que a paixão pelo futebol também tem o poder de unir as pessoas.

mobilizam, com grande frequência, para causas nobres como campanhas beneficentes, coleta e entrega de alimentos para pessoas carentes e doação de sangue, além de abraçarem causas sociais e políticas dentro dos estádios.

RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

Segundo os princípios da cultura de paz, conflitos devem ser resolvidos com o uso do diálogo e da mediação, e sem o uso da violência. É importante notar que o conflito é a oposição ou desacordo entre pessoas em relação a um mesmo assunto ou tema. Ele pode ter um sentido positivo ou negativo, sendo o primeiro, fruto da própria natureza da relação social e que leva a um aprendizado, e o segundo, uma quebra que leva à violência.

Se ignorado ou reprimido, o conflito pode se agravar. Porém, quando é reconhecido e as ações corretivas são aplicadas imediatamente, a questão pode ser resolvida e transformada em uma força positiva.

Trazendo a questão para o campo, o futebol constitui-se em uma oportunidade para trabalhar a resolução de conflitos, na medida em que prioriza a colaboração, a cooperação e a solidariedade entre os indivíduos.

Vale lembrar que, como educadora e educador, você tem a responsabilidade de promover sempre a resolução não-violenta de um conflito. É muito importante desconectar a ideia do uso da violência (e principalmente o de qualquer tipo de arma) com a resolução de um conflito. E quanto mais cedo a ideia da resolução não violenta de conflitos for desenvolvida na mente das crianças, adolescentes e jovens, maiores serão as chances de que eles se tornem verdadeiros adeptos da cultura de paz.

DIFERENTES TÉCNICAS PARA A RESOLUÇÃO DE UM CONFLITO:

Mediação: o principal objetivo é o restabelecimento da comunicação entre as partes envolvidas. O mediador deve ser imparcial e o protagonismo sempre deve ser das partes mediadas.

Conciliação: o objetivo é agir para facilitar, podendo o conciliador até sugerir uma forma de acordo entre as partes.

Arbitragem: o objetivo é encontrar a solução mais adequada ao direito das partes envolvidas. O árbitro tem poderes decisórios, julga o conflito e pronuncia, impondo uma decisão.

PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

De acordo com o governo federal brasileiro, pessoas com deficiência “são aquelas que têm impedimentos de longo prazo de natureza física, mental, intelectual, múltipla ou sensorial, os quais, em interação com diversas barreiras, podem obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas.” O Brasil possui, hoje, aproximadamente 45,6 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência (IBGE/2013), o que representa 6,2% de nossa população. As deficiências citadas na pesquisa do IBGE foram divididas em auditivas, visuais, físicas e intelectuais.

Em 2011, o Governo Federal lançou o Plano Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência, chamado ‘Viver sem Limite’, comprovando o compromisso do país em seguir a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência da ONU (já mencionada no início do capítulo). O propósito é equiparar o nível de acessibilidade e as oportunidades em relação à educação, saúde e inclusão social entre pessoas com deficiência e as demais.

A maior vitória para a causa das pessoas com deficiência no Brasil veio em 2016, quando o Estatuto da Pessoa com Deficiência finalmente entrou em vigor. Entre os avanços trazidos pela lei está a proibição da cobrança de valores extras para matrículas e mensalidades de instituições privadas para alunos com deficiência, prisão para quem impedir ou dificultar o ingresso de pessoas com deficiência em planos privados de saúde, assim como para aqueles que negarem assistência médica. Nas escolas inclusivas, o Estado tem o dever de oferecer educação bilíngue, tanto em Libras (como primeira língua) e português como segunda.

TERCEIRA IDADE

É importante lembrarmos que os direitos humanos são de todas as pessoas, independentemente das circunstâncias em que se encontram e do local do planeta em que moram. Não importa sua idade, sua crença religiosa, sua filiação partidária ou sua orientação sexual, dentre outras variantes. E, dentro deste contexto, é importante frisar um grupo específico de pessoas que, infelizmente, veem alguns de seus direitos mais básicos violados: os idosos.

O Estatuto do Idoso (2003) representa um dos maiores avanços na legislação brasileira em referência às pessoas com idade igual ou superior a 60 anos. A população idosa corresponde a mais de 12% dos brasileiros e a tendência é que esse número cresça num futuro próximo. A Previdência Social representa um dos principais elementos que compõem uma gama de direitos associados ao desenvolvimento, à saúde e ao bem-estar na velhice das pessoas.

Como educadora ou educador, você tem uma enorme responsabilidade para a promoção da cultura de paz. Transmitindo valores de amizade, respeito, igualdade, respeito às diferenças e diálogo, entre outros, você estará desempenhando um papel fundamental para que suas educandas e educandos se tornem peças importantes na construção de um mundo mais justo. Não esqueça de lembrá-los que eles também são agentes importantes para a construção da cultura de paz. E de que essa cultura é construída nos detalhes do dia a dia: na maneira como tratamos nossos colegas, professores, familiares, no modo como tentamos resolver um conflito, no que decidimos escrever ou postar nas mídias sociais (facebook, whatsapp), e em como jogamos ou assistimos a uma partida de futebol.



Dicas de filme:

Driblando o Destino [Direção: Gurinder Chadha/ Ano: 2002]: filme que mostra a luta de uma menina que sonha em se tornar uma jogadora de futebol profissional, mas que enfrenta a resistência de sua família indiana tradicional.

Duelo de Titãs [Direção: Boaz Yakin/ Ano: 2000]: filme que mostra a história de um time de futebol americano dividido pelo racismo, que começa a ser treinado por um negro, que aos poucos, vai mudando o comportamento de todos os jogadores e até mesmo dos moradores da pequena cidade do time.

Hotel Ruanda [Direção: Terry George/ Ano: 2004]: durante um genocídio que tirou a vida de quase um milhão de pessoas em quase três meses em Ruanda, o gerente de um hotel localizado na capital Kigali decide se arriscar para salvar o máximo de pessoas possível, usando o hotel como abrigo.

Invictus [Direção: Clint Eastwood/ Ano: 2009]: filme baseado em uma história real, quando o então presidente da África do Sul, Nelson Mandela, decide apoiar a seleção nacional de rugby (mesmo sendo o futebol o 'esporte dos negros e dos mais pobres'), o que acaba como uma poderosa ferramenta de pacificação e unificação do país.

O dia em que o Brasil esteve aqui [Direção: Caíto Ortiz e João Dornelas/ Ano: 2005]: documentário que mostra como a Seleção Brasileira de futebol conseguiu mobilizar a população haitiana para um jogo amistoso contra a seleção local, como uma forma de promover a paz no país, assolado por conflitos.

O Jardineiro Fiel [Direção: Fernando Meirelles/ Ano: 2005]: um diplomata britânico se casa com uma jovem militante dos direitos humanos. Eles se mudam para o continente africano, onde se deparam com a triste realidade de interesses escondida por trás de algumas 'intervenções humanitárias'.

Treino para a Vida [Direção: Thomas Carter/ Ano: 2005]: ex-aluno, atualmente dono de uma loja de artigos esportivos, volta para sua antiga escola em uma área pobre da cidade para treinar o time de basquete. Com disciplina e rigidez, ele passa a comandar o time de uma maneira diferente, levando em conta, inclusive, as notas que cada um tinha dentro de sala de aula.

Um Sonho Possível [Direção: John Lee Hancock/ Ano: 2009]: história de um jovem filho de uma mãe viciada, sem lugar para viver, que possui uma vocação para os esportes. Ele acaba se agarrando a essa vocação e faz um sonho se tornar realidade, mudando totalmente sua vida e tornando-se um astro de futebol americano.



Dicas de sites:

Bernardo Borges Buarque de Hollanda e Felipe Tavares Paes Lopes, O Estado democrático e o direito associativo das torcidas de futebol. Disponível em: <http://www.ludopedio.com.br/arquibancada/o-estado-democratico-e-o-direito-associativo-das-torcidas-de-futebol/>. Acesso em 21 de junho de 2016.

Confederação Brasileira de Futebol, Seleção Brasileira Faz o Jogo da Paz no Haiti. Disponível em: www.cbf.com.br/noticias/jogos-inesqueciveis/em-porto-principe#.v1I4wygrLIU. Acesso em 14 de junho de 2016.

EBC Agência Brasil, IBGE: 6,2% da população têm algum tipo de deficiência. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2015-08/ibge-62-da-populacao-tem-algum-tipo-de-deficiencia>. Acesso em 4 de julho de 2016.

Globo Esporte, Há 44 anos, liderado por Pelé, Santos parava guerra na Nigéria. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/sp/santos-e-regiao/noticia/2013/02/ha-44-anos-liderado-por-pele-santos-parava-guerra-na-nigeria.html>. Acesso em 16 de junho de 2016.

Portal Brasil, Estatuto da Pessoa com Deficiência entra em vigor. Disponível em: <http://www.brasil.gov.br/cidadania-e-justica/2016/01/estatuto-da-pessoa-com-deficiencia-entra-em-vigor>. Acesso em 1 de julho de 2016.

Rafael Cardoso, Há 40 anos, futebol serviu de pretexto para guerra entre Honduras e El Salvador. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/Esportes/Noticias/Memoria/0,,MUL1228139-16319,00.html>. Acesso em 16 de junho de 2016.

Secretaria Especial dos Direitos Humanos, Pessoa Idosa. Disponível em: <http://www.sdh.gov.br/assuntos/pessoa-idosa/programas/politica-nacional-do-idoso-e-o-estatuto-do-idoso>. Acesso em 3 de julho de 2016.

Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência. Disponível em: <http://www.pessoacomdeficiencia.gov.br/app/>.

Somec-Rj, Diferenciando algumas formas de resolução pacífica de conflitos. Disponível em: <http://somecconsultoria.com.br/diferenciando-algumas-formas-de-resolucao-pacifica-de-conflitos/>. Acesso em 20 de junho de 2016.

SportTV, Relembre a Revolução e o Impacto causado pela Democracia Corinthiana. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/programas/e-gol/noticia/2015/03/relembre-revolucao-e-o-impacto-causado-pela-democracia-corintiana.html>. Acesso em 11 de junho de 2016.

Terra, Zidane é craque do jogo solidário dentro e fora do gramado. Disponível em: <http://esportes.terra.com.br/zidane-e-craque-do-jogo-solidario-dentro-e-fora-do-gramado,7870b1de41fe6410VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html>. Acesso em 15 de junho de 2016.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEARD, Adrian. *The Language of Sport.* London and New York: Routledge, 1998.

CHALVIN, Dominique; EYSSETTE, François. *Como resolver pequenos conflitos no trabalho.* São Paulo: Nobel, 1989.

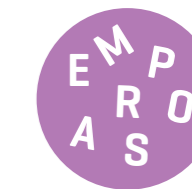
DURKIN, K. *Socialization,* in *The Blackwell Encyclopedia of Social Psychology.* Cambridge: Basil Blackwell, 1995.

JARVIS, Matt. *Sport Psychology.* London and New York: Routledge, 1999.

Nações Unidas, Declaração Universal dos Direitos Humanos, 1948.



CULTURA DE PAZ ATIVIDADES



ATIVIDADE 1

RECOMPONDO O RESPEITO



Tema: Cultura de paz. | **Subtema:** O potencial do futebol.

Faixa etária: 14 a 24 anos.

Descrição: A atividade consiste em reflexões e reconstruções de frases e letras de músicas que incitam a violência.

Objetivos:

- Desenvolver nas participantes e nos participantes o senso crítico, a mudança de comportamento e uma maior atenção em relação às letras de músicas que banalizam a violência e que fazem escárnio sobre as diferenças entre as pessoas (sociais, econômicas, raciais, religiosas);
- Promover valores positivos a partir do atrativo do futebol e da música.

Duração: 50 minutos divididos da seguinte forma: 10 minutos de preparação, dois tempos de 12 minutos para o jogo, intervalo de 1 minuto para hidratação e 15 minutos para percepções finais.

Momento para ser usada: Toda a aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo 8.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Um apito, coletes para diferenciar as equipes, tiras com letras ou nomes de músicas que banalizam a violência ou que transmitem alguma ideia pejorativa e uma bola de futebol.

Passo-a-passo

- Inicie a atividade perguntando como as participantes e os participantes reagem quando presenciam ou passam por algum tipo de violência verbal ou escárnio contra uma pessoa por conta de sua situação social, orientação sexual, condição física, religião ou cor da pele. Peça para que deem exemplos concretos de como isso também acontece no futebol;
- Em seguida, pergunte se conhecem alguma música que estimule algum tipo de violência. Caso as educandas e os educandos não citem nenhuma música, cite alguns trechos de músicas e pergunte o que acham. Exemplos:
“Olha a nega do cabelo duro que não gosta de pentear”;
“Taca pedra na geni, joga bosta na geni, ela é boa de bater ela é boa de cuspir”;
“Dói, um tapinha não dói, um tapinha não dói”;
- A seguir, promova uma partida de futebol em que cada gol valerá um ponto e a recomposição de trechos de músicas passando do pejorativo para a promoção do respeito às diferenças e a não violência (durante a comemoração) dará mais 3 pontos extras para a equipe.

Reflexão: Promova uma reflexão coletiva a respeito da propagação da violência por meio de músicas e filmes, mostrando sempre a opção de se fazer o caminho inverso. Tente sempre trazer o mundo do futebol para a conversa, enfatizando que o jogo (assim como a música) é uma ferramenta que pode promover tanto valores positivos como negativos.

Fica a dica:

Você poderá fazer um torneio em que cada equipe deverá apresentar uma paródia de uma música que promove a violência e o deboche, transformando-a em uma canção que promova a paz e o respeito.

ATIVIDADE 2

TORCIDAS ORGANIZADAS



Tema: Cultura de paz. | **Subtema:** Torcidas organizadas.

Faixa etária: 14 a 24 anos.

Descrição: Campeonato de futebol em que as equipes somam pontos com os resultados das partidas e com boas ações fora delas, quando agem como torcedores.

Objetivos:

- Debater o comportamento violento das torcidas organizadas e mostrar também as atitudes positivas realizadas por esses grupos de torcedores;
- Desenvolver nas participantes e nos participantes o senso crítico e a mudança de comportamento;
- Construir valores positivos a partir do atrativo do futebol e da música.

Duração: 5 aulas

Momento para ser usada: Toda aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo 16.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Um apito, coletes para diferenciar as equipes, uma bola de futebol, reprodução do vídeo do programa A Liga (Briga entre torcidas organizadas – <https://www.youtube.com/watch?v=XJDoBounIH4>).

Passo-a-passo

- Inicie a atividade perguntando qual é o melhor time da cidade (observe as discussões e reações);
- Em seguida, passe o vídeo do programa A Liga (Briga entre torcidas organizadas). O ideal é que você repasse o vídeo na aula anterior para que as educandas e os educandos já cheguem na aula com a temática estudada;
- Após a exibição, pergunte se as participantes e os participantes já foram vítimas ou se conhecem alguém que foi vítima da violência entre torcidas;
- Divida a turma em quatro equipes e monte uma tabela de competição em que cada aula jogarão duas equipes. As outras duas equipes serão as torcidas organizadas, sendo que ao invés de incitarem o ódio à equipe rival (e a violência), passarão mensagens de paz e fair play;

As equipes que estiverem jogando ganharão a seguinte pontuação:

1 ponto = participação

2 pontos = empate

3 pontos = vitória

As equipes que estiverem na torcida ganharão de 1 a 5 pontos de acordo com a criatividade e a participação de seus componentes;

Todas e todos se enfrentam, dando assim a oportunidade para jogar e torcer.

Reflexão: Promova uma reflexão coletiva a respeito da propagação da violência nos estádios e as atitudes positivas de algumas torcidas. Peça para que as participantes e os participantes deem exemplos positivos e negativos de torcidas organizadas que já presenciaram. Promova um debate, também, sobre como a violência nos estádios pode ser diminuída.

Fica a dica:

Você poderá fazer uma pesquisa na internet e levar diferentes matérias de atitudes positivas e negativas de algumas torcidas organizadas para enriquecer o debate.

ATIVIDADE 3

VISÃO DE JOGO



Tema: Cultura de paz. | **Subtema:** Pessoas com deficiência.

Faixa etária: 14 a 24 anos

Descrição: Partida de futebol na qual as participantes e os participantes de linha de cada equipe formarão duplas aleatoriamente. Uma pessoa de cada dupla terá os olhos vendados e terá que ser guiado pelo/a colega. Somente o componente com os olhos vendados poderá conduzir a bola, dar passes e finalizar ao gol [o outro deverá recepcionar a bola e orientar a jogada].

Objetivos:

- Estimular a solidariedade e o respeito ao próximo;
- Vivenciar as dificuldades encontradas por uma pessoa com algum tipo de deficiência visual.

Duração: 50 minutos divididos em 10 minutos de preparação, dois tempos de 12 minutos para o jogo, intervalo de 1 minuto para hidratação e 15 minutos para percepções finais.

Momento para ser usada: Toda a aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo 12 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Quadra, apito, coletes para diferenciar as equipes, 10 vendas e uma bola de futebol.

Passo-a-passo

Inicie a atividade perguntando como as participantes e os participantes reagem quando têm que seguir orientações ou receberem ordens. Pergunte sobre quais conflitos isso costuma gerar e como eles solucionam esses problemas. Em seguida peça para que a turma se divida em duas equipes de maneira aleatória;

Depois, peça para que as participantes e os participantes formem duplas dentro da própria equipe e explique que a partida de futebol acontecerá da seguinte maneira:

1. Apenas um/a jogador/a de cada dupla poderá dar passes, conduzir e finalizar a jogada, cabendo a/o outro/a integrante da dupla apenas recepcionar [dominar] e orientar a/o companheira/o no que considera ser a melhor jogada;
2. As participantes e os participantes de cada dupla não poderão soltar as mãos.
3. Cada dupla deverá escolher quem realizará cada tarefa [nesse momento, você deverá observar se acontecerá algum conflito, mediando a situação];
4. Somente depois que as duplas definirem quem desempenhará cada função, você deverá mencionar que a participante ou o participante que escolheu a opção de dar passes, conduzir a bola e finalizar deverá estar de olhos vendados, e que só será permitido trocar de posição no intervalo para o segundo tempo, ou caso o educando vendado faça um gol. Você deverá ficar bem atento caso apareça algum tipo de conflito.

Reflexão: Encoraje as educandas e os educandos para uma reflexão a respeito das dificuldades encontradas para realizar a atividade e as soluções encontradas.

Enfatize a importância da comunicação na resolução de conflitos, a importância de ceder e ouvir ao outro.

Você pode fazer uma analogia ao espírito de cooperação e de diálogo presentes no jogo, que são partes essenciais da cultura de paz. Peça para que as participantes e os participantes deem exemplos concretos do dia a dia em que esses conceitos são praticados.

Fica a dica:

Você poderá utilizar histórias reais nas quais o diálogo e a compreensão levaram à resolução de conflitos [na própria comunidade, na história pessoal de alguém, no Brasil ou em algum outro país].

ATIVIDADE 4

DESEMPENHO DE PAPÉIS



Tema: Cultura de paz. | **Subtema:** Resolução de conflitos.

Faixa etária: 14 a 24 anos

Descrição: As participantes e os participantes serão divididos em grupos que, orientados por você, terão que debater utilizando argumentos para decidirem quais serão os primeiros grupos a poderem usar o campo de futebol.

Objetivos:

- Refletir sobre a necessidade de adotar a perspectiva da outra e do outro;
- Vivenciar mentalmente o comportamento da outra e do outro;
- Negociar os próprios interesses sem o uso da violência.

Duração: 30 minutos

Momento para ser usada: No início ou no fim da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo 8 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Papel para fazer anotações, duas bolas de futebol, um relógio com cronômetro.

Passo-a-passo

1. Forme grupos de até quatro pessoas;
2. Explique a atividade. As educandas e os educandos deverão imaginar que são moradores de uma única comunidade. Todos os grupos querem usar o campo de futebol ao mesmo tempo. Cada grupo terá bons motivos para ser o primeiro a utilizar o campo;
3. Peça aos grupos para discutir e encontrar uma solução, expondo as razões de cada um, destacando a importância de utilizarem o campo naquele momento, etc;
4. Observe o debate e faça suas anotações;
5. A atividade termina quando uma solução for encontrada [aprox. 30 minutos].

Reflexão: Possíveis perguntas para o debate:

- Quem normalmente se impõe? Por que?
- Qual seria uma solução satisfatória para todo o grupo?
- Como encontrá-la?

Você poderá explicar sobre as diferentes estratégias não violentas para se encontrar uma solução em consenso [negociar, oferecer vantagens, abdicar de uma parte das próprias vantagens para o bem maior, sinalizar compreensão, cooperar, alternar, etc].

Fica a dica:

Você poderá dividir a turma em 3 equipes. Enquanto duas debatem, a outra faz anotações e se prepara para mediar 'o conflito'.

Você poderá ampliar a discussão sobre os temas, transformando-os em uma ação educativa junto às educandas e aos educandos.

ATIVIDADE 5

BOLA AO ALVO



Tema: Cultura de paz. | **Subtema:** Resolução de conflitos.

Faixa etária: 14 a 24 anos

Descrição: A atividade consiste numa eleição de temas com as educandas e os educandos dentro de assuntos abordados. Os assuntos sugeridos são: homofobia, racismo, brigas de torcidas, descaso com pessoas com deficiência, desrespeito com as idosas e idosos, etc. No meio do espaço escolhido para a atividade deverá estar o assunto eleito pelas participantes e pelos participantes como sendo o mais grave e assim sucessivamente [até que o alvo esteja composto com todos os temas sugeridos].

Objetivos: Usar o espaço do futebol e o fundamento do passe para promover uma discussão lúdica sobre os diferentes temas abordados no capítulo.

Duração: 15 minutos.

Momento para ser usada: Parte final da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Livre.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Bola de futebol, papel, caneta e giz.

Passo-a-passo

1. Promova uma eleição com as educandas e com os educandos sobre os assuntos abordados [quais são os mais graves];
2. No meio da quadra ou do campo, desenhe um alvo no chão. Faça diferentes círculos dentro desse alvo. No círculo mais próximo ao centro do alvo, deverá constar o assunto que foi eleito como o mais grave de todos, sendo que os outros ficarão dentro dos outros círculos [se distanciando dele à medida que a 'gravidade' for diminuindo]. Quanto mais grave, mais próximo ao centro;
3. Divida a turma em grupos e dê a cada grupo uma bola de futebol. As participantes e os participantes deverão estar dispostos em colunas e cada integrante dos grupos deverá lançar a bola para dentro do alvo. À medida que eles fizerem isso, o grupo deverá anotar o tema em que eles mais acertaram. Para cada integrante será dada a oportunidade de lançar a bola três vezes;
4. Para que não haja confusão, pode ser desenhado um alvo para cada grupo. A própria gravidade do assunto poderá ser estipulada por cada grupo, o que garantirá alvos diferentes;
5. Ao final da atividade, cada grupo informará qual foi o tema que eles mais acertaram. Depois disso, terão dez minutos para fazer uma pequena apresentação para o outro grupo sobre aquele assunto;
6. A atividade terminará quando todos os grupos tiverem feito suas apresentações.

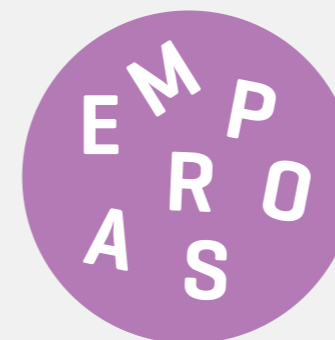
Reflexão: Refletir sobre os temas que mais estão presentes no cotidiano e procurar soluções para uma boa convivência.

Fica a dica:

Você poderá ampliar os temas mais impactantes, transformando-os em uma ação educativa junto às educandas e aos educandos.

ATIVIDADE 6

FUTEBOL CONTRA A VIOLÊNCIA



Tema: Cultura de paz.

Faixa etária: A partir de 14 anos

Descrição: A atividade propõe uma reflexão a respeito de temas como preconceito, racismo, homofobia, fair play, entre outros, ressaltando os aspectos que dificultam a convivência saudável entre as pessoas.

Objetivos: Desenvolver a criatividade e o senso crítico sobre a violência.

Duração: 40 minutos

Momento para ser usada: Parte principal.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Livre.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Cartolinas, bola de futebol, caneta e um quadro de papel.

Passo-a-passo

1. Divida as participantes os participantes em [no mínimo] três círculos, com a mesma quantidade de educandas e de educandos;
2. Cada participante deverá confeccionar um crachá e escrever a primeira ou a última sílaba do seu nome e uma cor. As cores escolhidas serão aplicadas igualmente em cada círculo, não podendo haver cores repetidas num mesmo grupo;
3. Feito isso, deixe uma bola de futebol em cada círculo e peça para que os participantes troquem passes. Em um tempo estabelecido, dê um comando no qual somente poderão se formar círculos da mesma cor;
4. Na troca de círculos, as educandas e os educandos deverão criar uma palavra com as sílabas dos seus nomes que estão escritas no seu crachá e que deverão combater as palavras previamente escritas em um quadro por você [por exemplo: preconceito, racismo, homofobia, intolerância religiosa, desrespeito ao idoso, etc];
5. No final, ganhará a cor que mais sugerir nomes de combate a estas questões.

Reflexão: Quando a atividade for fechada, você pedirá que as educandas e os educandos em grupos organizados por sua cor anotem uma frase com as palavras por elas/eles organizadas, que faça menção à cultura de paz, a fim de reforçar a importância de combater os aspectos que dificultam a convivência pacífica entre as pessoas.

Fica a dica:

Para ampliar o tempo de atividade, você poderá sugerir que as educandas e os educandos, numa segunda rodada, usem as últimas sílabas do nome, uma sílaba do sobrenome, etc.

Caso algum grupo não consiga formar palavras com as sílabas disponíveis, você poderá sugerir que ele peça uma sílaba "emprestada" de um ou mais grupos;

Caso algum grupo não consiga completar uma palavra, você também poderá aceitar parte de uma palavra, contando que o grupo explique o contexto em que ela está inserida.

Você poderá ampliar a discussão sobre os temas, transformando-os em uma ação educativa junto aos educandos.

ENFRENTAMENTO AO RACISMO

SUMÁRIO

- 31 Histórico
- 32 Tráfico de seres humanos: a diáspora africana no Brasil
- 33 A colonização do continente africano
- 34 Políticas de reparação e ações afirmativas
- 36 Racismo: o problema é nosso!
- 37 A negra e o negro no futebol brasileiro
- 41 Dicas de filmes
- 41 Dicas de Livros
- 41 Referências bibliográficas
- 43 Atividades

Foto: Diogo Félix

“O RACISMO, POR SUA VEZ,
FOI ESTRUTURADO SOBRE
AUSÊNCIAS HISTÓRICAS.
SOMENTE UMA NOVA FORMA
DE ENCONTRAR E DAR
SIGNIFICADOS À HISTÓRIA
QUE CONHECEMOS HOJE
PODERÁ NOS OFERECER
MEIOS DE COMBATÊ-LO.”

ALESSANDRA PIO, ANTROPÓLOGA (2015)

O capítulo irá contribuir para que você, educadora e educador, trabalhe temas relacionados aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):



Racismo é uma maneira de discriminar as pessoas baseada em motivos raciais, cor da pele ou outras características físicas ou de origem, de tal forma que umas se consideram superiores a outras.

Apesar de no Brasil termos a maior população afrodescendente fora do continente africano e de o racismo ser crime inafiançável (Lei 7.716/1989) no país, ele ainda está muito presente em nossa sociedade. Exemplos disso são atos racistas e atitudes discriminatórias constantes dentro e fora dos estádios. Crimes que, infelizmente, ocorrem não apenas por aqui, mas em diversos países no mundo.

O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) define raça como a característica declarada pelas pessoas de acordo com as seguintes opções: branca, preta, amarela, parda ou indígena. Reconhecemos que o Brasil é diverso e que

o tema raça é bastante complexo. Neste capítulo não conseguiremos esgotar o assunto e optamos por focar nosso debate no enfrentamento ao racismo relacionado às afrodescendentes e aos afrodescendentes, ou seja, às pessoas pretas e pardas, que são, estatisticamente, as raças mais vítimas de racismo no próprio futebol.

O futebol que, historicamente, se popularizou no Brasil a partir do momento que começou a incluir o homem negro¹ é, muitas vezes, utilizado como ferramenta para a violência baseada em raça. Ao mesmo tempo, campanhas realizadas por times e por confederações de futebol se mostram insatisfatórias no combate ao racismo, visto a frequência de crimes dessa natureza que acontecem nos estádios ou associadas ao futebol fora do campo. Além disso, o comportamento de alguns jogadores negando a existência do racismo reforçam a necessidade de trabalhar o tema.

Disque Racismo 156

O Disque Racismo é um serviço de proteção aos direitos das populações negra, indígena, quilombola, cigana e ribeirinha, de zelo e de manutenção das religiões de matrizes africanas. Porém, a rede está disponível a pessoas fora desses perfis para que tenham acesso a orientações sobre o assunto. O serviço funciona pelo telefone 156, opção 7, das 8h às 19h, de segunda a sexta-feira.

O objetivo deste capítulo é provocar em você, educadora e educador, um “incômodo transformador” que permita trazer à luz os mecanismos de como o racismo se manifesta e se tem naturalizado na sociedade. Por quê ainda não somos uma sociedade que respeita todas as raças de forma igualitária? De onde vem o discurso da branquitude? Como podemos mudar esse jogo? Essas são algumas das questões que abordamos ao longo deste capítulo. Com embasamento histórico e reflexão sobre a realidade, esperamos contribuir para que você promova em suas aulas a mudança de atitudes e o questionamento de estereótipos para o enfrentamento ao racismo, usando o futebol como uma poderosa ferramenta para trabalhar o tema com adolescentes e jovens.

* Texto produzido pela mestre e doutoranda em Educação Alessandra Pio, especialista em enfrentamento ao racismo.

1 - Aqui ressaltamos o fato da inclusão do homem negro uma vez que as mulheres negras, assim como todas as mulheres, não foram incluídas no futebol desde o início de maneira protagonista, conforme contamos neste capítulo e no capítulo Gênero.

HISTÓRICO

Falar que a África é o berço da humanidade é lugar comum. Os primeiros hominídeos, datados de mais de sete milhões de anos e exemplares do *Homo habilis* [capazes de produzir ferramentas para auxiliar nos trabalhos cotidianos, demonstrando um raciocínio mais complexo], são evidências de que naquele continente viveram os ancestrais dos seres humanos. De lá retiramos informações que foram, e continuam sendo, fundamentais para a compreensão da criação da humanidade.

A pergunta mais frequente que se faz após essa afirmação é: por quais motivos esses humanos teriam variações tão singulares quanto à cor da pele, estatura, textura do cabelo, cor dos olhos? A resposta mais comum é o poder de adaptação do ser humano às mais diversas situações. Na África, próximo ao deserto do Saara, seria quase impossível a sobrevivência de humanos com a pele clara demais, pela facilidade que possuem de sintetizar vitamina D. As altas concentrações de melanina inibem essa síntese, fazendo com que a resistência da pele ao calor seja um pouco maior. O mesmo se diz dos cabelos crespos, que podem reter mais umidade - o que seria indispensável aos habitantes da região.

Como falamos em milhões de anos, no que tange ao desenvolvimento e à adaptação dos seres ao meio em que vivem, é possível deduzirmos que, da mesma forma que outros animais teriam se adaptado ao meio, os humanos foram se transformando de acordo com a região que passaram a habitar. Daí as diferenças entre caucasianos, considerados brancos (em geral os habitantes da Europa do Oeste), os mongólicos, considerados amarelos (da região da Mongólia), os ameríndios (os habitantes das Américas) e, dentre diversas outras nomenclaturas surgidas a partir da localização, os negroides (da África, essencialmente).

A pergunta que deveríamos fazer é menos óbvia: se todos temos a mesma origem humana e descendemos dos mesmos ancestrais, por que existem alegações de que uma raça seria superior às outras?

O antropólogo espanhol Gervásio Fournier-Gonzalez, com a obra “La Raza Negra es la Más Antigua de las Razas Humanas”, publicada em 1901, traz como tese central a “[...] antiguidade absoluta da raça negra sobre todas as raças atuais na Ásia, na África e na Europa”. O desenvolvimento e a formação da ‘raça mista ou morena’ no Mediterrâneo, explica o antropólogo, “seria resultado de mestiçagens ulteriores advindas dessas populações negras com ‘povos geográficos’ que se diferenciaram racialmente em tempos relativamente recentes”. Interesses econômicos, mais especificamente a incursão imperialista no continente africano, fizeram com que tais estudos fossem rechaçados não só do meio científico, mas de toda a sociedade.

O que passamos a vivenciar a partir da diversificação da ocupação de territórios e, portanto, da mutação dos povos em fenótipos e genótipos adaptados ao local que ocuparam no globo terrestre é o início de uma luta para a defesa de seus espaços e, por conta disso, o “diferente” tornou-se inimigo, invasor.

O racismo, por sua vez, foi estruturado sobre ausências históricas. Somente uma nova forma de encontrar e dar significados à história que conhecemos hoje poderá nos oferecer meios de combatê-lo.

ÁFRICA: UM CONTINENTE MULTICULTURAL

É o terceiro maior continente da terra, com uma extensão de cerca de 30 milhões de km² e mais de 800 milhões de habitantes, que vivem em 54 países. Na África são falados mais de dois mil idiomas, dentre eles o português, e milhares de outros dialetos.

Além de sabermos pouco sobre a África, sabemos de forma tendenciosa pelo o que é noticiado, sempre com a visão etnocêntrica, manipuladora, alarmante. Descartam-se as causas históricas que ajudariam a compreender, por exemplo, como o processo de colonização foi devastador, e continua sendo. Também falamos superficialmente do tráfico de negras e de negros africanos para as terras brasileiras, que durante séculos enriqueceu famílias de traficantes e os cofres do Império brasileiro. As negras e os negros africanos capturados e trazidos à força para trabalhar como escravos no Brasil trouxeram consigo uma cultura milenar, conhecimentos ancestrais, histórias de impérios e riquezas.

Um ótimo exemplo sobre a invisibilização da história da África é o Egito. Poucos sabem que o país está localizado no continente africano, que sua população é majoritariamente negra, que seus faraós eram, portanto, negros [e não loiros, como nos filmes de Hollywood]. As pirâmides construídas há quase cinco mil anos antes de Cristo são a prova de que a tecnologia de negros africanos antecedeu a tecnologia europeia [que surge alguns mil anos depois]. O primeiro calendário da história da humanidade é egípcio e foi a base da astronomia grega por muito tempo.

TRÁFICO DE SERES HUMANOS: A DIÁSPORA AFRICANA NO BRASIL

A escravidão é uma das primeiras formas de exploração do trabalho humano. Os povos da antiguidade oriental [Egito e Mesopotâmia] exploravam amplamente o trabalho escravo nas construções públicas. Na Bíblia, a escravidão é citada repetidas vezes e socialmente aceita.²

Nas civilizações clássicas [Grécia e Roma] a utilização do trabalho escravo foi a base que permitiu inúmeras conquistas, tão celebradas pela história ocidental. Mesmo após a queda de Roma, as escravizadas e os escravizados continuaram a ser utilizados até serem substituídos pelos servos da gleba – sistema feudal.

Nossos livros de história já nos contaram que os portugueses, na busca pelo mercado oriental das Índias, encontraram a costa brasileira – o que levanta inúmeras discussões. O século XV é marcado por grandes desbravadores, descobertas e avanços territoriais.

No Brasil de 1500 não havia negras nem negros, mas ameríndios – chamados pelos portugueses de negros da terra, para diferenciá-los dos negros da Guiné, de onde eles já traficavam antes da descoberta do país. As negras e os negros que vieram para as Américas, no maior processo de migração forçada da história da humanidade, saíram do continente africano. Esse processo de tráfico de humanos durou aproximadamente quatro séculos.

Só para as Américas foram cerca de 11 milhões de africanas e de africanos traficados. Cerca de 45%, ou quase cinco milhões de pessoas, vieram para o Brasil. Para possibilitar a comparação, para toda a Europa foram traficados 0,16% do total apurado oficialmente. Esse fenômeno de dispersão forçada de africanas e de africanos pelo mundo chamamos de diáspora africana.

2 – Gênesis 17:12; Êxodo 21:1-6; Êxodo 21: 20-21; Levítico 25: 44-46. Tais passagens são conselhos de Deus para tratamento de escravizados [quantas chibatadas e outras formas de castigos, por exemplo].

Essas africanas e esses africanos eram capturados no interior do continente e forçados a caminhar por dias e até meses até a costa africana, de onde eram traficados para o Brasil e para diversos outros países em condições sub-humanas: em navios com pouca ventilação, onde comiam, defecavam e, muitas vezes, morriam. Recomendamos que você visite os sites <http://www.geledes.org.br/wp-content/uploads/2014/10/mapa-rota-dos-escravos.jpg> e o blog <https://umhistoriador.files.wordpress.com/2016/01/rotas-do-trafico-negreiro.jpg> para conhecer as rotas do tráfico de escravas e de escravos que foram trazidos para o Brasil.

Ainda assim, contabilizando muitas mortes, os traficantes enriqueciam. Repassavam esse lucro a um grande sistema escravista, que no Brasil era composto não só pelos traficantes dos navios, mas dos armazéns que alojavam esses sequestrados, dos feirantes que os revendiam, das famílias que compravam essas “peças” – como eram chamados os seres humanos que serviriam de escravos. O Império, que hoje chamaríamos de Estado, também lucrava com o regime escravista: impostos sobre essas “peças” eram cobrados, estradas eram abertas com mão de obra escrava, instituições eram construídas e bens materiais confeccionados pelas mesmas mãos negras.

Para você trazer alguns debates em suas atividades relacionadas a esportes, um fato interessante é a descoberta de várias ossadas e objetos de antigas escravas e de escravos durante obras na fundação de uma antiga casa, na área conhecida como “Cais do Valongo”³, na região portuária da cidade do Rio de Janeiro. É possível visitar restos mortais de “pretos novos”, como eram chamados aqueles cuja posse ainda não havia sido definida, mas chegavam mortos ou à beira da morte ao cais.

A COLONIZAÇÃO DO CONTINENTE AFRICANO

A Revolução Industrial estava em plena expansão e as Américas já estavam em processo de descolonização quando os europeus decidiram buscar novos recursos para abastecer suas indústrias. Viram na África um vasto campo de exploração. A divisão do continente africano foi consolidada por meio de um acordo realizado em 1885, quando Inglaterra, França, Bélgica, Alemanha, Itália, Portugal e Espanha executaram, na Conferência de Berlim, a partilha que dava direito à cada potência a exploração do território como achasse mais conveniente.

A divisão do continente africano pelos europeus separou diversas etnias e ignorou aspectos culturais e linguísticos. Há mapas disponíveis na internet, como nos links <http://3.bp.blogspot.com/-5E4zPot94hU/UAMGmdVkXvI/AAAAAABJm/KsX2nQGc9B8/s1600/Ethic+Africa.gif>,

3 – Para quem estiver na cidade do Rio de Janeiro, uma boa dica é conhecer a região portuária e visitar o Instituto dos Pretos Novos (www.pretosnovos.com.br), que guarda um pouco dessa parte de nossa história.

<http://revistaescola.abril.com.br/img/historia/216-africa-colonizacao.gif> e http://lounge.obviousmag.org/omnia_novi_sub_ole/2013/12/o-coracao-das-trevas-e-dos-homens.html, que mostram essa divisão, que foi meramente geográfica e ignorou as culturas locais, gerando consequências até os dias de hoje. Como herança desse processo “civilizador”, por exemplo, as africanas e os africanos ficaram com histórias como a da colonização belga no Congo, onde por praticamente cem anos a Bélgica escravizou as congolezas e os congolezes e extraiu desse país toda a riqueza possível.

A África é um continente que ainda serve aos interesses dessas grandes nações, que se mantiveram no poder às custas de muitas mortes. Há diversos filmes, como “O jardineiro fiel” e “Diamantes de sangue”, por exemplo, que trazem à luz os dilemas e as heranças dessa colonização do continente africano pelos europeus. Recomendamos que você, educadora e educador, assista a esses filmes e provoque reflexões em suas educandas e em seus educandos.

POLÍTICAS DE REPARAÇÃO E AÇÕES AFIRMATIVAS

Ações afirmativas são políticas públicas feitas pelo governo ou pela iniciativa privada com o objetivo de corrigir desigualdades raciais presentes na sociedade, acumuladas ao longo de anos. Uma ação afirmativa busca oferecer igualdade de oportunidades a todas e a todos. As ações afirmativas podem ser de três tipos: com o objetivo de reverter a representação negativa das negras e dos negros; para promover igualdade de oportunidades; e para combater o preconceito e o racismo.

O debate sobre políticas de ações afirmativas para afrodescendentes ganhou destaque dos anos 1980 para cá no Brasil, apesar de essa luta ter sido iniciada na década de 1930. O Movimento Negro foi protagonista de fortes reivindicações que impuseram ao Estado o debate sobre as desigualdades raciais do país em pauta. Algumas conquistas já foram alcançadas, como a instituição de cotas para afrodescendentes no acesso a algumas universidades públicas brasileiras e o reconhecimento de alguns territórios quilombolas.

Mas por que ainda precisamos de políticas de reparação e de ações afirmativas?

Mais de cem anos após a Abolição da Escravatura, as negras e os negros continuam em desvantagem. A população afro-brasileira, que constitui 53,6% da população, possui Índice de Desenvolvimento Humano abaixo da branca em todas as capitais do país. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), divulgados em dezembro de 2015, a população que forma o grupo 10% mais pobre, com renda média de R\$ 130 por pessoa na família, é majoritariamente negra.

Se considerada a população total de negras e de negros no Brasil, 38,5% deles estavam entre os 30% mais pobres da população em 2014, valor inferior aos 41,6% registrados em 2004, mas que ainda revela uma forte diferença socioeconômica atrelada à cor da pele no Brasil.

Todos os dados somados nos levam ao entendimento de que, apesar de não haver fundamento científico, o racismo é uma realidade a ser combatida. O Movimento Negro tem ao longo dos tempos reivindicado políticas de reparação para equalizar as diferenças impostas.

A política de cotas raciais e sociais para o ingresso nas universidades públicas não se pauta pela oposição entre negras e negros e brancas e brancos, como querem fazer crer alguns de seus críticos. É uma questão de reparação. Ao contrário dos imigrantes que chegaram ao país no pós-Abolição, as negras e os negros não receberam terras e não tiveram acesso a serviços fundamentais como saúde e educação, este último um fator fundamental para a conquista da cidadania. Dessa forma, continuaram cativos da ignorância, sem perspectiva de ascensão cultural e social. Eis a origem da imensa dívida social do conjunto da sociedade brasileira em relação a esse segmento da população que hoje representa 49,5% de nossa população. (Fonte: <http://www.seppir.gov.br>)

A BRANQUITUDE

É comum nos referirmos ao racismo como um problema da negra e do negro. Para a psicóloga Maria Aparecida Bento, “mesmo em situação de pobreza, o branco tem o privilégio simbólico da branquitude, o que não é pouca coisa. Assim, tentar diluir o debate sobre raça analisando apenas a classe social é uma saída de emergência permanentemente utilizada [...]. Na verdade, o legado da escravidão para o branco é um assunto que o país não quer discutir, pois os brancos saíram da escravidão com uma herança simbólica e concreta extremamente positiva, fruto da apropriação do trabalho de quatro séculos de outro grupo. Há benefícios concretos simbólicos em se evitar caracterizar o lugar ocupado pelo branco na história do Brasil. Este silêncio e cegueira permitem não prestar contas, não compensar, não indenizar os negros: no final das contas são interesses econômicos em jogo. Por essa razão, políticas compensatórias ou de ação afirmativas são taxadas de protecionistas, cuja meta é premiar a incompetência negra etc., etc.”

A autora segue sua pesquisa buscando autores que tenham tratado da questão racial para além do problema do negro. Percebe que é uma questão de toda a sociedade brasileira, a partir do momento em que se pode dizer que a elite branca também busca uma “europeização”.

No contexto do futebol é interessante notar que alguns atletas de destaque já se pronunciaram não se reconhecendo como negros ou dizendo que não há racismo no Brasil. Fica aqui a dica para você, educadora e educador, buscar essas referências e trazer o assunto para debate com as educandas e os educandos, provocando a reflexão não apenas sobre a “branquitude”, mas também sobre o mito da democracia racial.

O MITO DA DEMOCRACIA RACIAL

É comum nos referirmos ao racismo como um problema da negra e do negro. A democracia racial é um termo usado por algumas pessoas para descrever relações raciais no Brasil. O termo, cunhado a partir das teorias do antropólogo Gilberto Freyre, denota a crença de algumas estudiosas e alguns estudiosos que o Brasil escapou do racismo e da discriminação racial. Segundo esse conceito, brasileiras e brasileiros não

5 - O Movimento Negro Brasileiro, ou Movimento Negro Unificado, luta pela inserção de negras e de negros em postos de emprego desde a década de 1930 (que se tem registros, pelos textos de Abdias Nascimento). Mas a lei que buscava esse pleito tramitou no congresso em 1980 e não foi outorgada para negras e para negros. As cotas reservadas aos deficientes físicos foi concedida, mas ainda havia muitas lutas a serem travadas no que tangia à raça e ao gênero.

veriam uns aos outros por meio da lente da raça e não abrigariam o preconceito racial em relação um ao outro. Por isso, enquanto a mobilidade social poderia ser limitada por vários fatores, gênero e classe incluídos, a discriminação racial é considerada irrelevante pelo conceito da democracia racial.

O mito da democracia racial é a ideia de que o Brasil seria diferente da África do Sul e dos Estados Unidos, por exemplo, pois aqui haveria uma convivência pacífica entre as etnias, o que proporcionaria iguais condições para todos ignorando o histórico de escravidão do país.

O mito da democracia racial é utilizado como o segundo nome do racismo à brasileira: silencioso, às vezes sutil, irônico. No vídeo “A Negação do Brasil” [Joel Zito Araújo], por exemplo, você poderá evidenciar como essa ideologia permeia a realidade do povo brasileiro, derrubando conceitos como o de meritocracia – ancorado na ideia de que todas e todos possuem as mesmas oportunidades.

Para saber mais:

FREYRE, Gilberto. Sobrados e Mucambos Decadência do patriarcado rural e desenvolvimento do urbano. Fundação Gilberto Freyre, Recife, 14ª edição, Global Editora, 2003.

FREYRE, Gilberto. Casa-grande & Senzala: formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal. 49ª Ed. São Paulo: Global, 2004.

SOUZA, Jessé. Uma interpretação alternativa do dilema brasileira. A modernização seletiva: uma reinterpretação do dilema brasileiro. Brasília: Unb, 2000, p.205-270.

RACISMO: O PROBLEMA É NOSSO!

Casos recentes e corriqueiros de racismo no futebol refletem o que acontece no dia a dia da nossa sociedade. Os espaços de aprendizagens representam, por sua vez, possibilidades de reverter esse jogo. Um bom ponto de partida para você, educadora e educador, é o conhecimento dos conteúdos previstos pela lei 10.639/2003, que abordam histórias ocultadas da formação da nação, nos expõe às crenças sem fundamento evidenciando o quanto não sabemos sobre nós mesmos e, por fim, nos inspiram a buscar cada vez mais heroínas e heróis negros em diversos segmentos dessa sociedade construída em alicerces eurocentrados e etnocêntricos.

Trazer exemplos de mulheres e de homens

RACISMO À BRASILEIRA

Para o antropólogo Kabengele Munanga, o racismo é uma ideologia. A ideologia só pode ser reproduzida se as próprias vítimas a aceitam, a introjetam, a naturalizam. Além das próprias vítimas, outros cidadãos, que discriminam e acham que são superiores aos outros, também se utilizam dessa ideologia. Se não reunir essas duas condições, o racismo não pode ser reproduzido como ideologia, mas toda educação que nós recebemos é para poder reproduzir essa ideologia.

negros que se destacaram ao longo da história do nosso país e do mundo dentro e fora de campo pode ser uma das estratégias para você começar a abordar o tema racismo em suas aulas. Vale a pena conhecer mais sobre a importância e a história de Lélia Gonzalez para o feminismo brasileiro; de Nelson Mandela, na luta pelo fim do apartheid na África do Sul; e de Marta, cinco vezes eleita como a melhor jogadora de futebol do mundo. No livro Mulheres Negras do Brasil, de Schuma Schumacher e Érico Vital Brasil, você poderá conhecer mulheres negras que fizeram e fazem história no nosso país. Uma outra dica é pesquisar nos sites www.ceert.org.br e www.geledes.org.br para encontrar ícones negras e negros, que são referência por aqui.

Dar referências positivas sobre a cultura negra às educandas e aos educandos é uma importante estratégia para o enfrentamento ao racismo, proporcionando a valorização da identidade e da representatividade negra.

A NEGRA E O NEGRO NO FUTEBOL BRASILEIRO

O primeiro clube de futebol no Brasil a ter um negro no time foi um time proletário carioca: o Bangu Atlético Clube, formado por funcionários da Fábrica de Tecidos Bangu, em 1905, que tinha o negro Francisco Carregal como um de seus jogadores.

No início do Século XX, o futebol era um esporte de elite. O equipamento necessário era importado e caro. Era preciso, em muitos casos, improvisar. O próprio Carregal usou um par de meias comuns e presas por ligas, por não ter como comprar os meios indicados. As suas chuteiras eram igualmente improvisadas, com travas pregadas em botinas.

Definitivamente, o futebol não era, nem de longe, um esporte de massa. Em 1907, um time tradicional do Rio de Janeiro, o Botafogo Futebol Clube [antepassado do atual Botafogo de Futebol e Regatas], colocou um negro para jogar. Os clubes adversários (Fluminense, Paysandu, Rio Cricket principalmente) declararam que não disputariam nenhuma partida contra alguém de cor negra. O rapaz teve a sua inscrição no clube cancelada e foi obrigado a sair do time.

Curiosamente, em 1915, o Fluminense admitiu um rapaz nitidamente mulato, de nome Carlos Alberto, que antes jogara pelo América. Ele se envergonhava de sua origem e tentava disfarçar a cor de sua pele com pó-de-arroz. O suor do corpo, no entanto, revelou seu disfarce, e a torcida adversária não perdoou, chamando os jogadores do Fluminense de “os pó-de-arroz”, apelido que vigora até hoje. Em 1908, o América Futebol Clube, também do Rio de Janeiro, abriu as portas do simpático clube aos jogadores negros e mulatos.

O primeiro time grande a abrir espaço para negros foi o Vasco. O título do Vasco no Campeonato Carioca de 1923 é representativo por ter sido conquistado por um time de negros, de operários e de suburbanos.

A aparente harmonia da convivência entre tantas classes sociais, negros e brancos, em arquibancadas lotadas em coro pelo mesmo time durante uma partida de futebol, fez com que o jornalista e escritor Mário Filho decretasse o fim do racismo no livro “O negro no futebol brasileiro”, em 1947. Entretanto, Filho reconhece que não houve fim do racismo na segunda edição do livro, de 1964, embora ainda aposte na ascensão social possibilitando a inserção da negra e do negro na sociedade de classes.

Esse livro foi um marco nos estudos sociológicos no futebol brasileiro, pois faz um roteiro sobre os personagens que se fixaram na história como heróis do tempo em que viveram, enchendo de orgulho jovens negros que acreditavam que ascendendo socialmente não haveria enfrentamento, não haveria racismo.

De lá para cá, muitos outros negros ganharam destaque por meio do futebol, sendo o mais icônico deles, Pelé. As críticas que recaem sobre o “Rei do Futebol”, como é conhecido, atingiram o ápice quando Edson Arantes declarou, conforme publicado na revista Carta Capital em setembro de 2014, que “se tivesse de parar a cada momento que o chamavam de macaco, pararia todos os jogos”. Ainda segundo Pelé, torcedores xingam mesmo e isso não deveria ser coibido em lugares públicos. Tal declaração soou como uma crítica às manifestações do goleiro Mário Lúcio Duarte da Costa, o “Aranha”, que parou a jogada durante um jogo na Arena Grêmio, em agosto de 2014, quando a torcida o chamava de macaco, exigindo uma ação do juiz. Pior: evidenciou um silenciamento que militantes do Movimento Negro e quaisquer pessoas conscientes da questão racial no Brasil tentam combater. O silêncio é o que perpetua o racismo.

Negras e negros de pele branca ou parda, muitas vezes preferem silenciar suas inquietações quando as percebem, para não parecerem “impertinentes”. Segundo tal crença, falar em racismo aguçava sua existência, como se o silêncio fosse a demonstração de que não existe conflito.

Assim agiu o jogador Neymar que, ao ser entrevistado pelo repórter Fernando Saraiva do SporTV, em março de 2011, após uma banana ser jogada em sua direção no campo de futebol, declarou: “Esse clima do racismo é totalmente triste. A gente sai do nosso país, vem jogar aqui e acontece isso. Prefiro nem tocar no assunto, para não virar uma bola de neve”, afirmou o próprio Neymar, em entrevista ao repórter Fernando Saraiva, do SporTV”. O mesmo jogador ouviu a torcida imitar sons de macaco, depois de perder uma partida em abril de 2014 e ver o time ser eliminado da Liga dos Campeões, fingiu não ouvir e deflagrou, semanas depois, a campanha “#SomosTodosMacacos”.

Ainda adolescente, o atleta mostrava que seus anseios eram os mesmos de qualquer menino pobre e “pardo” brasileiro: ser visto, possuir conforto, bens materiais e não ser negro; pois, ao ser questionado se já havia sofrido racismo, respondeu ao “Estadão”, em 2010: “Nunca. Nem dentro e nem fora de campo. Até porque eu não sou preto, né?”.

Como trabalhamos anteriormente: a questão racial não é um problema a ser resolvido por negros de pele preta apenas. A herança de 400 anos de regime escravocrata abalou toda estrutura social do país e nos sentencia a sermos atentos ao racismo que se disfarça de democracia racial.

O mito da democracia racial fez com que muitos jogadores “esquecessem” sua negritude em posse dos bens e do sucesso que o futebol lhes trazia. Isso calou, por muito tempo, o debate sobre racismo no Brasil.

Entretanto, é na hora da adversidade que extravasamos nossos rancores, nossos preconceitos, nosso racismo. Se o time está ganhando, não há enfrentamento e se ratifica a democracia racial. Em contrapartida, quando o time perde, alguém precisa carregar o fardo da culpa. Por que não aquele que, historicamente, é comumente associado à depreciação? No Brasil, a negra e o negro cumprem esse papel.

ONDE ESTÃO AS MULHERES NEGRAS NO FUTEBOL?

O machismo também é um fator excludente no esporte. Sabemos muito pouco sobre a história das mulheres e o futebol. Apesar de haver algumas partidas organizadas entre mulheres, o Estado Novo tratou de “salvaguardar” as famílias mais conservadoras, proibindo mulheres de “praticar esportes incompatíveis com a natureza feminina” [futebol, halterofilismo, lutas etc.]. Essa lei só foi revogada em 1979. Mulheres negras obtiveram destaque no esporte por seus próprios méritos, com muito esforço individual.

No futebol, pelo pouco incentivo, não há surgimento de clubes que possam empregar tais desportistas, sendo o futebol feminino no Brasil ainda amador e não profissional. Mesmo assim, várias jogadoras negras têm se destacado nacional e internacionalmente, como Marta Vieira da Silva, primeira mulher a jogar uma partida internacional de futebol masculino, consagrada como a melhor jogadora do mundo por cinco vezes, ou Delma Gonçalves, a Pretinha, que começou sua carreira no Vasco da Gama, no Rio de Janeiro, e é a veterana na Seleção Brasileira desde 1991.

É por isso que ainda jogadoras e jogadores são chamados de macacos, por exemplo. Várias campanhas têm sido feitas para enfrentar o racismo relacionado ao futebol, como a Somos Iguais, lançada pela Confederação Brasileira de Futebol [CBF], em 2014. Mas por que essas campanhas não têm gerado os resultados esperados? É com essa reflexão que encerramos este capítulo, com a provocação de que você, educadora e educador, se questionem e questionem suas educandas e educandos sobre como o racismo funciona e como podemos combatê-lo de maneira efetiva e eficaz.

ESPORTE E COSMOVISÃO AFRICANA

A proposta deste material é abordar diversos temas utilizando o futebol como ferramenta. Para somar conhecimentos, vamos agora apresentar alguns temas da cosmovisão africana, ou seja, da maneira subjetiva de ver o mundo, que podem ser utilizadas por você nas diversas atividades propostas na apostila.

Filosofia de vida: a cosmovisão Yorubá

Mesmo não trazendo seus pertences, suas recordações, seus registros, as negras e os negros africanos traziam consigo ensinamentos, princípios, uma força vital.

Segundo a visão Yorubá, não existe um só ser na Terra que detenha em si todo o bem, ou todo o mal. Todas e todos são responsáveis pelo erro que cometem, pelo bem que fazem. Esse entendimento não se coadunava, por exemplo, com a visão que os europeus tinham do diabo. Africanas e africanos não conheciam este ser que guardava toda a maldade do mundo, não fazia sentido alguém cometer uma injustiça e dizer que foi culpa do diabo. Entretanto, uma divindade Yorubá foi considerada o demônio e segue sendo considerada da mesma forma até hoje. Para essa cultura, todas as divindades estão ligadas à natureza, por isso havia um respeito ao alimento, à água, ao calor do Sol, ao vento, ao

ferro que propiciava a caça. Para celebrar a vida, para despedir-se de um ente querido que regressava ao plano superior (Orún) ou para agradecer: música! As rodas eram feitas para decidir casos importantes, onde toda a comunidade opinava, mas se ouvia atentamente o mais velho. As competições eram feitas para iniciar os mais novos na arte da caça, da dança, ou para agregar. Não havia o intuito ocidental da competição para humilhação do outro.

A competição saudável, no qual todas e todos que participam são vencedores por si só, é um dos princípios norteadores do futebol para o desenvolvimento. Apresentar a proposta de atividades para suas educandas e educandos, contando um pouco sobre a influência Yorubá, pode ser uma estratégia diferente e criativa para você valorizar a história negra no Brasil. Pense nisso!

Ubuntu! – Eu sou porque você é!

“Ubuntu ngumuntu ngabantu”, em zulu, uma das onze línguas oficiais da África do Sul, seria como dizer “humanidade para com as outras pessoas”. A frase indica que um ser humano só se realiza quando humaniza outros seres humanos. A desumanização de outros seres humanos é um impedimento para o autoconhecimento e a capacidade de desfrutar de todas as nossas potencialidades humanas.

A solidariedade negra em sua ancestralidade, no respeito aos mais antigos e sábios, também aos mais novos que precisam de nosso exemplo, pode ser uma das formas mais eficazes de combater o racismo.

Entretanto, combater o racismo não é uma tarefa exclusiva de negras e de negros. Brancas e brancos também são herdeiros de um processo escravagista que dominou o Brasil durante mais de quatro séculos. Se negros precisam aprender a lidar com o apagamento de sua história, com a alienação de sua origem (alienação natal), com a coisificação de sua existência dentre outras questões sérias para a sua psique; brancos precisam compreender quais são seus privilégios, seu status de branquitude, as armadilhas que os fazem ser reféns do racismo.

A partir do momento que pessoas brancas reconhecerem que não podem se colocar no lugar de pessoas negras que sofrem racismo por ser impossível trocar o lugar de opressão, teremos mais solidariedade, poderemos ser ubuntu!



Dicas de filmes

African Men. Hollywood Stereotypes – Mama Hope, 2012: <https://youtu.be/LpDgYNORa40>

Diamante de sangue – Edward Zwick, 2006: o título do filme refere-se aos diamantes extraídos em zonas de guerra africanas e vendidos para financiar conflitos gerando lucro dos senhores da guerra e empresas de diamantes em todo o mundo.

O jardineiro fiel – Fernando Meirelles, 2005: o filme retrata como a indústria farmacêutica se utiliza da extrema pobreza de locais do continente africano (no caso, no Quênia) para testarem, inescrupulosamente, suas drogas. A trama se inicia quando uma ativista é assassinada ao descobrir o esquema milionário.

Os perigos de uma história única, de Chimamanda Adichie [Disponível em: <https://youtu.be/ZUtLR1ZWtEY>]. Discuta quais “histórias únicas” você conhece sobre a África e quais “histórias únicas” contamos sobre pessoas, situações e lugares que conhecemos, reduzindo e estereotipando.

Preto contra branco. – Uma tradição de três décadas é o ponto de partida do documentário ‘Preto contra Branco’. O filme discute o preconceito racial no Brasil, usando como referência um ‘clássico’ do futebol de várzea entre moradores de dois bairros periféricos de São Paulo. Desde 1972, um grupo de moradores do bairro de São João Clímaco e da favela de Heliópolis organiza um jogo de futebol de brancos contra negros no final de semana que antecede o Natal. Em uma comunidade altamente miscigenada, composta basicamente por mulatos, a peculiaridade da partida é a autoatribuição da raça pelo participante. Cada jogador se declara negro ou branco e ‘escolhe seu time’. A equipe do documentário passou uma semana entrevistando personagens, acompanhando o dia a dia dos bairros, em um processo que culmina no jogo. Trata-se de um ritual, no sentido antropológico, que serve para atenuar as tensões raciais locais ao mesmo tempo em que acaba por revelá-las. Possibilidades: discussão sobre a autodeclaração de cor e raça no Brasil; pertencimento e status na periferia; o futebol como ascensão social etc. Vídeo sobre o imaginário dos homens africanos no mundo construído a partir de Hollywood; busca romper com paradigmas e estereótipos através da mídia.



Dicas de Livros

A África que incomoda – sobre a problematização do legado africano no cotidiano brasileiro. Carlos Moore, Nandyala, 2008.

A enxada e a lança – a África antes dos Portugueses. Alberto da Costa e Silva, Nova Fronteira, 1996.

História Geral da África – Brasília: UNESCO, Secad/MEC, UFSCar, 2010.

Na casa de meu pai – a África a África na filosofia e na cultura. Kwame Appiah, Contratempo, 1997.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAHÃO, Bruno Otávio de L; SOARES, Antonio Jorge G. Futebol e Lazer: uma análise sobre o “racismo à brasileira” através dos jogos “Preto x Branco”. Licere, Belo Horizonte, v.15, n.3, set/2012.

AQUINO, Julio Groppa [org]. Diferenças e preconceito na escola: alternativas teóricas e práticas. 9ª Ed. São Paulo: Summus, 1998.

ARAÚJO, Joel Zito Almeida de. A negação do Brasil: o negro na telenovela brasileira. 2ª Ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2004.

- BAKOS, Margaret Marchiori. RS: escravidão e abolição. Porto Alegre:** Editora Mercado Aberto, 1982.
- BERINO, Aristóteles (Org). Diversidade étnico-racial e educação brasileira.** Seropédica, UFRRJ/Evangraf, 2013.
- BENTO, Maria Aparecida Silva. Branqueamento e Branquitude no Brasil.** In: CARONE, Iray; BENTO, Maria Aparecida Silva (Orgs.). **Psicologia social do racismo: estudos sobre branquitude e branqueamento. 5ª Ed.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2012. p.25-58.
- BENTO, Maria Aparecida Silva. Resgatando a minha bisavó: discriminação racial e resistência nas vozes de trabalhadores negros.** [Dissertação de Mestrado] PUC/São Paulo, 1992.
- BORGES, Edson; MEDEIROS, Carlos Alberto; D'ADESKY, Jacques. Racismo, preconceito e intolerância.** São Paulo: Atual, 2002. [Espaço & debate]
- BRASIL. Lei nº. 10.639 de 09 de janeiro de 2003. Inclui a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira" no currículo oficial da rede de ensino.** Diário Oficial da União, Brasília, 2003.
- BRASIL. Parecer nº 03/2004.** Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Brasília, 2004.
- CAPUTO, Stela Guedes. Educação nos terreiros: e como a escola se relaciona com as crianças de candomblé. 1ª Ed.** Rio de Janeiro: Pallas, 2012.
- CARNEIRO, Sueli. Racismo, sexismo e desigualdade no Brasil.** São Paulo: Selo Negro, 2011. [Consciência em debate]
- DAMATTA, Roberto. O que faz o Brasil, Brasil?** Rio de Janeiro: Rocco, 1986.
- FERNANDES, Florestan. A integração do negro na sociedade de classes (no limiar de uma nova era).** Volume 2. São Paulo: Globo, 2008.
- FERNANDES, Florestan. A integração do negro na sociedade de classes (o legado da "raça branca") - Volume 1: Ensaio de interpretação sociológica.** 5ª Ed. São Paulo: Globo, 2008. [Obras reunidas de Florestan Fernandes]
- FERNANDES, Florestan. O negro no mundo dos brancos. 2ª Ed.** São Paulo: Global, 2007.
- FIGUEIREDO, Luciano. A era da escravidão.** Rio de Janeiro: Sabin, 2009. [Coleção revista de história no bolso; v.3]
- FLORENTINO, Manolo. Em costas negras: uma história do tráfico Atlântico de escravos entre a África e o Rio de Janeiro [séculos XIX e XIX].** São Paulo: Editora UNESP, 2014.
- HAAG, Fernanda Ribeiro. Mario Filho e O negro no futebol brasileiro: uma análise histórica sobre a produção do livro.** Esporte e Sociedade, ano 9, nº 23, março/2014.
- MOORE, Carlos. Apresentação.** In: **ROCHA, Rosa Margarida de Carvalho. História da África na Educação Básica: almanaque pedagógico - referenciais para uma proposta de trabalho.**
- MOORE, Carlos. Racismo e Sociedade: novas bases epistemológicas para entender o racismo.** Belo Horizonte: Nandyala, 2007.
- NOGUEIRA, Oracy. Preconceito racial de marca e preconceito racial de origem: sugestão de um quadro de referência para a interpretação do material sobre relações raciais no Brasil.** Tempo social, v. 19, n. 1, p. 287-308, 2006.
- NOGUERA, Renato. Ubuntu como modo de existir: elementos gerais para uma ética afroperspectivista.** Revista da ABPN. v. 3, n. 6; nov. 2011 - fev. 2012 [p. 147-150]
- RAMOSE, M. B. Sobre a legitimidade e o estudo da filosofia africana. Ensaio Filosófico. Volume IV - outubro/2011.**
- ROCHA, Rosa Margarida de Carvalho. História da África na Educação Básica: almanaque pedagógico - referenciais para uma proposta de trabalho.** Belo Horizonte: Nandyala, 2009.
- SCHUCMAN, Lia Vainer. Branquitude e poder: revisitando o "medo branco" no século XXI.** Revista da ABPN, v. 6, n. 13, p. 134-147, 2014.
- SCHUCMAN, Lia Vainer. Entre o "encardido", o "branco" e o "branquíssimo": raça, hierarquia e poder na construção da branquitude paulistana [Tese de Doutorado].** Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2012.
- SCHWARCZ, Lilia Moritz. Racismo no Brasil. 2ª Ed.** São Paulo: Publifolha, 2013. [Folha explica]
- SILVA, Martiniano José da. Racismo à brasileira - raízes históricas: um novo nível de reflexão sobre a história social do Brasil.** 4ª Edição revisada, ampliada e atualizada. São Paulo: Anita Garibaldi, 2009.
- SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves e; BARBOSA, Lúcia Maria de Assunção (Orgs). O pensamento negro em educação no Brasil: expressões do movimento negro.** São Carlos: Ed. da UFSCar, 1997.
- SKIDMORE, Thomas E. Preto no Branco: raça e nacionalidade no pensamento brasileiro (1870 - 1930).** 1ª Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- WIEVIORKA, Michel. O racismo, uma introdução.** São Paulo: Perspectiva, 2007. [Debates; v.308 / dirigida por J. Guinsburg]
- WOODIS, Jack. África, las raíces de su rebelion. La Habana:** Editora Política, 1963.



ENFRENTAMENTO AO RACISMO

ATIVIDADES



ATIVIDADE 1

LETRAS PARA A IGUALDADE



Tema: Enfrentamento ao Racismo. | **Subtema:** Racismo: o problema é nosso!
Faixa etária: 14 a 18 anos.

Descrição: As participantes e os participantes tentarão acertar chutes em cones e bambolês colocados no gol.

Objetivos:

- Levar as jovens e os jovens a uma reflexão sobre as diferentes formas de combate ao racismo;
- Compreender a contribuição das diferentes etnias na formação da sociedade brasileira, a partir da miscigenação de diferentes povos (brancos europeus, negros africanos e indígenas nativos);
- Perceber o preconceito e a discriminação presentes na mídia brasileira (televisão, publicidade e cinema);
- Reconhecer as diferenças físicas e culturais entre os colegas como resultado de uma sociedade multicultural.

Duração: 60 minutos [variando de acordo com o número de participantes].

Momento para ser usada: Parte inicial ou parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo 8.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Bolas, bambolês, cones e letras alfabéticas [que podem ser confeccionadas de diversas formas, como cartolina, papelão, folha de ofício, etc].

Passo-a-passo

1. Antes da atividade, você deverá já ter, em uma caixa [ou saco, etc], todas as letras do alfabeto, cortadas de uma cartolina, papel, etc, em forma de pequenos quadrados. Essa parte da atividade pode ser feita na aula anterior, com os alunos, ou por você mesmo;
2. Coloque cones na parte de baixo da baliza e prenda bambolês nos ângulos da mesma [com fita ou corda];
3. Divida as participantes e os participantes, sendo que a quantidade de equipes deve variar de acordo com o número de participantes [podendo ser em duplas, trios ou grupos maiores];
4. Para definir a equipe que iniciará a atividade, você pode utilizar diferentes atividades: par ou ímpar, chute no travessão, acerte o cone, entre outras;
5. A participante ou o participante deverá chutar a bola ao gol nos locais pré-determinados [ângulos e cones na parte inferior];
6. A partir do acerto nos locais determinados, o integrante conquista o direito de retirar da caixa um determinado número de letras para formar palavras que ajudam no combate ao racismo [Ex: igualdade, respeito, amor, paz, diálogo, compreensão, carinho, cumplicidade e educação]. A quantidade de letras que a participante ou o participante irá tirar da caixa deve variar de acordo com o local de acerto do chute: caso acerte no ângulo, poderá tirar quatro letras, e caso acerte um dos cones, poderá tirar duas letras;
7. No momento em que as palavras forem sendo formadas, você deverá discutir com as participantes e os participantes porque aquela palavra escolhida por elas e por eles pode ser utilizada para combater o racismo e o preconceito;
8. O grupo vencedor será o que formar o maior número de palavras dentro do tempo estipulado. A mesma palavra não poderá ser repetida por grupos diferentes.

Reflexão: Você deverá realizar uma roda de conversa com os participantes, construindo uma reflexão sobre a atividade realizada e as questões sociais e históricas por trás das diferentes formas de combate ao racismo e construção de ferramentas de valorização das diferenças.

É importante lembrar que o processo de construção social do Brasil teve a contribuição de diferentes culturas e etnias que propiciaram a definição de povo brasileiro. A história escravocrata brasileira dizimou parte dos indígenas e escravizou tantos outros, traficou e escravizou negros africanos e, até hoje, esses dois grupos étnicos e seus descendentes. A dominação precisava de uma justificativa para se manter, daí a perspectiva de raça e de seres inferiores. A raça ariana seria a superior, tudo ligado a ela seria mais valorizado.

Atualmente, existem projetos sociais e instituições públicas e privadas que atuam de diferentes formas para combater o preconceito racial. Por meio desta atividade, todos refletem, juntos, sobre diferentes maneiras de combater o preconceito e o racismo.

Fica a dica:

Você pode adaptar esta atividade para crianças [até mesmo as que ainda não sabem escrever], utilizando desenhos, gravuras e outros materiais para facilitar o entendimento de cada uma.

ATIVIDADE 2

LENDAS NEGRAS



Tema: Enfrentamento ao Racismo. | **Subtema:** Políticas de reparação e ações afirmativas.

Faixa etária: 14 a 24 anos.

Descrição: Partida de Futebol 3.

Objetivos: Compreender a importância e a contribuição das negras e dos negros na história do Brasil por meio de alguns personagens de destaque.

Duração: 50 minutos.

Momento para ser usada: Aula principal.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No mínimo 10 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma quadra ou campo ou espaço para a prática.

Tiras de papel com os nomes de personagens negros que se destacaram na história do Brasil ou imagens desses personagens.

Passo-a-passo

Você deverá dividir a turma em dois times mistos [meninas e meninos] e com quantidades iguais de participantes;

1º tempo

Você deverá falar um pouco sobre a história das negras e dos negros no Brasil e sua contribuição para formação do país. Em seguida, mostre algumas fitas [ou imagens] com nomes de negras e de negros que se destacaram ao longo da história e pergunte se a turma conhece algum daqueles nomes;

É importante que diferentes personagens, que tenham contribuído em diferentes áreas [escritoras, atrizes, engenheiras, juristas, mestres etc.], sejam exaltados. Alguns exemplos poderão ser tirados dos seguintes sites:

<http://mestresdahistoria.blogspot.com.br/2011/06/conheca-historia-de-alguns-herois-e.html>

<http://cienciassociaisnarede.blogspot.com.br/2011/10/herois-negros-na-historia-do-brasil.html>

Faça um breve resumo sobre como cada um dos nomes ali representados contribuíram para história do Brasil e em seguida peça para que cada educanda ou educando cole um dos nomes [ou imagens] no seu colete. Sugira, então, que os times montem as regras do jogo para colocar em evidência os nomes ali representados. Ex: A cada gol marcado, a educanda ou educando que fez o gol irá até a sua direção [mediadora ou mediador] e falará um fato marcante realizado pelo personagem que está representando. A participante e o participante que falar algo relevante sobre seu personagem somará um ponto extra ao seu gol marcado;

Após a sugestão dessa regra, você permite que os times montem as demais regras para a partida;

2º tempo

Acontece uma partida de futebol na qual as regras e acordos estabelecidos no primeiro tempo estarão sendo observados por você [mediadora ou mediador];

3º Tempo

Em um círculo, você deverá então falar sobre as observações feitas durante o jogo. Promova uma reflexão por meio de questões que estimulem a uma discussão saudável. Ex:

Como foi representar uma negra ou um negro durante a partida? [para as participantes e os participantes que, obviamente, não sejam negras e negros].

Como foi sentir que representava um personagem que contribuiu tanto para a formação da história do país?

Como acha que essa pessoa que você representou era vista na época em que viveu?

Reflexão: Promova a reflexão sobre diferentes personagens negros que contribuíram nas mais diversas áreas.

Fica a dica:

Deve-se já pensar nos nomes, de acordo com as contribuições, talvez, para que várias contribuições sejam exaltadas. [Escritoras, atrizes, engenheiras, juristas, mestres etc.]

Você poderá dedicar uma aula [antes da implementação desta atividade] para trabalhar, de maneira mais profunda, os personagens que constarão nas tiras de papel. Deste modo, as alunas e os alunos terão mais tempo para escolher os personagens que queiram representar, e/ou para que conheçam e admirem ainda mais essas personalidades.

A ideia é que a atividade não sirva somente para que as alunas e os alunos simplesmente ‘decorem’ os personagens e alguns de seus feitos, mas que realmente aprendam sobre a existência dessas pessoas admiráveis.

Esta atividade pode ser adaptada a outros temas e faixas etárias adequando a linguagem e o conteúdo.

Pode-se adaptar a atividade para outros esportes.

As próximas atividades - todos jogos tradicionais de diferentes países da África - têm como objetivo ajudar as participantes e os participantes a conhecer um pouco mais sobre a cultura [tão rica, diga-se de passagem] de diferentes locais daquele continente, de onde vieram milhões de pessoas que fazem parte da população brasileira. O propósito é também ajudar a desconstruir aquela ideia da África destruída, pobre e indigente, que sempre vemos na mídia. Existe muito sobre aquele continente que não sabemos! E quanto mais conhecimentos tivermos sobre a África, melhor entenderemos nossa própria cultura e história, que foram e continuam sendo tão influenciadas por lá, tanto na língua, na música e na culinária, dentre vários outros elementos.

*Para ampliar suas possibilidades como educadora ou educador, leia com atenção a parte “África: um continente multicultural” presente no capítulo.

ATIVIDADE 3

TERRA E MAR



Tema: Enfrentamento ao Racismo. | **Subtema:** África: um continente multicultural.

Faixa etária: 14 a 18 anos.

Descrição: Atividade de futebol adaptada de um jogo africano [Moçambique] que trabalha o poder de concentração e a condução de bola.

Objetivos: Promover o conhecimento sobre Moçambique.

- Ajudar a desconstruir a ideia de uma “África pobre e indigente”;
- Trabalhar a concentração, a condução de bola e outros fundamentos do futebol.

Duração: 20 a 30 minutos.

Momento para ser usada: Início da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou educador.

Nº de participantes: Mínimo 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Giz, bolas de futebol.

Passo-a-passo

1. Primeiramente, você irá implementar um jogo típico de Moçambique chamado “Terra-mar”. Risque uma longa reta no chão, escrevendo “terra” de um lado e “mar” do outro. Sempre que você gritar “terra”, as educandas e os educandos deverão pular para o lado onde está escrito “terra” [acontecendo o oposto para quando você gritar “mar”]. Você também poderá pular junto com as participantes e os participantes com o intuito de confundir-los. Lembre-se de que elas/eles devem pular para o lado que você grita [“terra” ou “mar”], e não necessariamente para o lado onde você pula. Isso significa que você poderá gritar “mar”, por exemplo, mas pular para a “terra” [ou permanecer na “terra” e gritar “mar”, etc]. Quem pular para o lado errado [ou permanecer no lado errado], estará fora da atividade. A última participante ou o último participante a permanecer no jogo será o vencedor/vencedora;
2. Na segunda etapa da atividade, você irá implementar uma adaptação do jogo para o futebol. Você deverá riscar uma reta no chão. Cada participante ficará com uma bola. De um lado da reta você escreverá “terra” e do outro, “mar”. No início, todos podem ficar no lado “terra”. Ao ouvirem você gritar “mar”, todos deverão conduzir a bola com a perna direita para o lado “mar”. Ao ouvirem “terra”, todos deverão conduzir a bola com o pé esquerdo para o lado “terra”. Aquela ou aquele que conduzir com a perna “errada”, ficará uma rodada fora. Quem permanecer por último sem errar será a vencedora ou o vencedor;
3. Dica: você poderá alternar as maneiras de conduzir a bola [sola, parte interna e externa do pé, joelhos, cabeça ou fazendo embaixadas].

Reflexão: Depois de terminada a atividade, você poderá perguntar se as participantes e os participantes já jogaram algo parecido antes [brincadeiras de rua, etc]. Explique que esta atividade é bem típica de Moçambique, país que fica no sudeste da África e que também tem o português como língua oficial. É um dos países africanos mais ricos em recursos naturais, sendo o gás natural um dos mais importantes. O litoral de Moçambique [oceano Índico] é formado por algumas das praias mais lindas do mundo, atraindo turistas de todo o planeta.

A ideia é trazer informações interessantes e positivas da África, aumentando o conhecimento das educandas e dos educandos sobre o continente e ajudando a quebrar a ideia de que na África só existe pobreza e problema.

Fica a dica:

Na atividade adaptada do futebol, você também poderá tentar induzir as participantes e os participantes ao erro. Para isso, você também ficará com uma bola. As educandas e os educandos deverão seguir somente os seus comandos [“terra” e “mar”] e não, necessariamente, seus movimentos. Sendo assim, você poderá gritar, por exemplo, “mar” e conduzir a bola com a perna esquerda para o lado “mar”.

Você poderá alternar as maneiras de conduzir a bola, para adicionar mais um grau de dificuldade na atividade [sola, parte interna e externa do pé, joelhos, cabeça ou fazendo embaixadas].

ATIVIDADE 4

1 A 1



Tema: Enfrentamento ao Racismo. | **Subtema:** África: um continente multicultural.

Faixa etária: 14 a 24 anos.

Descrição: Atividade em que as participantes e os participantes farão jogos de 1x1 sendo que aqueles que roubarem mais a bola serão os vencedores.

Objetivos:

- Promover o conhecimento sobre Gana;
- Ajudar a desconstruir a ideia de uma “África pobre e indigente”;
- Trabalhar habilidades ofensivas e defensivas do futebol.

Duração: 20 a 30 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou educador.

Nº de participantes: Mínimo 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma bola.

Passo-a-passo

1. A primeira etapa da atividade será um jogo tradicional de Gana. As participantes os participantes deverão ficar em um semicírculo, exceto uma liderança estabelecida, que ficará de frente para uma pessoa localizada em uma das extremidades do grupo. A liderança e essa segunda pessoa deverão bater palmas, pular e depois saltar, colocando um pé à frente. Caso os dois coloquem o mesmo pé à frente, a liderança ficará fora e a outra pessoa tomará seu lugar. Caso os dois coloquem os pés diferentes, a liderança se moverá para a próxima pessoa e começará a mesma rotina. Um ponto será marcado cada vez que essa liderança for bem-sucedida. Cada participante terá uma chance como liderança. Quem obtiver mais pontos será a vencedora ou o vencedor;
2. A segunda etapa da atividade será o jogo adaptado para o futebol. Todos deverão ficar em um semicírculo, exceto a liderança, que ficará em frente ao participante de uma das extremidades. Ela irá desafiar uma pessoa a um jogo 1x1 de um minuto. Ambos jogarão dentro do semicírculo. Caso essa pessoa tire a bola mais vezes da liderança (do que o líder tire dele), se tornará a nova ou o novo líder. Caso essa pessoa não consiga mais pontos que a liderança, o a atual ou o atual líder deve jogar contra a próxima pessoa do semicírculo. Um ponto é marcado a cada vez que a liderança for bem-sucedida. Cada participante terá a chance de jogar como o líder uma vez. Aquele que obtiver mais pontos será a vencedora ou o vencedor.

Reflexão: Depois de terminada a atividade, você poderá perguntar se as participantes ou os participantes já jogaram algo parecido antes (brincadeiras de rua, etc). Explique que esta atividade é bem típica em Gana, país localizado na costa ocidental da África, cuja língua oficial é o inglês. É um grande exportador de minérios, dentre eles ouro e diamante, além de ser o segundo maior produtor de cacau do mundo. A seleção de Gana chegou até às quartas de finais na Copa do Mundo na África do Sul, em 2010. Um dos ganenses mais conhecidos do mundo é Kofi Annan, que foi secretário geral das Nações Unidas de 1997 até 2006.

A ideia é trazer informações interessantes e positivas da África, aumentando o conhecimento das educandas e dos educandos sobre o continente e ajudando a quebrar a ideia de que na África só existe pobreza e problema.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada a outros esportes, como handebol e ao basquete.

Ao invés de utilizar o tempo de um minuto, você também poderá algo diferente, como número mínimo de roubadas de bola para a vencedora ou para o vencedor.

ATIVIDADE 5

ACOMPANHE MEUS PÉS



Tema: Enfrentamento ao Racismo. | **Subtema:** África: um continente multicultural.

Faixa etária: 14 a 24 anos.

Descrição: Atividade em que uma educanda ou um educando faz uma manobra [freestyle] na frente de outra pessoa para que ela tente repetir o movimento.

Objetivos:

- Promover o conhecimento sobre o Congo;
- Ajudar a desconstruir a ideia de uma “África pobre e indigente”;
- Estimular diferentes manobras e movimentos freestyle.

Duração: 20 a 30 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou educador.

Nº de participantes: Mínimo 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Bola.

Passo-a-passo

1. A primeira etapa da atividade será um jogo tradicional do Congo. Peça para que as educandas e os educandos fiquem em um círculo. Escolha uma liderança e peça para que ela fique no meio do círculo. Essa pessoa cantará uma música, enquanto bate palmas e caminha dentro do círculo. De repente, ele irá parar na frente de uma educanda ou um educando e realizará algum tipo de dança. Se essa pessoa conseguir copiar os movimentos, se tornará a nova liderança do jogo. Se não conseguir, essa pessoa continuará jogando, escolhendo outras e realizando a mesma dança para que gerar mais imitações;
2. A segunda etapa da atividade será a adaptação desse jogo para o futebol. Você irá pedir para que as educandas e os educandos fiquem em um círculo. Você será a primeira liderança da atividade. Fique dentro do círculo, conduzindo uma bola, e pare na frente para alguém. Realize uma manobra [freestyle, embaixadinha, etc]. Se a educanda ou educando conseguir copiar a manobra, essa pessoa se tornará a nova liderança. Se não conseguir, você deverá parar na frente de outra pessoa, repetir a manobra e pedir para que ela a repita. Assim que alguém conseguir, ele se tornará o novo líder e dará seguimento à atividade.

Reflexão: Depois de terminada a atividade, você poderá perguntar se as participantes e os participantes já jogaram algo parecido antes (brincadeiras de rua, etc). Explique que esta atividade é bem típica no Congo (República Democrática do Congo, país que já foi conhecido como Zaire), localizado na parte central da África. O país já foi colonizado pela Bélgica, possui uma população de mais de 70 milhões, e é o maior país do mundo cuja língua oficial é o francês. Possui grande quantidade de minérios, como diamante, cobre e petróleo. É considerado o segundo país com a maior biodiversidade do mundo [ficando atrás apenas do Brasil]

A ideia é trazer informações interessantes e positivas da África, aumentando o conhecimento das educandas e dos educandos sobre o continente e ajudando a quebrar a ideia de que na África só existe pobreza e problema.

Fica a dica:

Durante a primeira e a segunda etapa da atividade, a liderança poderá mudar a dança [ou a manobra] quando for realizá-la na frente de outra pessoa [caso a última não tenha conseguido acertar].

ATIVIDADE 6

FOGO NA MONTANHA



Tema: Enfrentamento ao Racismo. | **Subtema:** África: um continente multicultural.

Faixa etária: 14 a 18 anos.

Descrição: Atividade em que uma líder ou um líder testará a atenção dos/das demais participantes, gritando diferentes frases (dentre elas, uma contendo a 'palavra-chave') que deverão provocar diferentes reações.

Objetivos:

- Promover o conhecimento sobre a Tanzânia;
- Ajudar a desconstruir a ideia de uma "África pobre e indigente";
- Trabalhar a concentração e a atenção das participantes e dos participantes.

Duração: 20 a 30 minutos.

Momento para ser usada: Início da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou educador.

Nº de participantes: Mínimo 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Bolas de futebol.

Passo-a-passo

1. A primeira atividade implementada será um jogo tradicional da Tanzânia. Primeiramente, escolha uma líder e um líder entre as pessoas presentes. As/os demais participantes deverão ficar de costas. Quando a líder ou o líder gritar "fogo na montanha!", todas e todos deverão pular, respondendo "fogo!", mas permanecendo de costas. O líder então gritará "fogo no rio!", e os demais participantes responderão "fogo!", sem pular. O líder imaginará vários lugares diferentes para o fogo, para que as participantes e os participantes respondam "fogo", sem pular. Só deverão pular ao comando "fogo na montanha!". A líder ou o líder poderá dizer a palavra-chave a qualquer momento, como parte de uma frase, como "fogo no barco azul". Quando a palavra chave for dita, todos os participantes deverão pular, virar para frente e gritar "fogo!". Aquele que errar os movimentos, sairá do jogo. O último que permanecer sem errar será o a vencedora ou o vencedor;
2. Na segunda etapa da atividade, você irá implementar a versão adaptada desse jogo para o futebol. Coloque bolas no círculo central do campo (uma quantidade menor de bolas do que de participantes). Em seguida, escolha uma capitã ou um capitão e coloque todas e todos na grande área. Ele deverá pensar em uma palavra-chave, como "barco", por exemplo. Todas e todos ficarão de costas para o centro do campo. O capitão gritará (por exemplo) "fogo na montanha!" e o resto responderá "fogo!", permanecendo de costas e agachando. A capitã ou o capitão gritará então "fogo no rio" e os participantes responderão "fogo", permanecendo de costas e agachando. A capitã ou o capitão terá que imaginar uma série de lugares diferentes para o fogo, sendo que participantes responderão "fogo", permanecendo de costas e agachando. Só deverão pular ao comando "fogo na montanha". A líder ou o líder deverá dizer a palavra-chave a qualquer momento, como parte de uma frase, como "fogo no barco azul". Quando ela for dita, todas e todos deverão pular, virar para frente, gritar "fogo" e correr até o meio de campo. Cada um deverá pegar uma bola, conduzindo-a até a área. Aquele que errar os movimentos ou ficar sem bola, sairá do jogo. O último que permanecer sem errar, será a vencedora ou o vencedor.

Reflexão: Depois de terminada a atividade, você poderá perguntar se as participantes e os participantes já jogaram algo parecido antes (brincadeiras de rua, etc). Explique que esta atividade é bem típica na Tanzânia, país que fica no sudeste da África (logo ao norte de Moçambique). É onde fica situado o ponto mais alto do continente, o monte Kilimanjaro, com 5.895 metros de altura. O arquipélago de Zanzibar também faz parte do país (local de nascimento do ex-vocalista da banda de rock Queen Fred Mercury).

A ideia é trazer informações interessantes e positivas da África, aumentando o conhecimento das educandas e dos educandos sobre o continente e ajudando a quebrar a ideia de que na África só existe pobreza e problema.

Fica a dica:

A líder ou o líder poderá escolher sua própria palavra chave e inventar frases diferentes da atividade tradicional, inicialmente proposta.

ATIVIDADE 7

PEGUE O BASTÃO



Tema: Enfrentamento ao Racismo. | **Subtema:** África: um continente multicultural.

Faixa etária: 14 a 24 anos.

Descrição: Atividade em que as participantes e os participantes dominam uma bola, fiando atentos ao comando da educadora ou do educador, quando deverão 'trocar de bola' sem deixar que nenhuma delas caia.

Objetivos:

- Promover o conhecimento sobre o Egito;
- Ajudar a desconstruir a ideia de uma "África pobre e indigente";
- Trabalhar o controle de bola e a atenção das participantes e dos participantes.

Duração: 20 a 30 minutos.

Momento para ser usada: Início da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou educador.

Nº de participantes: Mínimo 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Bolas e quadra.

Passo-a-passo

1. A primeira etapa da atividade será um jogo tradicional do Egito. Cada participante precisará de uma vara (pedaço de pau). O objetivo de cada será pegar o bastão que estiver na sua direita, antes de cair. Todas e todos devem manter suas varas (bastões) na vertical e na frente, com uma ponta tocando o chão. Assim que a líder ou o líder gritar a palavra "trocar", todos deverão deixar suas varas equilibradas e correr para a próxima à sua direita, tentando pegá-la antes que ela caia no chão. Se o participante não conseguir pegar a vara antes que ela caia, ele ficará fora do jogo, levando seu bastão consigo. A última pessoa que permanecer no jogo sem errar será a vencedora ou o vencedor;
2. Na segunda etapa da atividade, você implementará a versão adaptada do jogo para o futebol. Cada participante precisará de uma bola. Todas e todos formarão um grande círculo. As educandas e os educandos ficarão controlando a bola no alto (embaixadas, ombro, peito, etc) até você gritar "trocar", quando todas e todos deverão tentar controlar a bola que está a sua direita (sem deixar que a 'sua bola' caia o chão). Ou seja, cada participante deverá 'trocar de bola' (passando para a bola à sua direita), sem deixar que nenhuma das bolas (nem a que controlava no início ou a que passará a controlar) caia no chão. Quem deixar a bola cair sairá do jogo e a última pessoa que ficar será considerada a vencedora.

Reflexão: Depois de terminada a atividade, você poderá perguntar se as participantes os participantes já jogaram algo parecido antes (brincadeiras de rua, etc). Explique que esta atividade é bem típica na Egito, país que fica no norte da África. O Egito foi o berço de muitas coisas no mundo. Muito do que hoje sabemos da matemática, medicina, língua escrita, barcos e várias outras coisas tiveram origem no Egito, há milhares de anos atrás.

A ideia é trazer informações interessantes e positivas da África, aumentando o conhecimento das educandas e dos educandos sobre o continente e ajudando a quebrar a ideia de que na África só existe pobreza e problema.

Fica a dica:

Par facilitar a atividade de futebol (para crianças menores ou participantes menos habilidosos), as participantes e os participantes poderão deixar a bola no chão antes de passarem a controlar a bola que estiver na sua direita.

É muito importante que cada participante esteja atento aos colegas que estão de ambos os lados, pois precisarão de um alinhamento forte e grande concentração para atingir o objetivo da atividade.

ATIVIDADE 8

LABIRINTO



Tema : Enfrentamento ao Racismo. | **Subtema:** África: um continente multicultural.

Faixa etária: 14 a 24 anos.

Descrição: Atividade em que os participantes precisam fazer contas matemáticas, em poucos segundos, para que consigam o direito de conduzirem a bola [em um percurso pré-montado].

Objetivos:

- Promover o conhecimento sobre a Moçambique;
- Ajudar a desconstruir a ideia de uma “África pobre e indigente”;
- Trabalhar a concentração, a condução de bola e os conhecimentos matemáticos dos participantes.

Duração: 20 a 30 minutos.

Momento para ser usada: Início da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou educador.

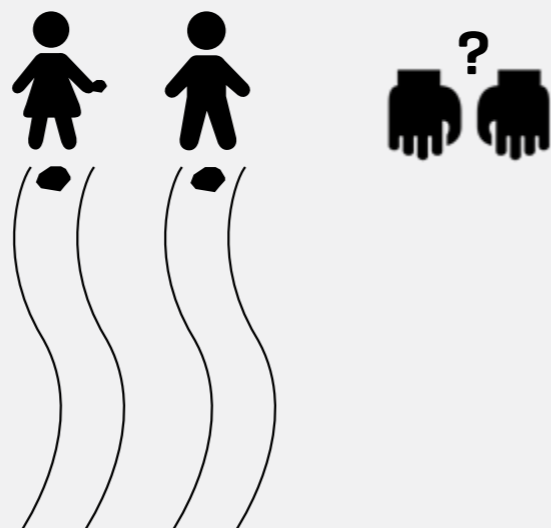
Nº de participantes: Mínimo 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

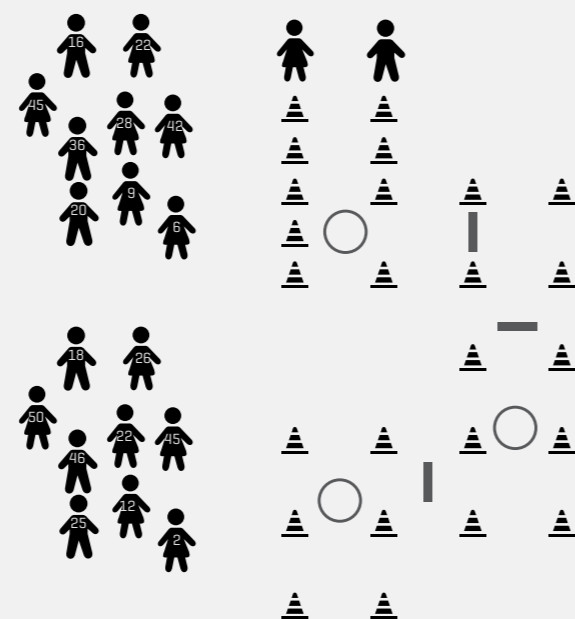
Materiais necessários: Duas bolas, pedras, papéis com números escritos, materiais para fazer trajetos [pedaços de pau, giz, etc] e materiais para servirem como obstáculo no trajeto [cadeiras, bambolês, cordas, pedaços de pau, etc]

Passo-a-passo

1. A primeira etapa da atividade será um jogo típico de Moçambique chamado labirinto. Você deverá dividir o grupo em duplas, sendo que cada pessoa da dupla competirá contra a outra. Para cada dupla, haverá um pequeno percurso [trajeto, caminho] onde cada participante poderá mexer uma pequena pedra. No início de cada percurso, ficarão as pedras de cada participante, no chão. Além disso, um dos participantes de cada dupla terá uma pequena pedra escondida em uma de suas mãos. Cada participante [de cada dupla] se coloca de frente para o outro. O participante que tem a pedra estende as mãos à colega ou ao colega, e esta/este tentará adivinhar em qual mão a pedra está. Se conseguir acertar, terá direito de mover sua pedra [no trajeto] uma vez. Se errar, a pedra da outra participante ou do outro participante irá se mover uma vez. Este procedimento se repetirá até que a pedra de alguém chegue à última parte do trajeto e essa pessoa vença o jogo;



2. A segunda etapa será a atividade adaptada a um jogo de futebol. Faça um trajeto [caminho] com obstáculos. Em seguida, divida as participantes e os participantes em dois grupos. Cada grupo terá uma ou um representante, que ficará no início do trajeto. Os demais membros dos grupos terão um papel com um número escrito [cada participante com um número]. Você anunciará, então, uma determinada conta matemática [ex: quinze menos 4]. Os grupos terão 7 segundos para fazer o cálculo da conta e verificarem se algum de seus membros possui tal número. Caso sim, essa pessoa deverá se apresentar e dará o direito de sua representante ou seu representante [no início do trajeto] domine a bola e passe por um obstáculo do labirinto. O grupo cujo representante chegar até o fim do percurso primeiro será a vencedora ou o vencedor.



Reflexão: Depois de terminada a atividade, você poderá perguntar se os participantes já jogaram algo parecido antes [brincadeiras de rua, etc]. Explique que esta atividade é bem típica de Moçambique, país que fica no sudeste da África e que também tem o português como língua oficial. É um dos países africanos mais ricos em recursos naturais, sendo o gás natural um dos mais importantes. O litoral de Moçambique [oceano Índico] é formado por algumas das praias mais lindas do mundo, atraindo turistas de todo o mundo.

A ideia é trazer informações interessantes e positivas da África, aumentando o conhecimento das educandas e dos educandos sobre o continente e ajudando a quebrar a ideia de que na África só existe pobreza e problema.

Fica a dica:

Para deixar a atividade mais divertida, você poderá adicionar o seguinte elemento: quanto anunciar uma determinada conta matemática [vinte menos 3, por exemplo], os participantes de cada grupo poderão juntar diferentes números existentes entre si [por exemplo, 10, 4 e 3] para dar o resultado.

GÊNERO

SUMÁRIO

- 57 Histórico
- 58 O Movimento Feminista
- 60 Relações compartilhadas: uma questão de representação
- 60 Aqui todo mundo joga
- 62 Núcleos de Pesquisa e Estudos de Gênero
- 62 Vídeos sobre gênero
- 63 Sites importantes
- 63 Referências bibliográficas
- 64 Atividades

“GÊNERO É UMA CATEGORIA HISTORICAMENTE DETERMINADA QUE NÃO APENAS SE CONSTRÓI SOBRE A DIFERENÇA DE SEXOS, MAS, SOBRETUDO, UMA CATEGORIA QUE SERVE PARA DAR SENTIDO A ESSA DIFERENÇA”
MIRIAM PILLAR GROSSI (1998)

O capítulo irá contribuir para que você, educadora e educador, trabalhe temas relacionados aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):



A construção do conceito gênero tem relação direta com o processo histórico e social da humanidade. Aprendemos a ser mulher e a ser homem a partir do nosso aprendizado cotidiano, desde criança, quando se estabelecem proibições, permissões, direitos e obrigações que vão formando, estruturando nosso modo de ser, pensar, ver e agir enquanto gênero: menina não faz barulho, menino não brinca com bonecas, menino brinca de carrinho,

menina de casinha, homem não chora, lugar de mulher é na cozinha, futebol é coisa para homem.

Seu papel, como educadora e educador, é desconstruir esses conceitos uma vez que, acima de tudo, meninas e meninos, mulheres e homens, têm os mesmos direitos. Isso quer dizer que tanto menina pode jogar futebol se ela quiser, quanto o menino pode brincar de boneca se ele quiser.

Gênero é o “ discurso sobre a diferença dos sexos. Ele não remete apenas a ideias, mas também a instituições, a estruturas, a práticas cotidianas e a rituais, ou seja, a tudo aquilo que constitui as relações sociais. O discurso é um instrumento de organização do mundo, mesmo se ele não é anterior à organização social da diferença sexual. Ele não reflete a realidade biológica primária, mas ele constrói o sentido desta realidade.”

(SCOTT, apud. GROSSI, 1998, p.05)

Dessa forma, o conceito de gênero deve ser abordado por você de maneira transversal nas práticas pedagógicas, buscando assim a desconstrução dos estereótipos. Vale lembrar que como educadora e educador você

representa uma referência para as educandas e para os educandos. Nesse sentido, é muito importante que no seu dia-a-dia e no cotidiano de sua organização o respeito e a igualdade de gênero prevaleçam.



VOCÊ SABIA?

No começo do século XX, as partidas de futebol eram frequentadas pela elite das grandes cidades, como São Paulo e Rio de Janeiro. As mulheres tinham o costume de levar lençinhos para saudar seus times favoritos. Sempre que havia um lance de perigo em campo, elas torciam os panos entre as mãos com força, demonstrando aflição. Daí vem o termo “torcida.”

O objetivo deste capítulo é apresentar conceitos-chave para se trabalhar o tema de gênero que possam auxiliar você, educadora e educador, a promover atividades de reflexão e de desconstrução de preconceitos, proporcionando o entendimento sobre a importância da igualdade e equidade de gêneros para a defesa dos direitos humanos e para o desenvolvimento de nossa sociedade.

HISTÓRICO

Para abordar o tema gênero é fundamental que você faça a distinção entre “sexo” e “gênero”. Um erro comum é utilizar os dois termos como sinônimos e assim determinar qual comportamento esperar de cada um.

O termo “sexo” refere-se às características biológicas de mulheres e de homens, especificamente aquelas características dos órgãos reprodutores femininos e masculinos, ao seu funcionamento e aos caracteres sexuais secundários decorrentes dos hormônios (Walker, 2007).

Já o termo “gênero” refere-se à construção social do sexo, ou seja, são aqueles atributos culturais e sociais alocados em homens e mulheres determinados a partir da sua dimensão biológica, o sexo de nascimento. (Heilborn, 1992).

Em nossa sociedade, o feminino e o masculino são considerados opostos, complementares, têm valores diferentes e ainda, na maioria das vezes, o que é considerado masculino tem mais valor. Essa hierarquização entre os gêneros está na base da violência e da desigualdade entre homens e mulheres.

Sendo assim, os valores culturais e sociais construídos sobre as características sexuais nos colocam em situações vivenciais discriminatórias, desiguais e injustas. Podemos pensar então que “gênero é uma categoria historicamente determinada que não apenas se constrói sobre a diferença de sexos, mas, sobretudo, uma categoria que serve para “dar sentido a essa diferença.” (GROSSI, 1998, p.05)

Há ainda a chamada “identidade de gênero”, que está especificamente relacionada à dimensão subjetiva da identidade de cada uma ou de cada um, ou seja, é a forma como cada pessoa se reconhece socialmente enquanto pertencente ao gênero masculino ou feminino (GROSSI, 1998). Isso quer dizer, por exemplo, que uma pessoa que tenha nascido com o sexo masculino pode em algum momento de sua vida reconhecer sua identidade de gênero como feminina.

Dessa forma, tais distinções entre os gêneros, fundamentalmente de caráter social, não se apresentam sempre do mesmo jeito em todas as épocas e em todos os lugares. Depende dos costumes de cada lugar e sociedade, da experiência cotidiana das pessoas, variando de acordo com as leis, as religiões, a maneira de organizar a vida familiar, e a vida política de cada povo ao longo da história.

Para compreender essas formas de organizar a vida social por meio das relações de gênero é que nasceram os “Estudos de Gênero” nas décadas de 1970 e 1980, que têm como base a teoria feminista. É por meio desse campo de estudos e do movimento feminista, aliado ao surgimento de novas leis, que a situação de meninas e mulheres na nossa sociedade está mudando, como veremos a seguir.

O MOVIMENTO FEMINISTA

No mundo todo, e por muito tempo, as mulheres permaneceram invisíveis como sujeitos políticos e autônomos, assim a sua identidade foi construída no ideal de submissão [ou a seu pai ou a seu marido] e na fragilidade [Hahner, 1991]. Por isso, mulheres eram destinadas somente a casar e serem mães, não podiam estudar e seu único trabalho possível era cuidar da casa e da família.

A partir da metade do século XIX, algumas mulheres, indignadas com suas condições de tratamento e determinadas a buscar sua igualdade de direitos, passaram a se organizar em movimentos que almejavam a emancipação.

O fim do século XIX e início do século XX marcam o período conhecido como primeira onda do movimento feminista, quando se buscou o direito ao voto e à educação formal. Na chamada segunda onda, que começa na década de 1960, há um avanço na discussão da emancipação assim como o início do debate sobre os direitos sexuais e reprodutivos. É nesse momento que surge o anticoncepcional. Por fim, a terceira onda, que se inicia na década de 1990, busca quebrar os paradigmas sobre a essência feminina, ou seja, busca desconstruir ideias de que as mulheres são essencialmente frágeis, ou sensíveis, ou que todas têm instinto maternal nato. Nesse momento também se aprofundam os debates sobre a participação política das mulheres.

No Brasil, o movimento se manifestou mais publicamente no século XX, também por meio da luta pelo voto. Mais adiante, seguindo a tendência mundial, o movimento passa por um processo de maior institucionalização, ou seja, a criação de organizações não-governamentais (ONGs) focadas principalmente na intervenção junto ao estado, a fim de aprovar medidas protetoras para as mulheres em situação de violência e buscar espaços para a sua maior participação política.

Um dos maiores exemplos é a conhecida Lei Maria da Penha, nome dado à lei 11.340 que entrou em vigor no ano de 2006. A lei tem o nome de Maria da Penha Maia Fernandes, que lutou por 20 anos com o movimento feminista para que seu agressor, que a deixou paraplégica com um tiro enquanto ela dormia, fosse condenado pela justiça brasileira. Essa lei é importante, pois caracteriza como crime a violência doméstica, englobando não só os abusos físicos e/ou sexuais, mas também a violência psicológica, o assédio moral e a violência patrimonial, o que até então não era reconhecido perante a lei brasileira.

Em 2015, tivemos outro avanço bem significativo no que se refere às legislações protetivas à vida das mulheres. Em março, a lei de número 13.104, conhecida como Lei do Feminicídio, foi promulgada alterando o código penal [art.121 do Decreto Lei nº 2.848/40], incluindo o feminicídio como homicídio qualificado. Isso quer dizer que essa lei reconhece que há uma motivação específica nos homicídios cometidos contra as mulheres simplesmente por serem mulheres, como por exemplo aqueles crimes decorrentes da violência doméstica, ou aqueles crimes que aconteceram quando a mulher estava sozinha na rua.

É importante reconhecer esses avanços, pois muitas das violências contra as mulheres são frutos das concepções pré-estabelecidas e naturalizadas sobre os papéis de gênero. O trabalho da educadora e do educador é justamente desconstruir esses conceitos contribuindo para uma sociedade mais igualitária e menos violenta.

DESIGUALDADE DE GÊNEROS AINDA PREVALECE

A busca pela igualdade caminhou bastante, mas ainda há um caminho longo pela frente.

As desigualdades de gênero têm um impacto negativo muito significativo na vida das mulheres e, conseqüentemente, na sociedade como um todo.

Apesar de o Relatório Progresso das Mulheres no Mundo 2015-2016, publicado pela ONU em 2015, apontar que a diferença entre a remuneração de homens e mulheres ocupando os mesmos cargos ter diminuído, os indicadores de gênero do IBGE informam que no Brasil a renda média das mulheres corresponde apenas a 68% da renda média dos homens. No esporte, não é diferente. Atletas mulheres ganham proporcionalmente bem menos que atletas homens que desempenham a mesma função.

Além disso, um outro aspecto da desigualdade de gênero é a junção entre jornada de trabalho e afazeres domésticos. Entre as mulheres que trabalham de 16 anos ou mais, quase nove em cada dez [88%] realizavam afazeres domésticos, enquanto, entre os homens, esse percentual era metade, ou seja, 46%. Segundo a mesma pesquisa, considerando a jornada do trabalho e as atividades e afazeres domésticos, a jornada feminina semanal é de 56,4 horas, superior em quase cinco horas à masculina.

68%
INFERIOR À RENDA
MÉDIA DOS HOMENS

88% DAS MULHERES MAIORES
DE 16 ANOS TRABALHAM
E AINDA REALIZAM
AFAZERES DOMÉSTICOS
CONTRA APENAS 46% DOS HOMENS

A JORNADA FEMININA SEMANAL É DE

56,4 horas
5 HORAS SUPERIOR À MASCULINA

O cenário é ainda mais desigual quando comparamos a situação das mulheres negras, que ganham, em média, menos do que as mulheres brancas.

No capítulo Mundo do Trabalho, abordamos mais aspectos sobre desigualdades de gênero e trabalho. No capítulo Raça, você encontrará mais informações sobre mulheres negras.

À medida que crescemos, vamos também aprendendo a distinguir atitudes e gestos que, pelas concepções de gênero na nossa sociedade, são considerados tipicamente masculinos ou femininos. Seja por meio dos brinquedos, dos jogos e das brincadeiras, dos acessórios e das relações estabelecidas com os grupos de pares e com as pessoas adultas, na nossa família, em todas as nossas relações compartilhamos um ideal do que seria a representação natural e normal do que é ser homem e do que é ser mulher. Vamos, assim, aprendendo a fazer escolhas a partir de tal distinção. Com isso, nosso modo de pensar e de agir, considerados como correspondentes a cada gênero, nos é induzido desde a infância.

Tais diferenças acabam privilegiando os homens, não só no mundo do trabalho, como também na família, quer em decisões de rotina, quer na resolução de conflitos, uma vez que a sociedade ainda não tem oferecido as mesmas oportunidades de inserção social e de exercício da cidadania a todas e a todos (PEREIRA, 2007). Como consequência, há muitas diferenças no comportamento de meninas e de meninos e, com isso, homens e mulheres tornam-se desiguais.

Assim como os ídolos esportivos alimentam sonhos e têm forte influência sobre crianças e adolescentes, o esporte é um excelente instrumento para se trabalhar a formação cidadã, que necessariamente passa pelo entendimento de questões de gêneros e o respeito às diferenças. Além disso, cria novas possibilidades para se trabalhar a cooperação e a divisão de tarefas.

Como educadora e educador, vale sempre lembrar que é importante incluir meninos, além das meninas, nas atividades e nas discussões relacionadas a gênero, buscando desconstruir conceitos ainda naturalizados na sociedade, tais como a fragilidade das meninas e a agressividade natural dos meninos. Você pode promover jogos com grupos mistos, colocando meninos e meninas para jogarem em pé de igualdade. Algumas discussões mais específicas, no entanto, podem ser abordadas separadamente, caso você identifique que as participantes e os participantes fiquem mais à vontade para falar com seus pares.

Assim como as reflexões acima citadas, por meio do futebol, ou mesmo outra modalidade esportiva, também é possível lançar as bases dessa discussão na direção de uma proposta de trabalho diversificada.

AQUI TODO MUNDO JOGA

A figura da mulher no âmbito esportivo chegou de forma tímida e oprimida, e sua inserção começou a partir do século XIX, época em que era considerada propriedade do homem e seu papel resumia-se a cuidar dos filhos e da casa. Desta forma, era restringida a praticar esportes mais “brandos”, como vôlei, tênis, natação, entre outros.

A inserção delas no mundo do futebol ocorreu gradativamente. Por se tratar de um esporte violento, as mulheres, supostamente, corriam o risco de prejudicar a sua função reprodutora. Vale aqui lembrar algumas experiências que compõem o contexto de resistência à participação feminina em campo:

Em 1967, Lea Campos tornou-se árbitra de futebol, quando realizou um curso de oito meses na escola de árbitros da Federação Mineira de Futebol. Mas só em 1971 teve seu diploma reconhecido pela Federação Internacional de Futebol (Fifa).

No mesmo período, outra Lea traçava percurso semelhante para ser reconhecida no campo dos esportes tidos como masculinos. Lea Linhares, judoca gaúcha com grande projeção na mídia da época, primeira mulher faixa preta no Rio Grande do Sul, não teve seu título reconhecido porque era mulher.

Já na década de 1980, em apoio à busca por esse novo espaço, a imprensa escrita deu bastante visibilidade ao futebol feminino no país, acompanhando o Esporte Clube Radar (E.C.R.) em sua trajetória de conquistas e desbravamentos da categoria pelo nosso território e pelo exterior, ressaltando a técnica e a seriedade alcançadas pelo time.

“Mulheres dominam os gramados nacionais. Se você ainda acredita que o futebol é jogo só para homem pode ir colocando sua barba de molho, pois a III Taça Brasil de Futebol Feminino provou que isso é coisa do passado.”

[Mourão & Morel 2005 sobre matéria do Jornal O Dia de 1986].

Donas da bola

Mesmo com todas as desigualdades de gênero, muitas mulheres driblam os preconceitos e começam a ocupar espaços no futebol antes monopolizados pelos homens.

A portuguesa Helena Costa, por exemplo, começou a treinar o time masculino francês Clermont Foot 63, em maio de 2014. Ela já havia trabalhado com o futebol juvenil masculino do Sport Lisboa e do Benfica, no final dos anos 1990, além de comandar as seleções femininas do Irã e do Catar.

A primeira mulher a narrar um jogo de Copa América foi a paraguaia Estela Mareco, em 1999. Depois disso passou por diversas rádios do seu país e até veio ao Brasil cobrir as Eliminatórias da Copa de 2010.

Em 2014, a Rádio Globo fez um concurso em que a vencedora teria oportunidade de narrar um jogo da Copa do Mundo. A vencedora foi Renata Silveira, que narrou Costa Rica e Uruguai e foi escalada para substituir um narrador no jogo entre México e Croácia.

O reconhecimento do esporte como canal de socialização e de inclusão social é também revelado pelo crescente número de praticantes femininas.

Diante dessa crescente e nova realidade, a participação feminina em um esporte considerado de força tem despertado a atenção até dos mais conservadores, e também avançado contra o preconceito. Meninas que se interessam pelo esporte já são vistas como atletas ou como pessoas que gostam de praticar tal modalidade, assim como os meninos.

É notável também que o incentivo da família tornou-se bastante presente e pais que antes

condenavam, agora acompanham suas filhas aos treinos. Tal fato tem se tornado cada vez mais comum, e alguns times mistos já demonstram ser uma favorável estratégia de promoção da integração entre homens e mulheres.

Outro exemplo que merece destaque é o futebol3, uma metodologia socioesportiva disseminada pela rede streetfootballworld no mundo, que entre as suas temáticas, trabalha a igualdade de oportunidades, de gênero, a inclusão e o diálogo intercultural, onde os times são mistos, com jogadores e jogadoras de diferentes faixas etárias. Para saber mais, acesse aqui a publicação Futebol3 – História do uso dessa metodologia no Brasil.

Vem da Paraíba mais um exemplo que deve ser mencionado: a atitude do técnico do time de futebol feminino do Botafogo (PB) que decidiu ignorar o conceito antiquado de não misturar homem e mulher dentro campo de futebol e resolveu treinar sua goleira com o time masculino a fim possibilitar as trocas de táticas e experiências entre os grupos.

Tanto o grupo masculino quanto a goleira mostraram-se satisfeitos com a experiência e o resultado: “Está sendo uma grande oportunidade, para eu aprender com eles, e eles comigo. O treinamento é bastante diferente, muito forte. É muito puxado, tem que ter coragem, força de vontade e determinação”, declarou a jovem jogadora. Segundo o Site UOL Esporte [2012], a convivência com homens tem sido respeitosa com a única mulher de um ambiente tradicionalmente masculino e bruto.



Dicas de sites:

Blogueiras Feministas: <http://blogueirasfeministas.com/>

Você é Feminista e Não Sabe: <http://voceefeministaenaosabe.com.br/>

Vozes da Igualdade: <http://www.vozesdaigualdade.org.br/>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Lei número 13.104 de 09 de março de 2015. 2015 http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13104.htm

BRASIL, Lei 11.340/2006 de -07 de agosto de 2006 http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11340.htm

BENTO, Berenice. Disputas de Gênero. 2015 <http://agenciapatriciagalvao.org.br/mulheres-de-olho-2/disputas-de-genero-por-berenice-bento/>

IBGE, Estatísticas de gênero : uma análise dos resultados do censo demográfico 2010, 2014 <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv88941.pdf>

Grossi, Miriam Pillar. Identidade de Gênero e Sexualidade, 1998 http://miriamgrossi.paginas.ufsc.br/files/2012/03/grossi_miriam_identidade_de_genero_e_sexualidade.pdf

ONU Mulheres, “Progresso das Mulheres no Mundo 2015-2016: Transformar as economias para realizar direitos” 2015 <http://progress.unwomen.org/en/2015/#collapseThree>



Núcleos de Pesquisa e Estudos de Gênero

Gênero é um tema complexo, mas essencial para ser trabalhado nas atividades socioesportivas. Para saber mais sobre o assunto, há diversas organizações especializadas. Conheça abaixo algumas delas:

Anis Instituto de Bioética: www.anis.org.br

Ceert – Centro de Estudos das Relações do Trabalho e Desigualdades: www.ceert.org.br

Geledés – Instituto da Mulher Negra: www.geledes.org.br

Núcleo de Estudos de Gênero – Unicamp: www.pagu.unicamp.br

Rede de Desenvolvimento Humano: www.redeh.org.br

Universidade Livre Feminista: <http://feminismo.org.br/>



Vídeos sobre gênero

Acorda Raimundo: <https://www.youtube.com/watch?v=HvQaqcYQyxU>

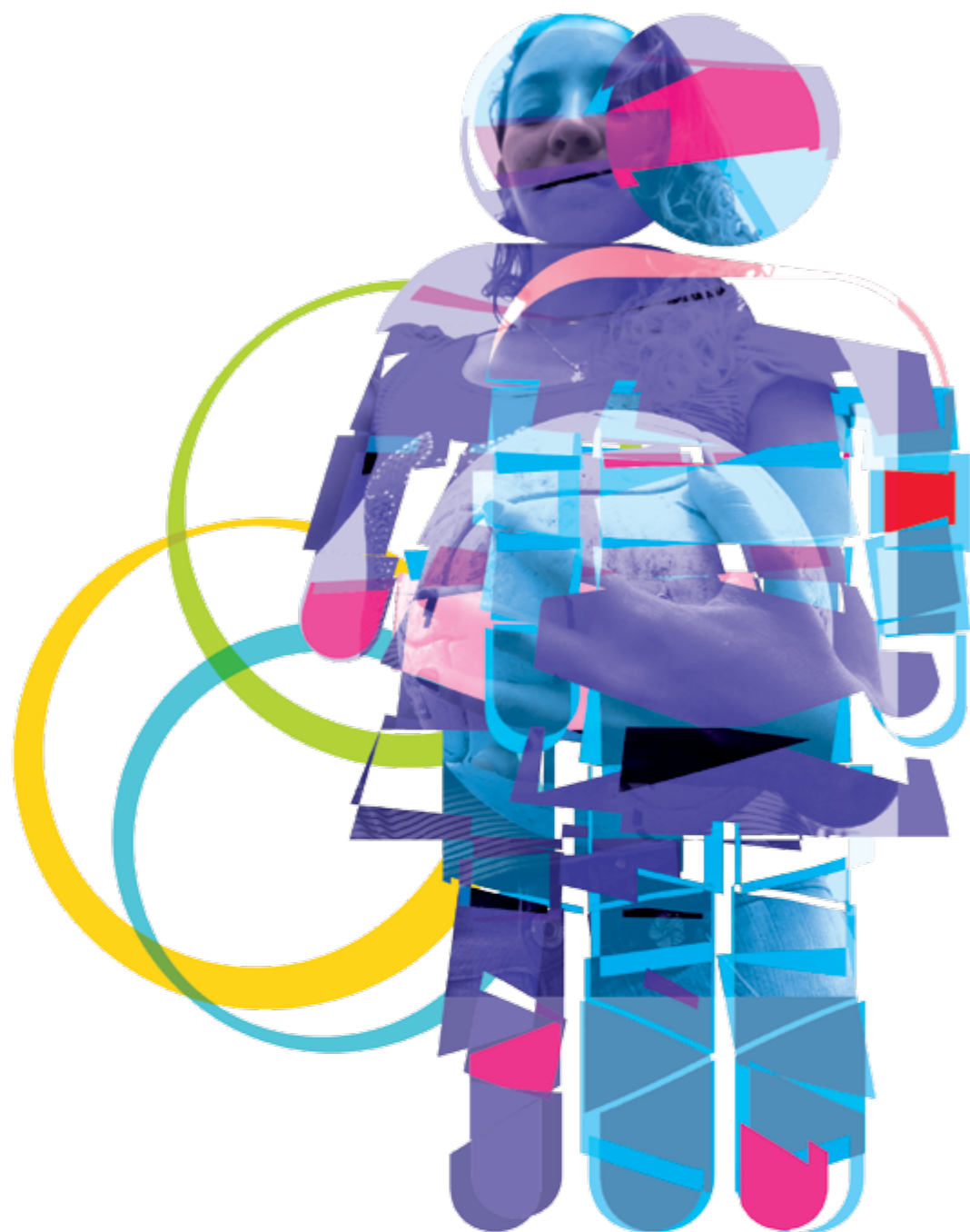
Campanha dá licença que sou pai: <https://www.youtube.com/watch?v=270P4F1Z9g4>

Encontrando Bianca: <https://www.youtube.com/watch?v=gr0nns-XPv4>

O que é violência : <http://voceefeministaenaosabe.com.br/livia-de-souza-parte-1/>

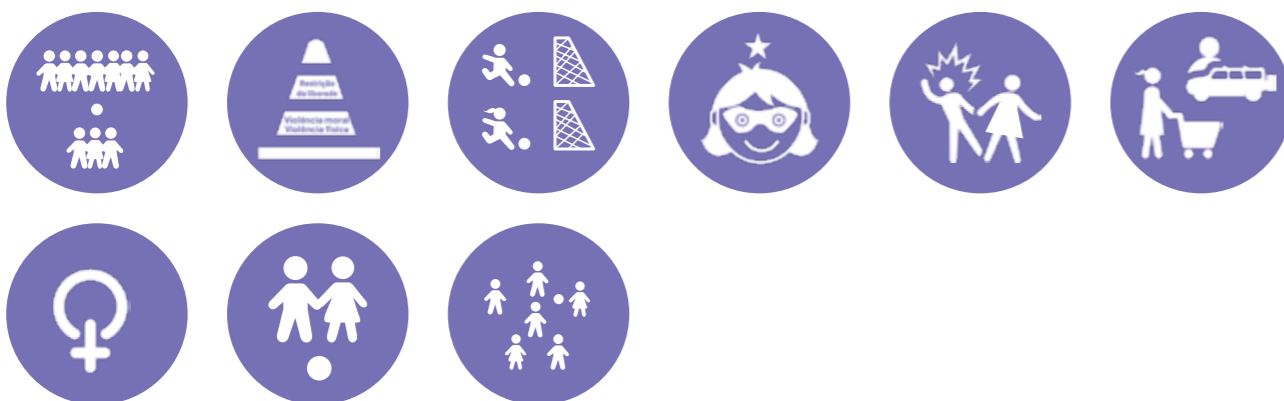
Vida Maria: https://www.youtube.com/watch?v=Bs87_NQTMOM

Vida de João: <https://youtu.be/LESrHIGGon8>



GENÊRO

ATIVIDADES



ATIVIDADE I

MULHERES NO COMANDO



Tema : Gênero. | **Subtema:** O movimento feminista.
Faixa etária: 18 a 24 anos.
Descrição: O jogo consiste em uma partida de Futebol3, na qual todas as regras terão que ser definidas ou aprovadas por meninas.
Objetivos: · Promover o protagonismo feminino;
 · Incentivar a mulher a assumir o processo de tomada de decisões.
Duração: 20 a 30 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: 10 a 25 participantes.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Bola, papel e caneta [para anotar os acordos].

Passo-a-passo

O jogo consiste em uma partida de futebol dividida em 3 tempos.

- No 1º tempo, os acordos e as regras que serão fixadas para a partida serão criados;
- No 2º tempo, acontecerá o jogo de futebol em si, onde será observado o cumprimento das regras acordadas;
- No 3º tempo, todas e todos debaterão sobre o cumprimento [ou não] das regras estabelecidas, e sobre a temática abordada;

1º Tempo: Promova um breve debate sobre o movimento feminista e as diversas áreas em que atualmente a mulher tem protagonismo. [Ex: Presidentas do Brasil e da Libéria, Chanceler da Alemanha, e outras mulheres que exercem cargos de liderança em governos e/ou empresas, assim como mulheres em destaque no meio esportivo.];

Em seguida, facilite uma discussão entre as participantes e os participantes para que estabeleçam as regras do jogo, focando no protagonismo feminino. As regras estabelecidas por meninas deverão ser automaticamente aceitas pelo grupo, sendo que as regras sugeridas pelos meninos dependerão, primeiramente, da aprovação feminina [o cumprimento ou não de regras poderá ocasionar a adição ou perda de pontos];

2º Tempo: Momento da partida de futebol no qual serão observadas as regras acordadas;

3º Tempo: Avaliação do cumprimento das regras e acordos estabelecidos no primeiro tempo e distribuição dos pontos da partida. Nesse momento, faça com que as educandas e os educandos reflitam sobre o protagonismo feminino. Sugestões de perguntas: Como foi participar de um jogo de futebol onde as regras foram definidas por meninas? Será que a mulher tem sempre esse poder de decisão? A mulher tem condições para assumir o papel de liderança? A tomada de decisão no jogo promoveu a igualdade? Na vida real, como isso funciona?

Reflexão: Provoque as educandas e os educandos para que reflitam sobre ‘a mulher moderna’ [a abordagem deverá ser feita tendo como foco a equidade entre os gêneros, já que a sociedade exige comportamentos diferentes de homens e mulheres]. A provocação não deve ser em favor do sexo F e sexo M, e sim em como diminuir as desigualdades e valorizar a pluralidade existente.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outras faixas etárias e temas, adequando-se o conteúdo da mesma;

Caso o número de meninas do grupo seja baixo, você poderá convidar outras meninas do bairro para participar da atividade;

Caso você seja homem, você poderá convidar uma mulher [educadora] para conduzir a atividade.

ATIVIDADE 2

JOGO INJUSTO



Tema: Gênero. | **Subtema:** O Movimento Feminista (Desigualdade de Gênero).

Faixa etária: 18 a 24 anos.

Descrição: Jogo de futebol no qual a desigualdade entre os dois times é instigada para demonstrar aos adolescentes e jovens, de forma direta, como ocorre a desigualdade.

Objetivos:

- Trabalhar temas como igualdade e justiça;
- Debater sobre a inserção feminina no futebol;
- Falar das lutas e conquistas femininas na sociedade.

Duração: 30 a 60 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

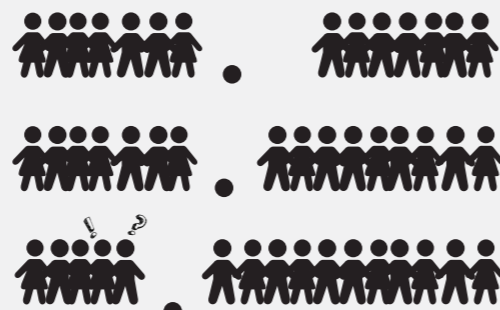
Nº de participantes: Mínimo de 10 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma bola, coletes [de acordo com a quantidade de participantes] e 1 apito.

Passo-a-passo

1. Divida as participantes e os participantes em dois times com os mesmos números de jogadores e inicie o jogo;
2. Depois de 5 minutos, apite e peça para que 2 jogadores do time A vão para o time B;
3. Prossiga a partida;
4. Depois de mais 5 minutos, apite novamente e mande outras/outras 2 jogadores do time A para o time B, dando seguimento ao jogo;
5. Será normal que as jogadoras e os jogadores do time A comecem a reclamar. Reaja com naturalidade e deixe o jogo continuar;
6. Dependendo do número de jogadores dos times, é possível que você ainda tenha que mandar mais jogadores do time A para o time B;
7. Para ampliar a desigualdade, você poderá também aplicar penalidades somente para o time A, mesmo que as jogadoras e os jogadores não tenham cometido nenhuma irregularidade;
8. Quando sobrarem somente 2 ou 3 jogadores do time A, o jogo deverá ser encerrado [ou quando o time A se mostrar muito revoltado];
9. Para ser “justo”, você deve realizar mais um jogo, mas agora favorecendo o time A [mandando os jogadores do time B para o time A].



Reflexão: Após o final da partida, você deverá promover um debate sobre os dois jogos realizados, e a partir daí começar uma discussão sobre a temática de igualdade e justiça.

Algumas sugestões de perguntas:

- Quais as condições sociais que colocam as mulheres em situação de desfavorecidas na sociedade? [reflita sobre jornada dupla de trabalho, maternidade obrigatória, etc.]
- Como vocês se sentiram na posição desfavorecida?
- E como vocês se sentiram na posição favorecida?
- Vocês já passaram por momentos de desigualdade ou injustiça? Vocês podem contar como foram estes momentos e o que vocês sentiram?
- Quais sentimentos são gerados em momentos de desigualdade e injustiça?

- Qual a diferença entre igualdade, equidade e justiça?
- Por que vocês acham importante existir igualdade e justiça na nossa sociedade?
- Vocês pensam em um mundo melhor? Como ele seria? Haveria mais igualdade e justiça?

Fica a dica:

Este é um bom jogo para ser implementado antes de começar a temática de equidade de gênero, para que os jovens entendam melhor porque é importante lutar para alcançarmos a justiça e a igualdade;

Esta atividade pode ser adaptada ao handebol, ao basquete e ao vôlei, utilizando o mesmo ‘passo a passo’;

Esta atividade pode ser adaptada para os temas da discriminação racial e das DSTs, adequando o conteúdo.

ATIVIDADE 3

CUIDADO COLETIVO



Tema: Gênero. | **Subtema:** Feminismo/Luta contra a Violência Doméstica.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Jogo que utiliza o fundamento da finalização [arremate] para promover, de maneira lúdica, a prevenção contra a violência doméstica.

Objetivos:

- Identificar o conhecimento das educandas e dos educandos sobre a violência doméstica;
- Despertar nas educandas e nos educandos o sentido de responsabilidade sobre a igualdade de gênero, e promover a desconstrução de estereótipos de gênero, buscando a autonomia e a prevenção à violência;
- Promover a prevenção da prática da violência doméstica.

Duração: 20 a 40 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: 8 a 25 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Cones de 60 cm, canetas, papel e fita dupla face [ou adesiva].

Passo-a-passo

1. Primeiramente, você deverá estimular as educandas e os educandos a falarem sobre as diversas formas de violência que conhecem: física [chutes, tapas, empurrões]; restrição da liberdade [impossibilitar de sair]; moral [xingamentos, difamação], patrimonial [destruição de celular, computador, roupas] e psicológica [ameaças, chantagens];
2. Após essa conversa inicial, divida a turma em grupos e peça para que cada grupo escolha 5 formas de violência doméstica que presenciaram ou de que souberam, escrevendo-as em tiras de papel. Cada grupo terá um cone de 60 cm, onde as tiras de papel serão expostas;
3. Em seguida, peça para que relatem alguns dos lugares em que presenciaram ou souberam que o tipo de violência relatado ocorre, refletindo sobre quais tipos de violência são mais recorrentes e de que forma poderíamos contribuir para uma desconstrução;
4. Em um primeiro momento, peça para que as meninas do grupo defendam o cone [que tentará ser derrubado pelos meninos, por meio de chutes com a bola] durante 5 minutos. Após os cinco minutos, será a vez de inverter os papéis, onde as meninas tentarão derrubar o cone, e os meninos o defenderão;
5. O jogo terminará após meninos e meninas terem passado pela função de defensores e atacantes.



Reflexão: Após o jogo, pergunte às educandas e aos educandos o que foi mais fácil: atacar ou defender? E por quê? Reflitam sobre o porquê da vulnerabilidade da mulher ao ser atacada e, ao mesmo tempo, pergunte quais são as situações em que as mulheres se sentem mais vulneráveis. Pergunte aos homens como se sentiram quando eles tiveram que ficar na defensiva. Traga para reflexão a importância do respeito à igualdade e à autonomia das mulheres.

Deixe bem claro que o homem também deve participar ativamente na luta contra a violência doméstica. O movimento “ElesporElas” [HeforShe] foi criado pela ONU mulheres para promover a participação de homens e meninos na construção de um mundo com maior equidade de gênero. Para mais informações: <http://www.onumulheres.org.br/elesporelas/>

Fica a dica:

Pode-se aumentar o número de cones e bolas durante a atividade; Esta atividade pode ser adaptada ao handebol e ao basquetebol; Você poderá ampliar a discussão, aprofundando no tema da igualdade de gênero.

ATIVIDADE 4

FUTEBOL DE TODOS



Tema: Gênero. | **Subtema:** Relações Compartilhadas: Uma Questão de Representação.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Um jogo de futebol em que a equipe vencedora será aquela em que todas as jogadoras e os jogadores conseguirem marcar um gol. Os gols convertidos por jogadoras/jogadores que já tenham marcado não valerão e serão considerados uma falta, dando o direito a uma cobrança de pênalti para a equipe adversária. As equipes serão compostas, obrigatoriamente, por meninas e meninos.

Objetivos:

- Buscar o sucesso individual de cada integrante da equipe;
- Associar o sucesso individual ao coletivo;
- Promover a integração dos gêneros nas equipes mistas.

Duração: 30 a 45 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo de 10 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: uma bola de futebol, coletes ou camisas de 2 cores diferentes [de acordo com o número de participantes], 1 apito e 1 relógio /cronômetro;

Passo-a-passo

1. Explique a atividade e seus objetivos para as participantes e para os participantes;
2. Apresente todos os materiais necessários para realização da atividade e delimite o espaço que será utilizado;
3. Divida o grupo em duas equipes compostas, igualmente, por meninas e meninos;
4. Entregue os coletes para a turma, diferenciando-os pelas cores. [Ex.: Equipe A – azul e Equipe B – verde];
5. Solicite que as equipes organizem suas posições/funções [ex: goleira/o, zagueira/o, atacante];
6. Ao som do apito, inicie a atividade, enfatizando que cada integrante deverá fazer um gol;
7. Observe se as participantes e os participantes estão passando a bola para toda sua equipe;
8. Ao som do apito, finalize a atividade;
9. Some a quantidade de gols marcados por cada equipe. Aquela em que todos os integrantes [ou a maioria] tiverem convertido gols será a vencedora.

Reflexão: Após reunir todo o grupo em um círculo, pergunte se a atividade foi fácil ou difícil, e também como as participantes e os participantes interpretaram a participação das meninas no jogo. Aproveite para saber quais os sentimentos que elas e eles tiveram durante o jogo. Ex: Alguém se sentiu beneficiado ou não beneficiado por jogar com meninas e meninos juntos?

Faça uma conexão do jogo com as atividades da vida diária, esclarecendo que para se alcançar um objetivo ou para ser bem-sucedido em determinada tarefa, todas e todos devem compartilhar as responsabilidades, independentemente do gênero.

Fica a dica:

Se observar que os meninos não estão tocando a bola para as meninas, você deve orientar para que a cada dois passes dados, a bola deverá ser tocada por uma menina. Tenha em mente que a ideia não é obrigar os meninos a passarem a bola para as meninas, mas ajudá-los a entender que o time é composto por pessoas diferentes e que o grupo só será vencedor se todos participarem.

Caso alguém persista em fazer mais de um gol para a sua equipe, essa pessoa poderá receber uma punição [ex: ficar dois minutos fora do jogo].

Esta atividade pode ser adaptada ao voleibol, utilizando, por exemplo, um bolão de praia. Não há limites de toques antes da bola passar para o outro lado da quadra. Aquele que marcar o ponto, poderá receber um colete, sendo validado apenas pontos marcados por participantes sem coletes. Para o basquetebol e o handebol, o 'passo a passo' é o mesmo do futebol.

ATIVIDADE 5

QUE MENINA É ESSA?



Tema: Gênero | **Subtema:** Relações Compartilhadas: Uma questão de Representação.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Jogo de futebol com mímica, no qual as participantes e os participantes deverão interpretar, sem o uso do som, atividades que a sociedade caracterizava, no passado, como sendo tipicamente femininas, e atividades consideradas como práticas femininas nos dias atuais.

Objetivos:

- Comparar o papel da mulher no passado e no presente;
- Perceber as infinitas possibilidades de atividades que a mulher pode realizar;
- Criar um momento de reflexão sobre o processo de emancipação da mulher.

Duração: 10 a 20 minutos.

Momento para ser usada: Parte Final.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

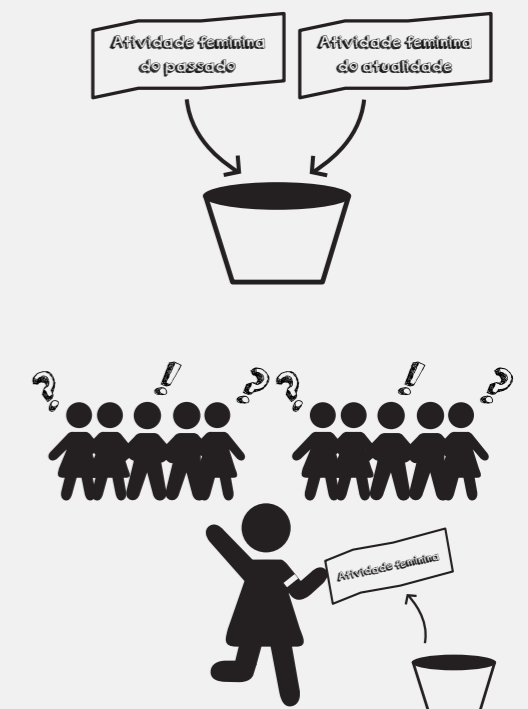
Nº de participantes: 12 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Papel [de acordo com o número de participantes], lápis ou caneta [também de acordo com o número de participantes], um saco plástico ou caixa de papelão, coletes e bola de futebol.

Passo-a-passo

1. Reúna todas as participantes e os participantes em um círculo;
2. Explique a atividade e seus objetivos;
3. Distribua dois pedaços de papel e uma caneta para cada participante;
4. Solicite aos participantes que escrevam em poucas palavras, em um dos papéis, uma 'atividade feminina do passado', e no outro papel, uma 'atividade feminina da atualidade';
5. Peça para que coloquem todos os papéis em um saco plástico ou em uma caixa de papelão, para que as atividades sejam sorteadas;
6. Divida o grupo em duas equipes mistas e inicie a partida de futebol;
7. Sempre que houver um gol, a pessoa que marcou aquele gol deverá sortear um papel e interpretar a atividade nele descrita, sem utilizar sons, enquanto os demais [de ambas as equipes] tentarão adivinhar a atividade que está sendo interpretada;
8. A primeira equipe a acertar a função representada ganhará um ponto extra;
9. No final do jogo, volte para o círculo e discuta as atividades interpretadas. Lembre cada uma delas e pergunte se eram uma 'atividade feminina do passado ou da atualidade'.



Reflexão: Assim que encerrar a atividade, levante questionamentos sobre como as participantes e os participantes imaginam que eram as 'atividades femininas' antigamente e como elas são na atualidade.

Promova a reflexão acerca da emancipação feminina, da evolução da mulher no mundo do trabalho, etc.

Fica a dica:

A reflexão pode ser feita a cada mímica, facilitando o entendimento sobre o porquê de a atividade ser considerada feminina, antiga ou atual.

Você poderá criar novas regras para o jogo. Ex: a equipe vencedora será aquela que mais adivinhar as atividades interpretadas.

Você poderá coletar as informações obtidas durante a reflexão e montar um mural, onde fixará a visão do papel da mulher no passado, no presente, 'atividades fixas/permanentes' e perspectivas futuras.

ATIVIDADE 6

O QUE VOCÊ FARIA?



Tema: Gênero. | **Subtema:** Relações compartilhadas:
Uma questão de representação.

Faixa etária: 18 a 24 anos.

Descrição: Após assistirem ao vídeo “Violência doméstica - Parte 1” do programa A Liga, as participantes e os participantes farão um debate sobre as causas e as consequências da violência doméstica.

Objetivos:

- Comparar o papel da mulher no passado e no presente;
- Perceber as infinitas possibilidades de atividades que a mulher pode realizar;
- Criar um momento de reflexão sobre o processo de emancipação da mulher.

Duração: 20 a 50 minutos.

Momento para ser usada: Parte Final.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo de 10 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Material de áudio e vídeo, papel [de acordo com o número de participantes], lápis ou caneta [também de acordo com o número de participantes].

Passo-a-passo

1. Reúna todo o grupo em uma sala ou espaço com recursos de áudio e vídeo;
2. Explique as atividades e seus objetivos;
3. Distribua um papel e uma caneta para cada participante;
4. Exiba o vídeo “Violência doméstica - Parte 1” e peça para que as participantes e os participantes escrevam os pontos mais importantes do vídeo;
5. Inicie um debate sobre qual atitude cada participante teria diante da violência doméstica;
6. Questione qual o papel do homem e da mulher nas situações de violência;
7. Solicite que cada participante leia os pontos mais importantes no vídeo;

Reflexão: A atividade será encerrada após um debate sobre os pontos relevantes descritos pelos participantes. Você deverá falar sobre a valorização da mulher, o respeito ao próximo, a tolerância e os diferentes tipos de violência existentes [física, psicológica, moral e sexual].

Fica a dica:

Você também poderá solicitar que as participantes e os participantes se dividam em grupos, e que na última etapa da atividade, exponham suas opiniões para a turma.

Além disso, você poderá pedir para que os grupos preparem uma pequena encenação com uma situação de violência doméstica [já presenciada por eles ou não]. Após a encenação, façam um pequeno debate, onde todas e todos terão um momento para expor suas opiniões.

Esta atividade pode ser realizada com meninos e meninas assistindo o mesmo vídeo em salas separadas, fazendo a reflexão, o debate e a encenação em dois momentos [o primeiro, separados; e o segundo, com todos misturados, para uma visão mais ampla do tema].

Na aula seguinte, você poderá realizar um jogo de futebol em 3 tempos, no qual as regras estabelecidas no primeiro tempo deverão levar em conta os principais ensinamentos do vídeo assistido: prevenção da violência [física e psicológica], valorização da mulher, papel do homem e da mulher no combate à violência doméstica, etc.

ATIVIDADE 7

SER HOMEM, SER MULHER (QUE SER É ESSE?)



Tema: Gênero. | **Subtema:** Relações compartilhadas:
Uma questão de representação.

Faixa etária: 14 a 24 anos.

Descrição: Pesquisar imagens em revistas e jornais que retratem o que é “normalmente” aceito como sendo o papel social do homem e da mulher, e em seguida, fazer uma análise sobre o material levantado.

Objetivos:

- Discutir e questionar os ‘papéis sociais’ de homens e mulheres e a relação entre eles;
- Ampliar a visão do que é ser homem e o do que é ser mulher.

Duração: 20 a 50 minutos.

Momento para ser usada: Parte Principal.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo de 4 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Revistas e jornais que contenham imagens de homens e mulheres desempenhando atividades que a sociedade define como sendo masculinas e femininas. Tesouras.

Passo-a-passo

1. Divida a turma em grupos de três ou quatro pessoas. Distribua algumas revistas e jornais para cada grupo;
2. Cada grupo deverá escolher uma propaganda que contenha figuras que ilustrem o imaginário social sobre a representação do homem e da mulher [por exemplo: homens ao lado de carros enormes e motos potentes; mulheres ao lado do carrinho de compras; meninas com bonecas e meninos com carrinhos; homens em ambientes de trabalho; mulheres com materiais de limpeza ou comidas, entre outros];

3. Estipule um tempo de 20 minutos para cada grupo pesquisar as imagens nas revistas e conversarem sobre as seguintes questões:

Que mensagem essa publicidade transmite sobre o homem? E sobre a mulher?

Vocês se identificam com ela? Se não, de maneira geral, quem vocês acham que poderia se identificar com ela?

Vocês acreditam que as pessoas do sexo masculino e feminino expostos nos veículos de comunicação representam a maioria dos homens e mulheres que compõem a sociedade? Se não, quais são as diferenças?

Quais consequências as representações sociais relacionadas à imagem do homem e da mulher podem ter na influência da formação da identidade de indivíduos?

Que modelos de mulher e de homem vocês gostariam de ver na mídia?

Reflexão: Após reunir todo o grupo em um círculo, relembre os objetivos do jogo [discutir os papéis sociais de homens e mulheres e as relações entre eles, e ampliar o entendimento sobre o que é ser homem e o que é ser mulher].

- Reflita criticamente sobre a escolha das jovens e dos jovens em seguirem ou não os padrões sociais relacionados à mulher e ao homem exigidos pela sociedade, sem que se sintam fracassadas ou fracassados, ou impotentes.
- Promova uma discussão sobre a divisão de tarefas entre homens e mulheres e sobre os preconceitos que permeiam essa relação.
- Reflita sobre as experiências que os jovens têm com comportamentos diferentes ao esperado: Já se comportaram alguma vez de maneira diferente? Como foi? Que reações tiveram? Como eles mesmos reagem a pessoas que se comportam de maneira diferente ao esperado?

Fica a dica:

Você deverá incentivar as jovens e os jovens a analisarem o material, tanto em relação à estética [personagens, padrões físicos, posturas, dentre outros], como ao conteúdo das imagens [slogans, textos, etc.], observando e acompanhando a discussão entre os grupos.

A reflexão também poderá ser conduzida para o campo esportivo, pensando na participação feminina no esporte, nas modalidades consideradas masculinas e/ou femininas, etc.

ATIVIDADE 8

QUEM FAZ O QUE?



Tema: Gênero. | **Subtema:** Relações compartilhadas:
Uma questão de representação.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Um jogo de condução de bola entre duas equipes, que visa captar a percepção que as educandas e os educandos têm sobre as atividades femininas nos dias atuais.

Objetivos:

- Promover uma reflexão sobre as atividades femininas nos dias atuais;
- Ampliar a visão masculina sobre a mulher e o seu papel na sociedade.

Duração: 10 a 15 minutos.

Momento para ser usada: Parte Principal.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

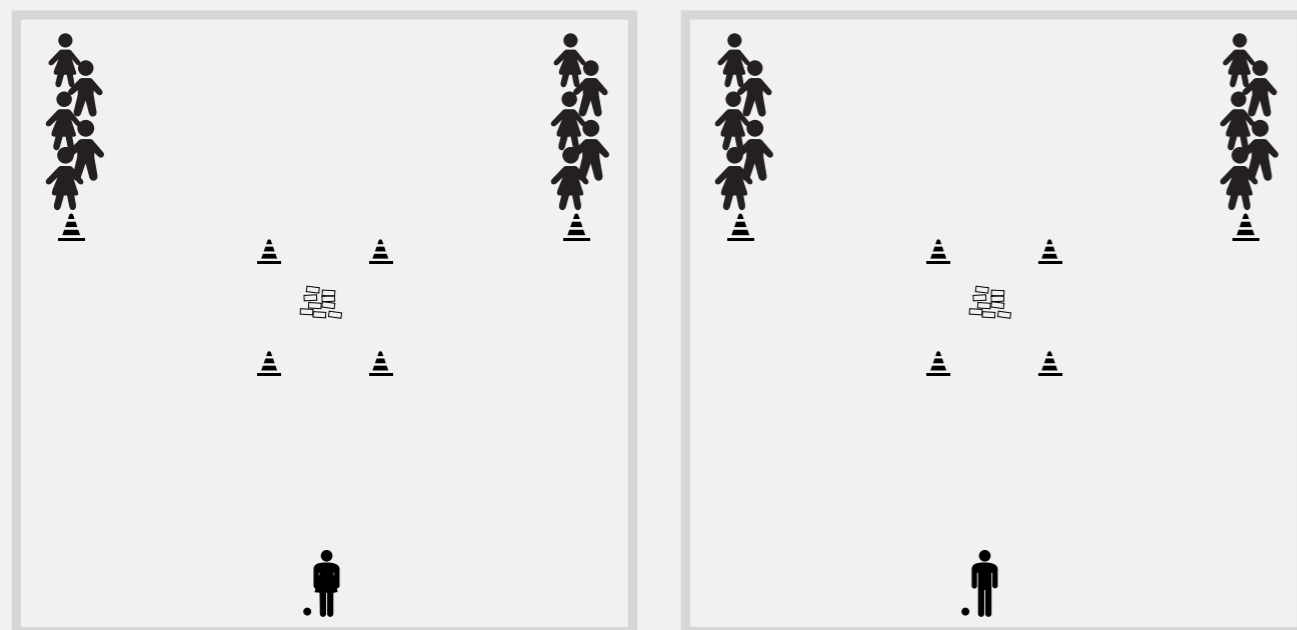
Nº de participantes: 10 a 20 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: 12 cones e cartões com perguntas direcionadas a profissões e atividades femininas.

Passo-a-passo

1. Você deverá criar 2 estações, sendo que em cada estação haverá 10 participantes (cinco em cada fileira);
2. Em cada fileira, cinco participantes estarão de um lado, posicionados atrás de um cone, e os outros cinco estarão do outro lado, posicionados de forma semelhante ao primeiro grupo;
3. No centro de cada estação, haverá um quadrado (formado por quatro cones) com cartões, contendo perguntas relacionadas a profissões e atitudes cotidianas que podem ou não ser destinadas ao gênero feminino;



Ex: A mulher nasceu para:

- [a] Ser mãe
- [b] Ser dona de casa
- [c] Servir e cuidar do marido
- [d] Ser o que ela quiser

- É certo que uma mulher pague a conta de um restaurante quando está com o namorado?
- A mulher tem que ser vaidosa?
- Mulher gasta mais que homem?
- Mulher tem que saber cozinhar?

Em uma família, quem deve sustentar a casa?

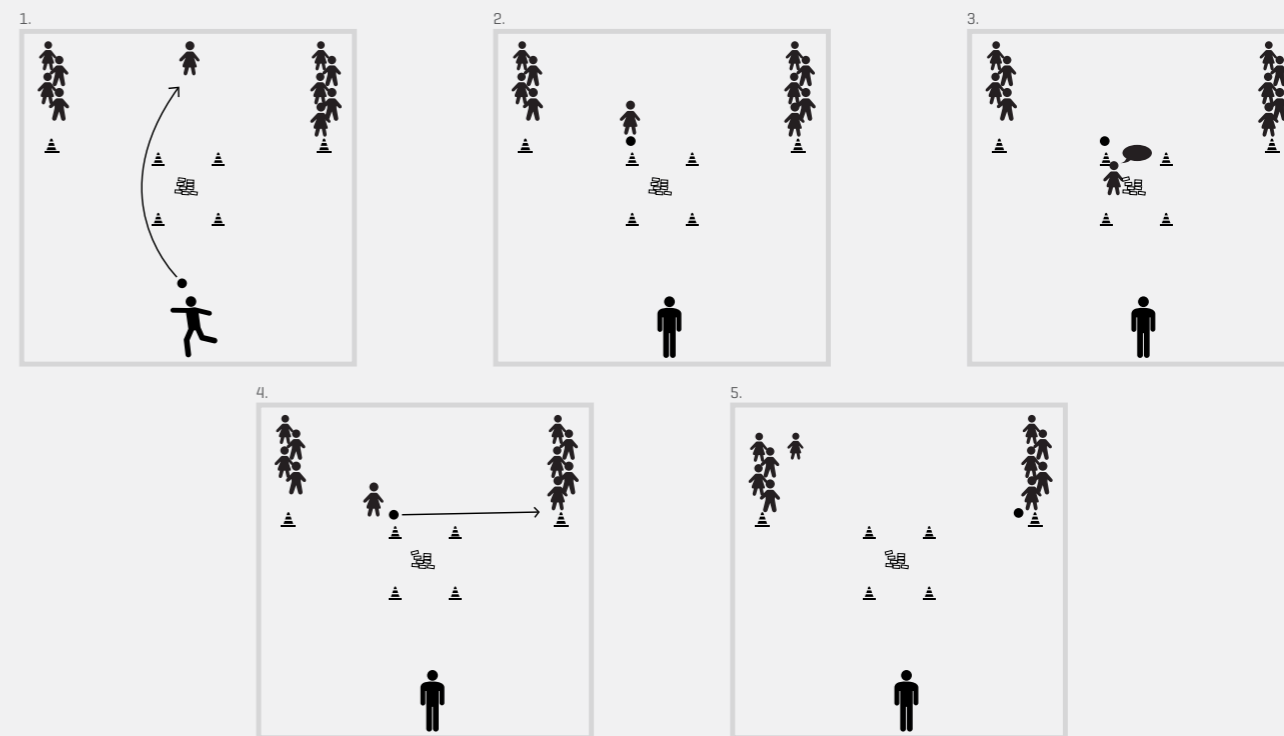
- [a] O homem
- [b] A Mulher
- [c] A responsabilidade é dos dois

A responsabilidade de cuidar dos filhos é:

- [a] Mais da mãe
- [b] Mais do pai
- [c] Dos dois

4. Após o seu comando, uma participante ou um participante correrá sem bola até o início do seu quadrado, receberá um passe da educadora ou do educador, e deverá conduzir a bola para um dos lados do quadrado (de cartões). Lá, irá parar a bola e entrar no quadrado de cones, virando um cartão de sua escolha. Lerá então a pergunta e responderá de acordo com sua linha de pensamento;

5. Antes voltar para a sua fila, dará um passe ao próximo participante da outra fila;



6. O processo continuará até que os participantes e as participantes tenham completado o percurso;

7. No final da atividade, a educadora ou o educador reunirá os participantes para discutir os cartões que cada um levantou, assim como as respostas dadas por elas e eles.

Reflexão: Promova uma reflexão sobre os papéis de homens e mulheres e as relações de gênero. Procure inserir também uma discussão sobre orientação sexual, tendo em vista que as reflexões/frases propostas são heterocentradas, ou seja, necessariamente reforçam a relação heterossexual [homem/mulher] como a única existente.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada a outras faixas etárias, adequando o seu conteúdo.

Você poderá colar tarefas de acordo com as respostas dadas. Por exemplo: resposta [a] = fazer embaixadinhas, [b] = equilibrar a bola na cabeça, [c] = embaixadinha sentado.

ATIVIDADE 9

AMARRANDO O JOGO



Passo-a-passo

1. Explique a atividade e seus objetivos para as participantes e os participantes;
2. Apresente todos os materiais necessários para a realização da atividade e delimite o espaço que será utilizado;
3. Divida o grupo em duplas compostas por um menino e uma menina;
4. As duplas deverão compor duas equipes;
5. Entregue os coletes aos participantes, diferenciando-os pelas cores. [Ex.: Equipe A- azul e Equipe B- verde];
6. Peça para que as duplas fiquem de mãos dadas;
7. Ao som do apito, inicie a atividade;
8. Observe se as pessoas estão passando a bola para todas e todos da equipe;
9. Certifique-se que as duplas joguem, todo o tempo, de mãos dadas [caso larguem as mãos, deverão sofrer alguma penalidade].
10. Ao som do apito, termine a atividade;
11. A equipe que conseguir fazer o maior número de gols será a vencedora;

Reflexão: Reúna todo o grupo em um círculo e pergunte quais foram as dificuldades em jogar futebol com as mãos dadas.

Pergunte para as meninas se elas sentiram que tiveram os mesmos direitos dos meninos no jogo. Pergunte o mesmo aos meninos.

Faça uma analogia sobre essa desigualdade encontrada na atividade com o mundo do futebol. Será que as mulheres estão em pé de igualdade com os homens? Qual será o motivo da maioria dos homens ter “mais habilidades” que as mulheres? Não seria isso uma consequência de uma discriminação histórica?

Promova uma reflexão sobre a importância da divisão de tarefas, da valorização e do respeito aos limites e qualidades do outro, comparando com a realidade do dia a dia, em que meninos e meninas precisam viver juntos, com os mesmos direitos, aprendendo a lidar com as diferenças.

Fale sobre a importância da promoção de ações que ajudem as meninas a “recuperarem o tempo que lhes foi tirado”, tanto no futebol como na vida real.

Fica a dica:

Caso fique muito complicado converter um gol, você pode retirar a goleira ou o goleiro, ou criar uma regra em que ela ou ele possa defender apenas com as pernas ou o braço não dominante.

Você pode atribuir um valor maior ao gol feitos por meninas.

Esta atividade pode ser adaptada ao handebol ou ao basquete.

Tema: Gênero. | **Subtema:** Aqui todo mundo joga.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Jogo de futebol onde um menino deverá jogar de mãos dadas com uma menina, formando duplas. As duplas deverão ter uma quantidade que componha duas equipes e terão como objetivo converter o maior número de gols.

Objetivos:

- Valorizar a participação feminina;
- Estimular o respeito às diferenças entre meninos e meninas;
- Criar situações de colaboração e tolerância;
- Promover um debate sobre o privilégio de ser homem no mundo do futebol e sobre as dificuldades e os obstáculos que a mulher tem que enfrentar no mesmo meio.

Duração: 20 a 45 minutos.

Momento para ser usada: Parte inicial ou principal.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No mínimo 12.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: uma bola de futebol, coletes ou camisas de duas cores diferentes [também de acordo com o número de participantes] e 1 apito.

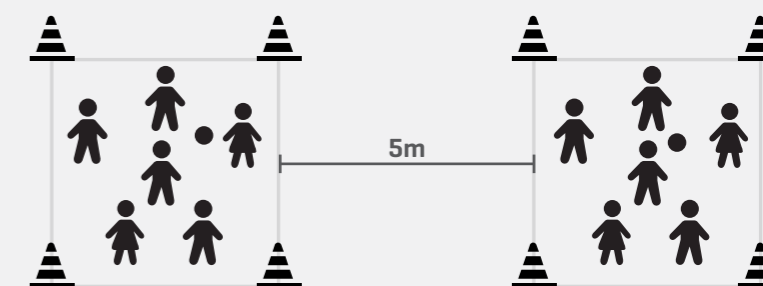
ATIVIDADE 10

TROCA DE PASSES



Passo-a-passo

1. Divida o espaço em dois quadrados, demarcados pelos cones. Cada quadrado ficará a 5 metros de distância do outro;
2. Divida a turma em duas equipes. Cada equipe trocará passes em seu quadrado;
3. Escolha uma educanda ou um educando de cada equipe para ser a apanhadora ou o apanhador [ladrão de bolas];
4. Enquanto as equipes trocam passes, o apanhador ou a apanhadora da equipe adversária estará tentando interceptar o passe [roubar a bola]. Caso consiga, conduzirá a bola em velocidade até a sua equipe.



Reflexão: Faça a analogia da participação da apanhadora ou do apanhador com a participação feminina no futebol, já que ela, muitas vezes, tem vontade de jogar, mas é impedida por ser apenas uma [ou quando joga, raramente recebe a bola de alguém]. Pergunte sobre como se sentiram durante a atividade.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada ao tema da discriminação racial.

Caso tenha um grupo grande de meninas, faça uma equipe toda feminina, deixando um menino como apanhador [ladrão de bola].

Você pode colocar mais de uma bola em jogo para aumentar a complexidade.

Você pode aumentar o número de apanhadores durante a atividade.

Você pode colocar metas como: troca de 10 passes antes que a apanhadora ou o apanhador pegue a bola. Você também pode estabelecer um tempo mínimo para a troca de passes.

Você pode estabelecer pontos para o cumprimento das metas e criar uma minicompetição.

Tema: Gênero | **Subtema:** Relações compartilhadas:

Uma questão de representação.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Esta atividade consiste em um jogo de troca de passes com duas equipes. Cada equipe ficará em sua área específica [a ser delimitada pela educadora e/ou educador]. Uma educanda ou educando de cada equipe ficará tentando impedir a troca de passes da equipe adversária.

Objetivos:

- Promover uma reflexão sobre os motivos da baixa participação de meninas no futebol;
- Despertar nos meninos o interesse por um melhor convívio com as meninas na prática do futebol;
- Propiciar aos educandos, por meio da vivência do jogo, a sensação de dificuldade que o gênero feminino encontra para praticar futebol.

Duração: 5 a 10 minutos.

Momento para ser usada: Parte inicial.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: 10 a 20 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: 8 cones, 4 bolas e coletes de duas cores diferentes.

SEXUALIDADE

SUMÁRIO

- 79 Histórico
- 79 Orientação sexual
- 81 Direitos sexuais e reprodutivos
- 82 Exploração sexual e violência sexual
- 83 Imagem corporal
- 85 Para Saber Mais
- 85 Referências bibliográficas
- 87 Atividades

“TRATA-SE, PORTANTO, DE UM CONCEITO DINÂMICO QUE VAI EVOLUCIONANDO E QUE ESTÁ SUJEITO A DIVERSOS USOS, MÚLTIPLAS E CONTRADITÓRIAS INTERPRETAÇÕES, E QUE SE ENCONTRA SUJEITO A DEBATES E A DISPUTAS POLÍTICAS.”

SÉRGIO CARRARA (2009)

O capítulo irá contribuir para que você, educadora e educador, trabalhe temas relacionados aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):



Abordar o tema sexualidade pode parecer para você, educadora e educador, um assunto delicado e complexo à primeira vista. Você não está sozinha nem sozinho. Falar de sexualidade é muitas vezes visto ainda como um tabu na nossa sociedade. Um exemplo disso são polêmicas constantes envolvendo a sexualidade de jogadoras e de jogadores. É importante que você trabalhe o tema consigo antes de trazer para as atividades. Um bom ponto de partida é a pesquisa. Ao final deste capítulo, trazemos uma lista de sites com informações úteis.

Essa temática é de fundamental importância para munir as educandas e os educandos, não apenas com informações sobre a anatomia do corpo humano, mas sobre questões como namoro, orientação sexual, enfrentamento da violência sexual, dentre outros.

O tema é denso e não seria possível esgotá-lo nas páginas desta apostila. Neste capítulo, optamos por focar em alguns assuntos específicos, como enfrentamento da violência sexual, orientação sexual, direitos sexuais e reprodutivos e imagem corporal.

Mas, afinal, o que é sexualidade?

A sexualidade é parte da subjetividade humana e as suas dimensões e vivências são determinadas pela cultura vigente naquela determinada sociedade, ou seja, ela é permeada por momentos históricos, econômicos, políticos e sociais. Assim a sexualidade não pode ser restringida apenas à sua dimensão biológica, nem somente à sua simples noção de saúde sexual, ou instinto, ou mesmo de libido. Ela deve ser compreendida, em sua totalidade, como uma construção social. (FIGUERÓ, 2006)

Segundo Sergio Carrara (2009), a sexualidade refere-se “às elaborações culturais sobre os prazeres e os intercâmbios sociais e corporais que compreendem desde o erotismo, o desejo e o afeto até noções relativas à saúde, à reprodução, ao uso de tecnologias e ao exercício do poder na sociedade. As definições atuais da sexualidade abarcam nas ciências sociais significados, ideais, desejos, sensações, emoções, experiências, condutas, proibições, modelos e fantasias que são configurados de modos diversos em diferentes contextos sociais e períodos históricos. Trata-se, portanto, de um conceito dinâmico que vai evoluindo e que está sujeito a diversos usos, múltiplas e contraditórias interpretações, e que se encontra sujeito a debates e a disputas políticas.” (p.112)

Este capítulo se propõe a trazer mais embasamento para o trabalho com assuntos complexos relacionados à sexualidade para que você, educadora e educador, possa provocar um debate saudável, aberto e sem preconceitos sobre o tema.

*Conteúdo revisado pela especialista em gênero e sexualidade Mariana Rodrigues.

HISTÓRICO

Para que você possa começar a compreender as diversas dimensões da sexualidade é preciso deixar para trás todas as suas concepções ideológicas e religiosas e começar por entender o histórico do tema.

O filósofo francês Michel Foucault é um dos nomes mais referenciados no tema, pois dedicou muitos anos do seu trabalho para compreender essas mesmas dimensões da sexualidade humana enquanto uma construção social. Em sua obra História da Sexualidade, Foucault argumenta que até meados do século XIX não havia uma classificação oficial das condutas e das práticas sexuais. As pessoas não eram “categorizadas” em homossexuais, bissexuais ou heterossexuais, assim como também não havia os chamados direitos sexuais e reprodutivos (que serão abordados mais a frente).

A partir daquele momento, a sexualidade, e todo o universo que está relacionado a ela, passam a fazer parte das preocupações e do controle da sociedade como um todo: ciência, igreja, escola, família, trabalho, seja no aspecto do controle populacional com as taxas de natalidade e mortalidade, seja do controle e disciplinamento do corpo e das práticas ou na preservação da entidade familiar reconhecida na época (FOUCAULT, 2007). Com isso, criaram-se dispositivos para disciplinar e classificar as práticas e as condutas sexuais transformando assim a questão privada do sujeito em uma questão pública. É a partir desse momento também que passamos a definir o que é “normal” e o que seria “desviante”. (CARRARA, 2009 p.26)

Ao longo desses duzentos anos, diversas áreas do saber científico (filosofia, medicina, economia, política, etc.) e atores sociais (cientistas, religiosos, familiares, gestores públicos, agentes do movimento social, etc.) produziram e reproduziram “verdades” relativas não só sobre a sexualidade, mas também sobre as questões de gênero, de identidade sexual, de posturas e de condutas que seriam socialmente aceitáveis ou consideradas “normais”, sendo permeadas por outros fatores de discriminação e preconceito, tais como raça/cor, etnia, localização geográfica, etc. que estão interseccionadas.

É importante compreender, enquanto educadora e educador, todos esses aspectos complexos da construção social da sexualidade, deixando de lado todos os seus dogmas e preconceitos para que você possa realizar um trabalho efetivo com as educandas e os educandos. A seguir, você conhecerá os conceitos-chave sobre a sexualidade humana.

ORIENTAÇÃO SEXUAL

Esse conceito está relacionado ao sexo das pessoas que escolhemos para nos relacionarmos com desejo e com afeto. Atualmente são reconhecidos três tipos de orientação sexual:

- 1) a heterossexualidade: atração física e emocional pelo “sexo oposto”, ou seja, homem que se interessa afetiva e sexualmente por uma mulher;
- 2) a homossexualidade: atração física e emocional pelo “mesmo sexo”, ou seja, uma mulher que se interessa afetiva e sexualmente por outra mulher, um homem que se interessa afetiva e sexualmente por outro homem;

3] a bissexualidade: atração física e emocional tanto pelo “mesmo sexo” quanto pelo “sexo oposto”, ou seja, mulheres e homens que se interessam afetiva e sexualmente tanto por mulheres quanto por homens.

A orientação sexual, como outras dimensões da sexualidade, é permeada por convenções e por hierarquizações sociais. Assim, a orientação considerada “normal” e “natural” na nossa sociedade é a heterossexualidade e é ao redor dela que construímos todo o nosso entendimento de afeto, desejo, saúde, prazer, família e sociedade.

Não podemos confundir orientação sexual com identidade de gênero que, conforme abordagem do capítulo de gênero, está especificamente relacionada à dimensão subjetiva da identidade de cada uma e de cada um, ou seja, é a forma como cada pessoa se reconhece socialmente enquanto pertencente ao gênero masculino ou ao feminino. Não necessariamente a sua identidade está em consonância com seu sexo biológico, isso quer dizer que uma pessoa que tenha nascido com o sexo masculino pode em algum momento de sua vida reconhecer sua identidade de gênero como feminina. As pessoas que não reconhecem seu sexo biológico em consonância com a sua identidade de gênero são chamadas de transexuais.

Transexuais vivem cotidianamente como pessoas do seu gênero de escolha, ou seja, se vestem e fazem mudanças corporais de acordo com a sua identidade de gênero e podem ou não realizar a cirurgia de mudança de sexo biológico.

E por que não se pode confundir orientação sexual com identidade de gênero? Porque estamos falando de aspectos diferentes da sexualidade. Por sexo, estamos tratando de corpos, capacidades reprodutivas, diferenças fisiológicas entre homens e mulheres. Por identidade de gênero, abordamos modos de ser masculino e feminino, a forma de pertencer a um ou a outro gênero. Por orientação sexual, tratamos focos de sentimentos, atração, desejo, vínculos emocionais e interpessoais.

Muitos questionamentos surgem quando refletimos sobre orientação sexual. Nós decidimos sobre ela em algum período da vida? É algo ao qual somos conduzidos ou ensinados? É uma escolha voluntária? Até o presente momento, não existem pesquisas e estudos científicos com credibilidade que apontem qualquer certeza sobre essas respostas. Porém, como visto anteriormente, esses também são conceitos construídos socialmente e que são mutáveis. O que de fato está comprovado é que o processo de descoberta dos desejos e afetos ocorre da mesma forma que os impulsos e as paixões de caráter heterossexual. Não há nada que diferencie uma jovem e um jovem heterossexual descobrindo seu próprio corpo, seus desejos e paixões de uma jovem e um jovem homossexual, passando pelas mesmas descobertas. Há apenas uma grande variável: os homossexuais se retraem por questões relacionadas a violências e a preconceitos.

TORCIDAS SE ORGANIZAM CONTRA A HOMOFOBIA

Apesar de o futebol ser historicamente o espaço de reprodução de preconceitos, algumas iniciativas começam a surgir para incluir amantes do esporte, independentemente de sua orientação sexual e contra a homofobia. Alguns exemplos são as comunidades virtuais Corinthians Livre, Palmeiras Livre e QUEERlorado (Internacional - RS), todas com páginas no Facebook.

Essa violência é chamada de homofobia. Segundo Borrilo (2010), “a homofobia se alimenta da mesma lógica que as outras formas de violência e inferiorização; desumanizar o outro e torná-lo inexoravelmente diferente” [p.9]. A homofobia se faz presente em todos os espaços sociais e é explicitada por meio de práticas exclusivas, que podem ser desde piadas, humilhações, até violências físicas e emocionais.

Constantemente somos surpreendidos por insultos e xingamentos de cunho homofóbicos nos estádios. Uma piadinha ou música homofóbica entoada contra um rival alimenta uma cultura de violência responsável por uma grande quantidade de pessoas que sofre homofobia diariamente e que, em casos extremos, gera vítimas fatais. Ainda há muito preconceito contra mulheres que praticam esportes considerados masculinos, como futebol, boxe e artes marciais em geral. Sempre há um questionamento sobre a sexualidade daquelas meninas e meninos que não correspondem ao ideal construído socialmente das práticas esportivas destinadas a meninas e a meninos.

Enquanto educadora e educador é importante propiciar um ambiente seguro de aprendizado com toda a diversidade da sexualidade humana, impedindo que atitudes homofóbicas, sejam elas piadas, exclusão de pessoas do grupo, até violências, possam inviabilizar uma convivência harmoniosa e a criação de um ambiente de cultura de paz.

DIREITOS SEXUAIS E REPRODUTIVOS

Os direitos sexuais e reprodutivos são considerados como parte integrante da concepção de direitos humanos fundamentais, reconhecidos nas leis internacionais e nacionais. Além dessas leis, há um conjunto de princípios, normas e instrumentos jurídicos que estabelecem direitos e deveres às cidadãs e aos cidadãos do Brasil no que se refere à reprodução e ao livre exercício da sexualidade.

Essa concepção de direitos sexuais e reprodutivos enquanto direitos humanos tem como referência a perspectiva de igualdade e de equidade nas relações pessoais e sociais e uma ampliação dos deveres do estado na promoção, efetivação e implementação desses direitos. [VENTURA, 2004]

Mas o que são realmente os direitos sexuais e reprodutivos?

Direitos reprodutivos: São direitos que asseguram a autonomia nas escolhas reprodutivas, como o de decidir sobre a reprodução sem sofrer discriminação, coerção, violência ou restrição de filhos e de intervalo entre os nascimentos; o direito de ter acesso à informação e aos meios para o exercício saudável e seguro da reprodução e da sexualidade; e o direito de ter controle sobre o próprio corpo.

VOCÊ SE LEMBRA?

Em 2013, o jogador Emerson Sheik, na época em que atuava pelo Corinthians, postou uma foto em uma rede social dando um selinho em um amigo. Fez para provocar - incentivando justamente uma conversa sobre homofobia. Alguns torcedores foram até o Centro de Treinamento do clube para atacar o jogador com protestos homofóbicos. Esse episódio de homofobia teria sido crucial para sua saída do time.

Direitos sexuais: São direitos que asseguram aos indivíduos a liberdade e a autonomia nas escolhas sexuais, como a de exercer a orientação sexual sem sofrer discriminações ou violência. [CARRARA, 2009, p.158]

Essas definições apontam que os direitos reprodutivos e sexuais interagem com os direitos sociais, tais como os direitos à saúde, à educação e ao trabalho, com os direitos individuais à vida, à igualdade, à liberdade e à inviolabilidade da intimidade de todas as pessoas, incluindo crianças e adolescentes. O objetivo principal de igualar esses direitos aos direitos humanos é garantir a autonomia pessoal, integridade física e psicológica das pessoas proporcionando assim os meios necessários para o ser humano alcançar seu bem-estar sexual e reprodutivo. [PIOVESAN, 2002]

Assim, podemos dizer que o acesso a informações e insumos sobre contracepção, doenças sexualmente transmissíveis, a garantia de acesso à saúde, assim como livre exercício e expressão da sua orientação sexual e identidade de gênero são exemplos de direitos sexuais e reprodutivos que permeiam o cotidiano das educandas e dos educandos e com os quais as educadoras e os educadores devem estar familiarizados.

No capítulo Saúde, abordamos a questão do aborto, tema relacionado aos direitos sexuais e reprodutivos.

EXPLORAÇÃO SEXUAL E VIOLÊNCIA SEXUAL

A exploração sexual e a violência sexual contra crianças e adolescentes constituem-se na atualidade como um dos principais desafios sociais a serem superados. A exploração sexual é caracterizada pela relação sexual de uma criança ou adolescente com adultos e abrange as mais diversas práticas, porém, sempre é mediada pelo pagamento, troca ou qualquer outro benefício. A criança ou adolescente é considerada uma mercadoria e a exploração é uma das formas de coerção e de violência sexual. [SANTOS, 2009]

Para compreender os diferentes aspectos do conceito é importante ressaltar que exploração sexual e violência sexual não são o mesmo que a livre expressão e exercício da sexualidade abordados pelos direitos sexuais e reprodutivos, dessa forma define-se violência sexual como aquela proveniente de condutas que afetam a integridade sexual, física ou psicológica. O fenômeno da violência sexual atinge majoritariamente as mulheres e meninas, gerando implicações na sua vida pública e privada. [VENTURA, 2004, p. 89]

Com maior frequência de ocorrência dentro da casa, onde supostamente a criança deveria sentir-se protegida, a violência sexual tem como característica estar permeada pelo silêncio e pela convivência social e muitas vezes familiar. Em geral, o abusador da criança ou adolescente é alguém da família, o que torna a denúncia mais difícil. Assim, os conceitos de exploração e de violência sexual, apesar de serem diferentes, articulam-se e devem ser compreendidos de forma interdependente.

Ainda não há consenso sobre quais exatamente são os fatores que levam crianças e adolescentes a estarem expostas à exploração sexual. Conflitos familiares não resolvidos, violência doméstica ou negligência dos pais e familiares e choque de valores no ambiente

familiar são citados como alguns deles, assim como a necessidade de sobrevivência nas ruas. Também ainda há um debate em andamento acerca do que necessariamente são consideradas exploração comercial ou apenas violência sexual, porém, de acordo com Santos [2009] podemos citar a pornografia, trabalho sexual com agenciamento de crianças e adolescentes, o turismo sexual. O autor aponta também que o tráfico de mulheres, crianças e adolescentes para fins de exploração sexual comercial é crime e considerado violação de direitos humanos.

No que tange ao esporte, é preciso ressaltar que em países que recebem grandes eventos esportivos é visível o aumento do turismo sexual que é caracterizado pela exploração de pessoas de um determinado local sofrida por visitantes de outras cidades, estados e países. [SANTOS, 2009]

O esporte pode propiciar um ambiente onde muitos questionamentos, sensações e anseios floresçam. Enquanto educadora e educador, é preciso ter atenção para as mínimas manifestações de abuso, violência e exploração das educandas e dos educandos que podem surgir quando há um vínculo de confiança entre vocês. E mais do que atenção, é necessário também que você se aproprie das legislações e das ferramentas de denúncia e enfrentamento à exploração sexual.

IMAGEM CORPORAL

Na sociedade contemporânea, o corpo tem se configurado como um espaço simbólico na construção dos modos de subjetividade. Ao longo dos anos, diferentes formas de se pensar e se relacionar com o corpo foram tecidas. Desta forma, o corpo e todo o seu significado, assim como a sexualidade, estão suscetíveis a influências sociais, políticas e culturais da época vigente.

“Pensar o corpo mergulhado num contexto histórico implica um reconhecimento do mesmo para além de uma demarcação biológica pautada em um funcionamento orgânico. O corpo que não pode ser aprisionado ou compreendido apenas pela delimitação de sua epiderme e sua rica fisiologia”. [DANTAS, 2011, p.899]

A prática do “culto ao corpo” se apresenta na atualidade como uma questão que perpassa todas as classes sociais e faixas etárias. Sempre estão ancoradas no discurso da estética, sobre o que é considerado belo, e na preocupação com a saúde, o que é ser sadio ou saudável. Contudo, apesar de ser uma questão posta para todas e para todos, podemos refletir que

LEI JOANNA MARANHÃO

Em uma entrevista em 2008, a nadadora Joanna Maranhão, contou para a mídia que foi molestada pelo seu treinador quando era criança e decidiu criar uma ONG para ajudar quem é vítima do mesmo tipo de crime. Quatro anos depois foi aprovada pela Câmara a Lei Joanna Maranhão [12.650/2012], que estabelece que o prazo de prescrição de abuso sexual de crianças e de adolescentes seja contado a partir da data em que a vítima completar 18 anos.

É importante lembrar ainda que há diversas denúncias sobre exploração sexual de crianças e de adolescentes relacionadas ao mundo do futebol e que a informação é uma grande aliada no enfrentamento desse tipo de violência.

ela se desenvolve de forma diferente para meninas e meninos, mulheres e homens, assim a escolha da modalidade esportiva, da ginástica, da dança e da academia em que se praticará, necessariamente está associada aos padrões de gênero e de estética pré-estabelecidos pela nossa sociedade.

“É a aparência do corpo, no discurso da saúde, que dita, geralmente, o caminho em busca de poder e status. A aparência detém o controle social, político e econômico. Conseqüentemente, esta realidade influencia as relações sociais, pois o corpo preconizado como “saudável/belo” é requisito para a inserção dos indivíduos num grupo determinado. E, ademais, revela muitas vezes o nível socioeconômico comprovado pela transmutação do corpo a partir de aulas em academias de ginástica acompanhadas de personal training, cirurgias plásticas, uso de anabolizantes e implantes de silicone.” [VENANCIO, COSTA, 2011]

Além disso, a busca incansável por um corpo belo e jovem pode causar diversos danos emocionais e físicos, ainda mais em se tratando de jovens e adolescentes que ainda não ultrapassaram todas as mudanças corporais próprias da adolescência. Diversos estudos apontam que essas exigências dos padrões estéticos são fonte desencadeadora de distúrbios alimentares, como bulimia e anorexia. Distúrbios esses que afetam principalmente mulheres e meninas em sua maioria, mas que já podemos observar uma incidência em meninos e adolescentes. O papel da educadora e do educador é problematizar que nem sempre um corpo dentro dos padrões estabelecidos é um corpo saudável. É importante ressaltar a autoestima enquanto uma ferramenta válida para superar as inseguranças.

Temas ligados ao corpo e à descoberta estão presentes nas conversas entre adolescentes e jovens, mas nem sempre estes têm à sua disposição todo o conjunto de informações necessárias para compreender todas as dimensões da sexualidade.

Existem várias formas de se trabalhar a sexualidade em uma aula. A educadora e o educador devem ter em mente que a discussão sobre o tema necessariamente visa combater os preconceitos e estereótipos, propiciando um ambiente em que a educanda e o educando se sintam confortáveis para se expressar, se manifestar, conviver e trocar com os demais colegas.

O esporte, nesse caso, é uma ferramenta de motivação, de valorização da autoestima e do conhecimento do corpo com caráter essencialmente pedagógico, auxiliando no levantamento de questões presentes no cotidiano das e dos adolescentes e jovens, que muitas vezes vivenciam os fatos mas não conseguem superar os desafios e descobertas do cotidiano relativo a sua sexualidade.



Para Saber Mais

#Como Uma Garota: <https://www.youtube.com/watch?v=aM-ZRggWTjw>

Campanha Defenda-se: <https://www.youtube.com/watch?v=btS4Jp22Yh0> e <https://www.youtube.com/watch?t=1&v=vjwSPkguQxc>

Defenda-se: www.defenda-se.com

Direitos Reprodutivos no Brasil: http://www.unfpa.org.br/Arquivos/direitos_reprodutivos.pdf

Disque 100: <http://www.sdh.gov.br/disque-direitos-humanos/disque-direitos-humanos/disquedenuncia@sedh.gov.br>

Documentário Padrões de Beleza: <https://www.youtube.com/watch?v=EwqjJfn77HM>

Encontrando Bianca: <https://www.youtube.com/watch?v=SJsGN69NGug>

Guia de Referência: Construindo uma Cultura de Prevenção a Violência Sexual <http://www.childhood.org.br/wp-content/uploads/2010/12/Guia-de-Referencia.pdf>

Hoje eu não quero voltar sozinho: <https://www.youtube.com/watch?v=1Wav5KjBHbl>

Medo de que?: <https://www.youtube.com/watch?v=S2qisJyKm0g>

Princípios de Yogiakarta: http://www.clam.org.br/pdf/principios_de_yogyakarta.pdf

Probabilidade: <https://www.youtube.com/watch?v=Fveo06ZYRnQ>

Questões de Gênero no Futebol: <https://www.youtube.com/watch?v=XtnNnKhHpgw>

Torpedo: <https://www.youtube.com/watch?v=2qR7yDlOW0g>

Uma outra Maria: <https://www.youtube.com/watch?v=-ezAQj3G4EY>

Vestido Novo: <https://www.youtube.com/watch?v=ktCXZg-HxGA>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORRILLO, D. Homofobia. Barcelona: Edicions Belaterra, 2001.

CARRARA, S. Gênero e diversidade na escola: formação de professoras/es em Gênero, orientação Sexual e Relações Étnico-Raciais. Livro de conteúdo. versão 2009. – Rio de Janeiro : CEPESC; Brasília : SPM, 2009.

DANTAS, Jurema Barros. Um ensaio sobre a cultura do corpo na contemporaneidade. Revista Estudos e Pesquisas em Psicologia. Rio de Janeiro, v. 11, nº 3, p. 898 – 912, 2011

FIGUEIRÓ, Mary Neide Damico. Formação de educadores sexuais: adiar não é mais possível. Campinas, Sp: Mercados de Letras; Londrina, PR: Eduel, 2006.

FOUCAULT, Michel. Historia da sexualidade I: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Graal, 1988.152p. Cap. 3 - “Scientia sexualis”. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/47267208/4100872-Historia-da-sexualidade-1-Michel-Foucault>.

FOUCAULT, Michel. Vigiar e Punir: história da violência nas prisões. 34a. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2007

PIOVESAN, F. Os Direitos Reprodutivos como Direitos Humanos. In: Buglione S, organizadora. Reprodução e Sexualidade: Uma questão de justiça. Porto Alegre: Sergio Antonio Fabris Editor e Themis - Assessoria Jurídica e Estudos de Gênero; 2002.

SANTOS, B.R. Guia de referência : construindo uma cultura de prevenção à violência sexual / Benedito Rodrigues dos Santos, Rita Ippolito. -- São Paulo : Childhood - Instituto WCF-Brasil : Prefeitura da Cidade de São Paulo. Secretaria de

Educação, 2009.

VENTURA, Miriam Direitos reprodutivos no Brasil . UNFPA, 2004.

VENANCIO, S., COSTA, E.M.B. Atividade Física e saúde: discursos que controlam o corpo. Pensar a Prática, v. 7, n. 1 [2004] <http://www.revistas.ufg.br/index.php/fef/article/view/66/2685>

SEXUALIDADE ATIVIDADES



CORRIDA PELOS DIREITOS



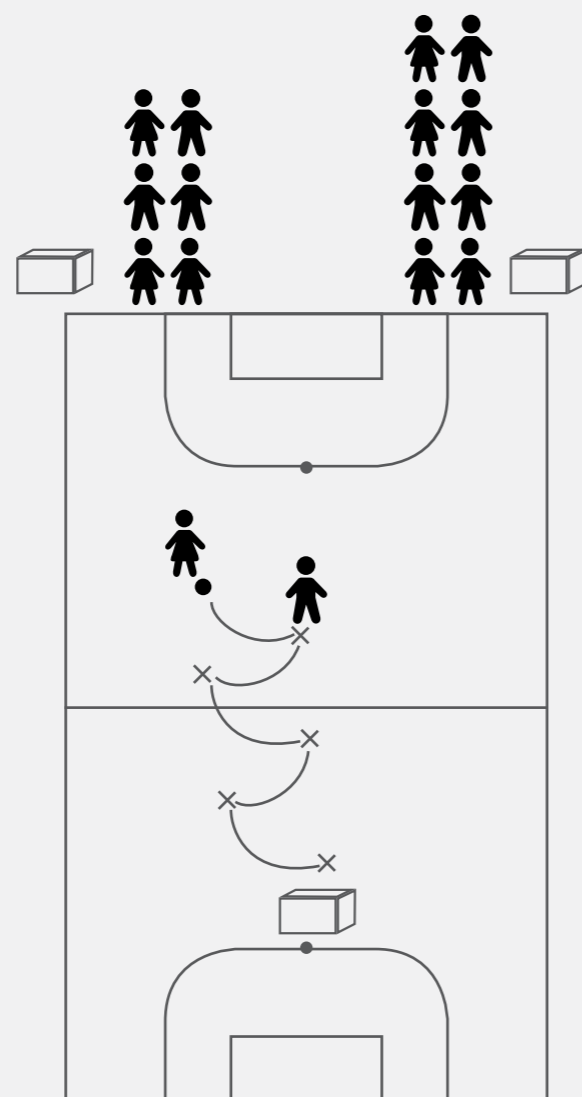
Tema: Sexualidade. | **Subtema:** Direitos sexuais e reprodutivos.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: Duas equipes competindo entre si numa corrida em duplas. Cada dupla deverá trocar passes com o objetivo de atravessar a quadra e voltar para a sua fila, com um papel contendo uma frase sobre o tema e sua respectiva pontuação. A equipe que somar o maior número de pontos será a vencedora.
Objetivos:

- Refletir sobre os direitos sexuais e reprodutivos, direito à educação, direito à saúde (autonomia sobre a reprodução, acesso aos métodos contraceptivos e direito de expressão da sua orientação sexual);
- Reconhecer que os direitos sexuais e reprodutivos são considerados como parte integrante da percepção de direitos humanos fundamentais.

Duração: 40 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: No mínimo 16 participantes.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: 1 quadra, 2 bolas, 3 caixas, 24 folhas de papel com frases sobre o tema e suas respectivas pontuações.

Passo-a-passo

1. Divida a turma em duas equipes. Em cada equipe, forme duplas. As duplas devem estar posicionadas em fila, afastadas entre si, atrás da linha de fundo da quadra;
2. Após um sinal, uma dupla de cada equipe deverá atravessar a quadra, trocando passes constantes, tentando chegar o mais rápido possível na caixa de papelão que estará posicionada na marca do pênalti, do outro lado da quadra. Dentro da caixa [você deverá ter feito isso anteriormente], haverá papéis com frases relativas ao tema e as suas respectivas pontuações, devidamente dobrados, de modo que não seja possível a leitura. Somente uma das educandas ou dos educandos da dupla deverá pegar um único papel. Você deverá fiscalizar se todos estão cumprindo essa regra. Após pegar o papel, a dupla retorna trocando passes da mesma forma, para colocá-lo, então, na caixa da sua equipe, que estará posicionada próxima à sua fila. Nesse momento, a próxima dupla partirá da mesma forma e, assim por diante, até que não sobre mais nenhum papel para ser pego;
3. Ao final da corrida, uma das equipes iniciará a leitura dos seus papéis para toda a turma, fazendo a contagem dos pontos. A equipe que somar o maior número de pontos será a vencedora.



Frases sugeridas:

- 1- "Consulta marcada com o ginecologista." [+ 5 pontos]
- 2- "Não tem acesso à saúde, ficando sem consulta e exames." [- 5 pontos]
- 3- "Respeita a orientação sexual de todas as pessoas." [+ 12 pontos]
- 4- "Pratica a homofobia." [- 12 pontos]
- 5- "Tem acesso à informação sobre métodos contraceptivos." [+ 7 pontos]
- 6- "Desconhece os métodos contraceptivos por falta de informação." [- 7 pontos]
- 7- "Usa preservativo para prevenir doenças sexualmente transmissíveis." [+ 9 pontos]
- 8- "Não usa preservativo apesar de reconhecê-lo como método contraceptivo e fundamental na prevenção de doenças sexualmente transmissíveis." [- 9 pontos]
- 9- "Realiza exame preventivo ginecológico periodicamente." [+ 8 pontos]
- 10- "Nunca realizou exame preventivo ginecológico pela ineficiência do funcionamento do Posto de Saúde." [- 8 pontos]
- 11- "Realiza mamografia anualmente." [+ 6 pontos]
- 12- "Não realiza mamografia anualmente por carência de aparelhos e de profissionais especializados." [- 6 pontos]
- 13- "Tem direito ao livre exercício e expressão da sua identidade de gênero." [+ 10 pontos]
- 14- "Não respeita a liberdade de expressão da identidade de gênero de outras pessoas." [- 10 pontos]
- 15- "Acesso à informação e aos meios para o exercício saudável e seguro da reprodução e da sexualidade e, para o direito de ter controle sobre o próprio corpo." [+ 7 pontos]
- 16- "Sem informação, não tem controle sobre o próprio corpo. Não pratica o exercício saudável e seguro da reprodução, tendo muitos filhos não planejados." [- 7 pontos]
- 17- Direito de viver a sexualidade livre de violência, discriminação e coerção, com o respeito pleno pela independência corporal da outra e do outro." [+ 12 pontos]
- 18- "Pratica a sexualidade através da violência, discriminação e coerção, sem respeito pela independência corporal da outra e do outro." [- 12 pontos]
- 19- "Insistir sobre a prática do sexo seguro para prevenir uma gravidez não planejada e as doenças sexualmente transmissíveis, incluindo o HIV- Aids." [+ 13 pontos]
- 20- "Se recusar a praticar sexo seguro, com uso de preservativos, para prevenir uma gravidez não planejada e doenças sexualmente transmissíveis, incluindo o HIV- Aids." [- 13 pontos]
- 21- "Defende o direito de homens e mulheres participarem com iguais responsabilidades na criação dos filhos." [+ 9 pontos]
- 22- "Tem mais de um filho com mulheres diferentes e não divide a responsabilidade de criá-los." [- 9 pontos]
- 23- "Tem direito a serviço de saúde pública de qualidade e acessível, durante todas as etapas da vida." [+ 8 pontos]
- 24- "Não conseguir acesso ao serviço de saúde pública de qualidade e ter que enfrentar longas filas para atendimento e esperar grandes períodos para realização de exames e consultas." [- 8 pontos]

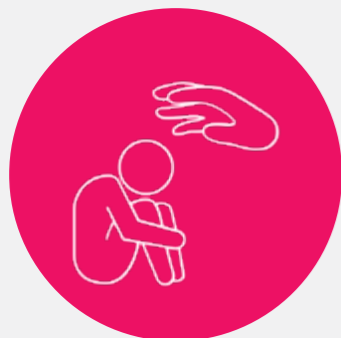
Reflexão: Reúna a turma e comece perguntando qual foi a frase mais marcante para cada participante, pedindo que justifiquem suas respostas. Discuta sobre a liberdade de viver a sexualidade e o prazer com responsabilidade, a necessidade de conhecer seu próprio corpo e ter autonomia para decidir sobre ele. Proponha uma discussão sobre os preconceitos e tabus que envolvem o tema. Conclua lembrando que os direitos sexuais e reprodutivos são considerados como parte integrante dos direitos humanos fundamentais, reconhecidos nas leis internacionais e nacionais.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para todos os esportes que utilizem o passe como um de seus fundamentos. As frases podem ser adaptadas em função de regionalismos e diferentes culturas.

ATIVIDADE 2

BOLA DE CAUSAS E CONSEQUÊNCIAS



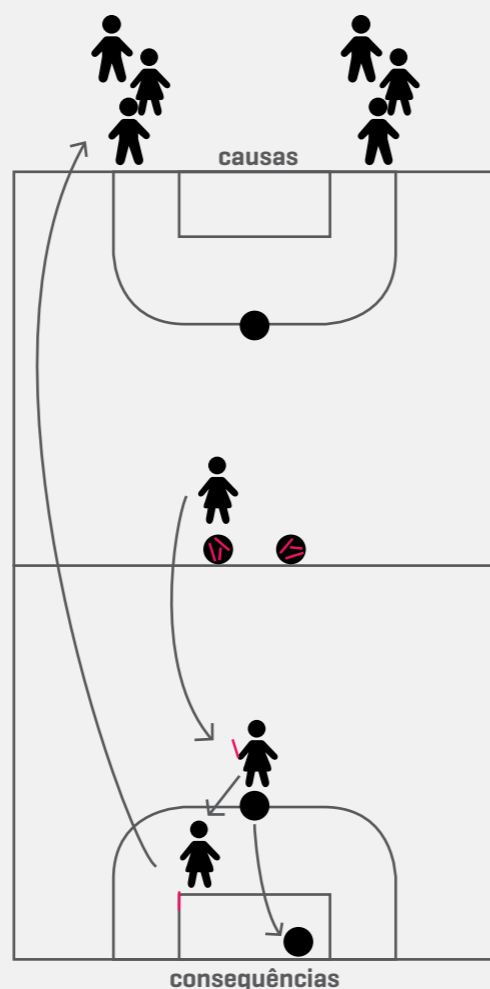
Tema : Sexualidade. | **Subtema:** Exploração Sexual.
Faixa etária: 18 a 24 anos.
Descrição: O jogo consiste em uma atividade de identificação das causas e consequências da exploração sexual. Duas bolas ao centro do campo terão tiras de papel presas a elas, com diversas informações. As traves de um lado da quadra representarão as causas; e as do outro, as consequências da exploração sexual. Na frente das mesmas, haverá uma bola na marca do pênalti. O objetivo da atividade é transferir as informações das bolas do centro do campo para suas traves correspondentes, em um tempo de 2 minutos, chutando a bola em direção ao gol, e colocando-a de volta, na marca do pênalti. A equipe que somar o maior número de pontos vencerá.
Objetivos:

- Promover o conhecimento das causas e consequências da exploração sexual;
- Promover um debate sobre as causas e consequências da exploração sexual, e sobre a valorização, autonomia e respeito do corpo.

Duração: 30 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: 1 educadora ou educador.
Nº de participantes: No mínimo 16 participantes.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: 5 folhas de papel ofício, 4 bolas de futebol, 1 rolo de fita adesiva e 1 caneta.

Passo-a-passo

1. Coloque as tiras de papel [com a fita adesiva] com as inscrições de diferentes causas [baixo nível de escolarização, dificuldade de inserção no mercado de trabalho, situação socioeconômica vulnerável da família, baixa autoestima, falta de caráter de pessoas exploradoras, entre outras] e consequências [gravidez indesejável, casos de aborto, disseminação de DSTs, exploração sexual de menores, etc] da exploração sexual, de forma aleatória, nas duas bolas, que estarão no centro do campo;
2. Posicione outras duas bolas nas duas marcas do pênalti da quadra, e defina quais serão as traves correspondentes às causas e quais serão correspondentes às consequências. Explique a atividade e seus objetivos. Divida a turma em duas equipes. Cada equipe terá 2 minutos para realizar a atividade;
3. Após o sinal, a primeira aluna ou o primeiro aluno correrá em direção às bolas localizadas no centro do campo, escolhendo um dos papéis colados, e correrão, então, em direção à trave que considerará correspondente àquele papel. A mesma pessoa chutará a bola [que estará na marca do pênalti] em direção ao gol, colando na trave o seu papel. Feito isso, pegará novamente a bola, para colocá-la, uma outra vez, na marca do pênalti. A aluna ou aluno retornará então à sua fila, batendo na mão da próxima educanda ou do próximo educando, que repetirá a atividade [e assim por diante, durante 2 minutos]. Após o tempo ter se esgotado, faça a contagem dos pontos e anote os erros cometidos, para que sejam discutidos no momento da reflexão.



Reflexão: Reúna sua turma em um círculo e defina com as educandas e com os educandos quem venceu a atividade, promovendo um debate de opiniões sobre as diferentes e possíveis causas e consequências da exploração sexual. É importante que, nesse momento, você seja uma mediadora ou um mediador das discussões, direcionando a mesma para a questão da valorização, da autonomia e do respeito do corpo vs. sua banalização em decorrência da exploração sexual. Evite julgamentos morais e religiosos acerca do tema.

Fica a dica:

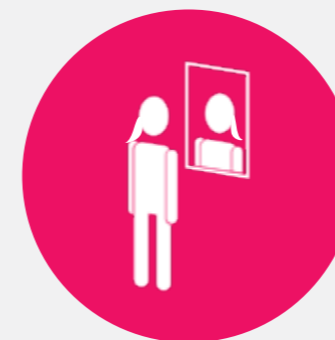
Fale também do aspecto mais amplo do problema da exploração sexual, não focando somente no aspecto de gênero. Em situações de pobreza extrema e de violência doméstica, por exemplo, esse problema se encontra ainda com mais frequência, destruindo a vida de crianças, adolescentes e jovens, que muitas vezes fogem de seus lares e se veem vítimas de verdadeiros predadores.

É fundamental que você elabore as tiras de papel antes da atividade.

Esta atividade pode ser adaptada para o handebol e o basquetebol.

ATIVIDADE 3

MEU CORPO



Tema : Sexualidade. | **Subtema:** Imagem Corporal.
Faixa etária: 18 a 24 anos.
Descrição: Dominando a bola e realizando um passe com a parte interna do pé, as participantes e os participantes dirão, em uma primeira rodada, a parte do seu corpo de que mais gostam. Na segunda rodada, dirão a parte do corpo de que menos gostam.
Objetivos:

- Estimular a reflexão acerca do conceito de corpo imposto pela mídia.

Duração: De 10 a 25 minutos.
Momento para ser usada: Parte final.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: No mínimo 10 participantes.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Uma bola de futebol.

Passo-a-passo

1. Explique a atividade e seus objetivos;
2. Forme uma roda e inicie a atividade dominando a bola com um dos pés;
3. Diga a parte do seu corpo de que você mais gosta e o porquê e faça um passe com a parte interna do pé;
4. A próxima ou o próximo participante fará o mesmo e, assim por diante até que todos tenham participado;
5. Reinicie a atividade sendo que todos deverão dizer a parte do corpo de que menos gostam e o porquê.

Reflexão: Após encerrar a atividade, você poderá questionar as participantes e os participantes sobre como cuidar do corpo, sobre a importância de se ter um corpo saudável e de conhecer os seus limites. Cabe a você estimular a reflexão sobre os padrões corporais impostos pela mídia e sobre o que fazer para manter o corpo saudável [praticar atividades físicas, boa alimentação, dentre outros].

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada a todos os esportes que utilizam o passe como um de seus fundamentos.

Se for possível, anote em uma cartolina as partes do corpo que forem mencionadas, formando duas colunas, sendo uma positiva e uma negativa.

No momento em que os e as participantes falarem sobre a parte do corpo de que menos gostam, você poderá questionar a origem dessa rejeição [se parte de questões pessoais ou da imposição de padrões da sociedade], orientando a educanda ou o educando a conviver melhor com a parte do corpo mencionada.

ATIVIDADE 4

SEM VIOLÊNCIA



Tema : Sexualidade. | **Subtema:** Exploração Sexual e Violência Sexual.
Faixa etária: 18 a 24 anos.
Descrição: Utilização da metodologia futebol3 com as regras e a mediação baseadas no tema exploração sexual e violência sexual.
Objetivos:

- Ampliar o conhecimento das educandas e dos educandos a respeito da exploração e da violência sexual;
- Estimular uma reflexão sobre os tipos de exploração e de violência sexual e o enfrentamento desses tipos de crimes;
- Despertar o senso crítico e estimular a denúncia de crimes de exploração e de violência sexual.

Duração: 20 a 30 minutos.
Momento para ser usada: Parte inicial ou parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: 09 a 25 participantes.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Uma bola, 1 apito, uma prancheta, folha e caneta [para anotar as reações das educandas e dos educandos].

Passo-a-passo

1º Tempo

Inicie a atividade falando sobre os tipos de exploração e de violência sexual, podendo trazer dados sobre o tema. Em seguida, incentive as educandas e os educandos a falarem e exporem suas opiniões sobre o tema e suas vivências;

Para esse jogo, algumas regras serão pré-estabelecidas, podendo ser adaptadas pelas educandas e educandos;

Sugestões de Regras:

Só valerá gol de mulheres; homens serão goleiros; faltas em homens só serão marcadas se forem feitas por outros homens [caso seja feita por uma mulher, não será marcada]; se um homem fizer falta em uma mulher, ficará 2 minutos fora do jogo. Explique que essas regras não têm o objetivo de reforçar o entendimento de ‘privilegio de ser mulher’ por ser mais fraca [o que não é verdade], mas sim, conduzir a uma visão de respeito;

2º Tempo

O jogo acontecerá de acordo com as regras pré-estabelecidas;

3º Tempo

Promova um momento de reflexão, estimulando os homens a relatarem como foi participar de um jogo que promove o combate à violência contra a mulher. Cuidado para não reforçar o estereótipo que homens devem “proteger” as mulheres. Mulheres podem se proteger sozinhas. Os homens têm que respeitar a autonomia dos corpos das mulheres.

Reflexão: Promova um momento de reflexão coletiva sobre a visão social em torno da violência e da exploração sexual de maneira crítica.

Estimule uma reflexão com base nos sentimentos que surgiram durante o jogo.

O que foi bom? O que foi ruim? E na vida, como é essa relação?

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outras temáticas.

Pode-se dinamizar o aprendizado, relacionando as faltas com diferentes tipos de violência sexual [verbal e física], e os comandos de marcação durante o jogo com a exploração sexual.

Esta atividade pode ser adaptada para outras faixas etárias, adequando-se a complexidade do conteúdo.

Esta atividade pode ser adaptada ao handebol e ao basquetebol.

ATIVIDADE 5

PENETRAS



Tema : Sexualidade. | **Subtema:** Exploração e Violência Sexual.
Faixa etária: 18 a 24 anos.
Descrição: Jogo em equipes mistas, no qual a marcação será feita por setor e por gênero.
Objetivos:

- Promover uma reflexão sobre a exploração e a violência sexual;
- Informar e estimular a reflexão das educandas e dos educandos sobre os crimes de violência e exploração sexual infantojuvenil.

Duração: 20 a 50 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou 1 educador.
Nº de participantes: No mínimo 16.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Uma bola, 1 apito e coletes para dividir as equipes.

Passo-a-passo

1. Após uma breve conversa sobre exploração e violência sexual [pode-se levar dados, gráficos e pedir um profissional da área para que conduza esse momento], divida o grupo em times mistos [4 educandas e 4 educandos em cada equipe];
2. Defina como atuarão de acordo com a posição em campo. Duas educandas e dois educandos ficarão no ataque, enquanto duas educandas e dois educandos ficarão na defesa. Nesse jogo, a defesa de uma equipe não passará para o campo ofensivo e vice-versa. Outra característica interessante da atividade é que será um jogo de marcação por gênero [meninas marcam meninas e meninos marcam meninos]. A cada dois gols marcados, as posições serão invertidas, sendo que a defesa irá para o ataque, e o ataque irá para a defesa];
3. Obs: Você deverá combinar, previamente, com um educando da defesa e um do ataque [sem que os outros meninos e meninas saibam] para que eles “explorem” e sejam mais duros” com os educandos do seu setor, cobrando empenho, mandando correr, reclamando, etc. Esses mesmos meninos farão faltas nas meninas adversárias e as provocarão. O jogo termina ao fim do tempo estipulado pela educadora ou educador, ou caso se perceba algum conflito mais tenso.

Reflexão: Promova uma reflexão sobre a importância de todas e todos estarem atentos aos indícios de violência e exploração sexual.

Questione o grupo sobre os sentimentos dentro do jogo e pergunte se perceberam algo de diferente.

Fica a dica:

Esta atividade é recomendada caso a educadora ou o educador conheça bem as educandas e os educandos, e tenha um ótimo nível de controle sobre eles. É muito importante que ‘a combina’ não saia de linha, e que fique bem limitada ao jogo.

Esta atividade poderá ser adaptada a outras idades, adequando o conteúdo.

Pode-se utilizar imagens ou depoimentos de pessoas que passaram por situação de violência ou exploração sexual.

Esta atividade pode ser adaptada a qualquer esporte coletivo.

ATIVIDADE 6

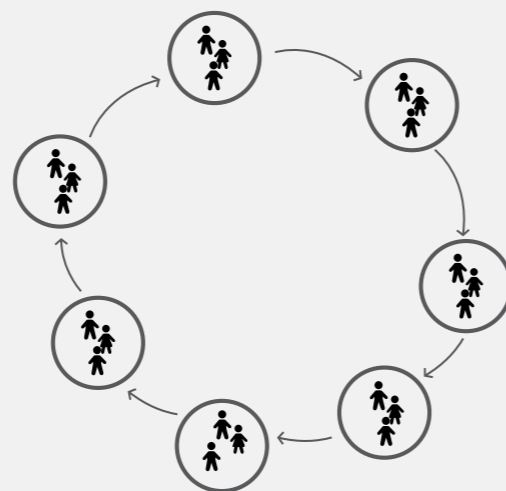
TREINO CIRCUITO



Tema: Sexualidade. | **Subtema:** Imagem Corporal.
Faixa etária: 17 a 24 anos.
Descrição: Treino circuito clássico com discussões sobre frases controversas nas pausas e estações diferentes.
Objetivos: · Promover uma maior estima pelo corpo humano, independentemente dos padrões adotados pela sociedade;
· Discutir sobre as diferenças entre o que pode ser considerado aceitável ou não para homens e mulheres, na percepção da sociedade.
Duração: De 45 minutos a 2 horas.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: No mínimo 12.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: 7 bolas [dependendo do tipo das estações no treino circuito], 12 cones [dependendo do tipo das estações no treino circuito], papéis com frases controversas, como: “Mulheres devem prestar atenção à sua reputação impecável”, “Homens que respeitam as mulheres, assumem responsabilidade pela prevenção”, “Somente um corpo magro é bonito e saudável”, “Homens são vistos como objetos com muito menos frequência do que mulheres”, “Mulheres têm mais sucesso profissional se são bonitas”.

Passo-a-passo

1. Prepare estações diferentes, como: estação de cones para treino de drible, estação de treino de malabarismo feito com a bola no pé, exercício de resistência, prática de passe duplo e chute ao gol, treino de fintas e de defesa das mesas, musculação;
2. Deixe que formem grupos de três educandas e/ou educandos [de pessoas que gostem de treinar juntos e que tenham uma boa relação de confiança entre si];
3. Explique a atividade. Como em um treino de circuito clássico, cada grupo escolherá uma estação e fará os exercícios até o seu apito. Nas pausas, cada grupo mudará o sentido do horário para a próxima estação, para praticar ali planejada. Depois de sete mudanças, os grupos chegarão novamente na primeira estação;
4. Depois de ter terminado a primeira rodada, os grupos são misturados, de maneira que cada educando e cada educanda encontre duas novas pessoas no seu grupo;



Obs: Diferença do treino clássico: nas pausas, antes de mudar de estação, os grupos lerão os papéis colocados em cada estação e discutirão sobre a frase escrita neles;

5. O treino circuito continuará da mesma maneira como antes - treino nas estações até o seu apito e discussões nas pausas sobre as frases que já conhecem.

Reflexão: Reúna todas as pessoas em um círculo e questione quais foram as frases mais interessantes que permaneceram na memória.

Por quê? O que foi diferente entre uma rodada e outra?

Obs: As discussões na 2ª rodada poderão ser mais animadas e controversas do que na 1ª, já que as pessoas nos grupos não serão tão familiares como nos grupos anteriores. Assim, você perceberá mais diversidade de opiniões na discussão.

Em relação a que frase mudaram de opinião? Em que situações vocês veem o corpo como objeto? Quais são os riscos dessa perspectiva?

Fica a dica:

Com adaptação das frases, esta atividade pode ser utilizada para qualquer tópico.

ATIVIDADE 7

FUTEBOL DOS IMPACTOS



Tema: Sexualidade. | **Subtema:** Imagem Corporal.
Faixa etária: 14 a 24 anos.
Descrição: Jogo de futebol clássico, usando cartões que tenham um impacto para as jogadoras e para os jogadores, com uma reflexão no final da atividade sobre os efeitos das interações sociais sobre nossos corpos.
Objetivos: · Promover uma maior conscientização sobre o impacto que certas atitudes [tomadas por nós ou por terceiros] podem ter em nossas vidas, em nossas ações e em nosso dia a dia.
Duração: De 45 minutos a 1 hora.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: No mínimo 10 participantes.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Uma bola, uma venda de olhos, um apito e cartões preparados com frases sobre a temática. Ideias para os cartões:

Cartão 1

Lado a: Gravidez precoce. Lado b: Você não pode mais correr, mas somente andar devagar!

Cartão 2

Lado a: Bullying. Lado b: Você só pode se movimentar andando de costas!

Cartão 3

Lado a: Abuso sexual. Lado b: Você tem que ficar parada/o no lugar onde você está!

Cartão 4: Lado a: Violência doméstica. Lado b: Você não pode mais falar, nem fazer outro som com sua boca [ficar mudo]!

Cartão 5: Lado a: Exploração sexual. Lado b: Você tem que jogar para o outro time!

Cartão 6: Lado a: Doença sexualmente transmissível. Lado b: Você só pode chutar a bola com a sua perna esquerda, se você for destra/o, ou somente com a perna direita, se for canhota/o!

Cartão 7: Lado a: discriminação pela orientação sexual. Lado b: Você pode tocar/chutar a bola, mas você tem que ficar em uma das esquinas ao lado da goleira ou do goleiro do seu time, não podendo sair de lá.

Cartão 8: Lado a: Machismo. Lado b: Você pode se movimentar, mas não pode tocar/chutar a bola.

Cartão 9: Lado a: Transtorno alimentar [anorexia, bulimia, obesidade]. Lado b: Você só pode usar os seus pés para chutar/trocar a bola, mas nenhuma outra parte do corpo.

Cartão 10: Lado a: vício/abuso de drogas. Lado b: Você tem que andar de olhos vendados!

Passo-a-passo

1. Reúna todas as pessoas em um círculo e explique como funciona a atividade;
2. As educandas e os educandos começam a jogar um jogo clássico de futebol ou futsal, mas sempre quando um alguém tiver uma lateral, um escanteio ou uma falta para cobrar, essa pessoa terá que pegar um cartão;
3. Dependendo do que estiver escrito no cartão, essa pessoa terá que seguir as inscrições [exemplo: não pode mais falar, não pode mais correr, só pode andar de costas, entre outros];
4. Quando alguém fizer um gol, o time dessa pessoa poderá escolher uma das participantes ou um dos participantes para ficar livre das limitações impostas anteriormente.

Reflexão: Reúna todas as pessoas em um círculo e reflita sobre as temáticas que foram mencionadas nos cartões. Quais impactos elas têm na realidade?

Fica a dica:

Se a temática já foi abordada, você poderá somente explicar as regras.

Se for o primeiro jogo sobre a temática, seria bom, primeiramente, abordar um pouco sobre o assunto, para que as pessoas tenham mais condições de debaterem sobre o que se fala nos cartões.

Com a adaptação das frases, esta atividade pode ser utilizada para qualquer tópico.



SAÚDE

SUMÁRIO

- 99** Histórico
- 99** Alimentação saudável
- 101** Drogas
- 103** Doenças sexualmente transmissíveis
- 105** Gravidez na adolescência – prevenção
- 107** Aborto
- 108** Saúde mental
- 109** Higiene pessoal
- 110** Lista de filmes sobre DSTs

- 111** Dicas de filmes sobre aborto
- 111** Dica de filme sobre alimentação
- 111** Dica de música sobre DSTs
- 112** Dica de músicas sobre o aborto
- 113** Dica de música sobre amamentação
- 114** Referências bibliográficas
- 115** Atividades

Foto: Adriano Facuri

“A SAÚDE É DIREITO DE TODOS E DEVER DO ESTADO, GARANTIDO MEDIANTE POLÍTICAS SOCIAIS E ECONÔMICAS QUE VISEM À REDUÇÃO DO RISCO DE DOENÇA E DE OUTROS AGRAVOS E AO ACESSO UNIVERSAL E IGUALITÁRIO ÀS AÇÕES E SERVIÇOS PARA A PROMOÇÃO, PROTEÇÃO E RECUPERAÇÃO”

ARTIGO 196 DA CONSTITUIÇÃO FEDERAL (1988)

O capítulo irá contribuir para que você, educadora e educador, trabalhe temas relacionados aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):

- 1** ERRADICAÇÃO DA POBREZA
- 2** FOME ZERO E AGRICULTURA SUSTENTÁVEL
- 3** SAÚDE E BEM-ESTAR
- 6** ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO
- 11** CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS
- 12** CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS

A Organização Mundial da Saúde (OMS) define a saúde como “o completo estado de bem-estar físico, mental e social, e não simplesmente a ausência de enfermidade”. Isso quer dizer que a saúde está intimamente ligada à qualidade de vida das populações e depende de políticas públicas e da participação da sociedade como um todo para a sua promoção. A Constituição brasileira [1988] ressalta o dever do estado na garantia da saúde das pessoas e reafirma a saúde como um direito humano fundamental.

Mas como abordar um tema tão complexo utilizando o futebol como ferramenta? O primeiro passo é se informar sobre o assunto. Um bom começo é procurar diversas referências que podem ser consultadas na internet. Por sua complexidade, a promoção da saúde é um tema vinculado a diversos outros, como o meio ambiente, no combate à dengue, ou a educação, na prevenção de doenças sexualmente transmissíveis (DSTs), por exemplo. Mantenha a mente aberta e sempre tenha atenção aos diversos assuntos que podem ser abordados.

Neste capítulo, optamos por focar a atenção para a educação alimentar, doenças sexualmente transmissíveis, gravidez na adolescência, drogas, aborto e higiene pessoal. A prevenção da dengue e da zika será abordada no capítulo dedicado ao meio ambiente. Fique à vontade, no entanto, para adequar outros temas de interesse de suas educandas e de seus educandos. As atividades aqui propostas podem - e devem - ser adaptadas para a realidade de cada local.

*Texto revisado pela médica Thalita Russo

HISTÓRICO

O direito à saúde integra um conjunto de direitos chamados de direitos sociais. Esse direito foi reconhecido no Brasil pela Constituição Federal de 1988. De acordo com o artigo 196 da Constituição, “a saúde é direito de todos e dever do estado, garantido mediante políticas sociais e econômicas que visem à redução do risco de doença e de outros agravos e ao acesso universal e igualitário às ações e serviços para a promoção, proteção e recuperação”.

Antes disso, o estado apenas oferecia atendimento à saúde para trabalhadoras e para trabalhadores com carteira assinada e para suas famílias. Outras pessoas tinham acesso a esses serviços como um favor e não como um direito. Como consequência, o governo criou, em 1990, o Sistema Único de Saúde (SUS), com o objetivo de promover e de proteger a saúde de todas as cidadãs e de todos os cidadãos.

O art. 7º do Capítulo I do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), de 1990, também reafirma esse direito. Segundo ele **“a criança e a (o) adolescente têm direito a proteção à vida e à saúde, mediante a efetivação de políticas sociais públicas que permitam o nascimento e o desenvolvimento sadio e harmonioso, em condições dignas de existência”**.

A prevenção de doenças é um dos alicerces para a efetivação do direito à saúde que pode ser trabalhado por você com suas educandas e seus educandos. A prática esportiva orientada e respeitando as individualidades de cada pessoa por si só já está alinhada ao bem-estar e à promoção da qualidade de vida. Quando aliada a outros conteúdos, as atividades esportivas podem trazer ainda mais benefícios à vida das pessoas.

FLUXO DE ATENDIMENTO NO SUS

A paciente ou o paciente deverá sempre procurar a Unidade Básica de Saúde (UBS) de sua região, marcar uma consulta, onde seu problema será avaliado.

Se possível resolver o problema, o paciente será tratado pela própria UBS de sua região. Caso contrário, a própria UBS o encaminhará para os Hospitais Secundários (casos de média complexidade) ou Hospitais Terciários (casos de alta complexidade).

Cada indivíduo possui atrelado a seu endereço uma UBS de referência onde deve ser atendido. Cada UBS, por sua vez, possui como referência os Hospitais Secundários e Terciários a quem deve encaminhar os casos mais complexos.

Não há como a paciente ou o paciente procurar diretamente os Hospitais Secundários ou Terciários. Isso somente deve ocorrer em casos de emergência, nos quais o paciente é levado diretamente ao serviço de emergência desses hospitais, não sendo priorizada a referência da paciente ou do paciente, e sim a disponibilidade do hospital em receber a vítima ou a proximidade do hospital do local da emergência.

ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL

Segundo o Ministério de Desenvolvimento Social, a Educação Alimentar e Nutricional (EAN) é “um campo de conhecimento e de prática contínua e permanente, transdisciplinar, interssetorial e multiprofissional que visa promover a prática autônoma e voluntária de hábitos alimentares saudáveis, garantindo a efetivação do direito humano à alimentação adequada e da garantia da

segurança alimentar e nutricional”. Isso quer dizer que crianças e adolescentes têm o direito de conhecer hábitos alimentares saudáveis e de ter acesso aos mesmos.

Você pode programar sua atividade visando ao compartilhamento dessas informações e, ao mesmo tempo, identificar casos de desnutrição e/ou de obesidade, e orientar as pessoas responsáveis pela educanda ou educando a procurar orientação profissional adequada nas áreas de Nutrição, Psicologia e Medicina.

Dados da Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República [2015], evidenciam os avanços do Brasil na superação do baixo peso infantil como um problema de saúde pública [1,9% das crianças com menos de cinco anos], alertando, no entanto, para o alto percentual de crianças e de adolescentes com sobrepeso e obesidade.

Na faixa etária dos cinco aos nove anos, o percentual de crianças com excesso de peso chega a 33,5%. Na adolescência, a taxa é de 20,5%. O excesso de peso favorece o surgimento de várias doenças correlacionadas.

Uma alimentação saudável, ou seja, a adoção de hábitos alimentares balanceados que zelem pela qualidade de vida, é fundamental para a prevenção de doenças crônicas, como o diabetes, além de problemas cardíacos e de câncer. Devemos ingerir com frequência alimentos como verduras, legumes, frutas, cereais integrais, fibras e outros compostos que auxiliam as defesas naturais do corpo. Por outro lado, o consumo de componentes ricos em gordura, como carnes vermelhas, produtos industrializados e embutidos - como salsicha, presunto e linguiça, dentre outros - devem ser evitados.

Vale ressaltar que uma alimentação saudável deve ser composta por alimentos naturais, produzidos na região onde vivemos, a fim de resgatar a cultura alimentar. Deve ser colorida e variada, saborosa, de qualidade, consumida na hora e em quantidades corretas, e deve estar livre de contaminação, de acordo com a Agência Nacional de Vigilância Sanitária [Anvisa].

Dentro dessa perspectiva saudável, lembramos que algumas atitudes, como ingerir muita água e praticar atividades físicas, são fundamentais.

NESSA VERTENTE, A EDUCADORA E O EDUCADOR DEVEM PROPOR ÀS EDUCANDAS E AOS EDUCANDOS DISCUSSÕES E ATIVIDADES QUE VISEM A:

- Adquirir uma consciência corporal que lhe permita refletir sobre seu peso e sua qualidade de vida;
- Compreender que uma alimentação correta produz uma melhora no desempenho das atividades propostas;
- Compreender a relação direta entre a alimentação e a qualidade de vida.

DROGAS

Drogas são substâncias que atuam no cérebro capazes de alterar o funcionamento do organismo humano, como o sentir, o pensar e o agir. Existem drogas lícitas, cujo consumo é permitido por lei, como remédios, cigarro e álcool; e ilícitas, as proibidas por lei, como maconha, crack, cocaína.

No trabalho com adolescentes e com jovens, a prevenção ao uso de drogas tem papel chave. O esporte, no caso o futebol, pode ser extremamente importante para lidar com essas questões.

AO TRABALHAR A TEMÁTICA DAS DROGAS, VOCÊ DEVE TER O OBJETIVO DE LEVANTAR E DISCUTIR QUESTÕES RELEVANTES QUE PROVOQUEM A REFLEXÃO E A APRENDIZAGEM DE ALGUNS OBJETIVOS, COMO:

- Conhecer os efeitos negativos que o uso de drogas pode causar ao corpo;
- Compreender que a realização de atividades de esporte e de lazer são excelentes formas de se socializar e interagir sem que sejam necessárias substâncias que promovam esse efeito;
- Promover a sensação de bem-estar, de euforia e de alegria sem que seja necessária a utilização de drogas.

Transmitir as informações dos efeitos nocivos das drogas ao organismo pode ser um ponto de partida para abordar o assunto.

As drogas se dividem quanto ao seu efeito no organismo humano em três grandes grupos:

- Drogas depressoras: as que causam efeitos semelhantes aos da depressão [álcool, cola de sapateiro, lança-perfume, heroína, morfina]
- Drogas estimulantes: causam o aumento da adrenalina, uma sensação de alerta, o aumento dos batimentos cardíacos e podem levar até ao ataque cardíaco [crack, ecstasy, cocaína, LSD, etc.]
- Drogas perturbadoras: modificam o sentido da realidade, provocando alterações na percepção de tempo e espaço, emoções e pensamentos [maconha, LSD].

A cada 20 pessoas, uma já utilizou drogas ilícitas no mundo, de acordo com o relatório do Escritório das Nações Unidas sobre

DOPING

Também chamado de “dopagem”, é a administração ilícita de uma droga estimulante ou estupefaciente com vistas a suprimir temporariamente a fadiga, aumentar ou diminuir a velocidade, melhorar ou piorar a atuação de um animal ou esportista.

A comissão médica do comitê olímpico internacional instituiu durante os jogos olímpicos do México [1968] a aplicação de testes antidopagem sistemáticos, decidindo que seriam excluídos dos jogos os atletas comprovadamente dopados.

Além de suspensão ou expulsão do esporte por doping, a atleta ou o atleta que faz uso dessas substâncias também sofre com os efeitos colaterais das mesmas, como tonturas, mal-estar, distúrbios psicológicos, dentre outros, variando de acordo com o tipo de droga utilizado.

Drogas e Crime (UNODC), de 2012. Até o ano de 2050, o número de usuárias e de usuários de drogas ilícitas no mundo deve aumentar em 25%.

Segundo o Levantamento Nacional de Álcool e Drogas (Lenad), realizado pela Universidade Federal de São Paulo (Unifesp), o Brasil é o segundo maior consumidor mundial de cocaína, atrás dos Estados Unidos.

O estudo mostra que o consumo se iniciou, na população pesquisada, antes dos 18 anos para 45% da amostra. Esses dados reforçam ainda mais o seu papel como educadora e educador de crianças e de adolescentes.

Além de atividades socioesportivas, o diálogo com outras e com outros profissionais das áreas de Serviço Social e Psicologia, e também o contato direto com as educandas e os educandos e suas respectivas famílias, tem um papel fundamental na prevenção. O governo ainda disponibiliza o Ligue 132, um serviço de atendimento telefônico gratuito com orientações e informações sobre drogas.

O LIGUE 132 É UM SERVIÇO GRATUITO, ANÔNIMO E CONFIDENCIAL. O ATENDIMENTO FUNCIONA 24 HORAS POR DIA E FORNECE ORIENTAÇÕES E INFORMAÇÕES SOBRE DROGAS POR TELEFONE, ATENDENDO TODAS AS REGIÕES DO BRASIL.

Além de orientar e informar sobre drogas, o serviço também presta aconselhamento aos familiares que possuem parentes em sofrimento em decorrência do uso ou do abuso de drogas, além de prestar assistência à saúde via telefone, fazer acompanhamento de casos e informar locais de tratamento conforme a conveniência da pessoa que procura o serviço.

Não menos importante e letal, o alcoolismo e o tabagismo entre adolescentes e jovens são uma realidade no Brasil. Segundo estudo da Associação Brasileira de Estudos do Álcool e outras Drogas (Abead), adolescentes entre 14 e 17 anos consomem 6% de todo o consumo anual de álcool do Brasil, e jovens de 18 a 29 anos representam 40%.

O álcool causa sérios prejuízos em diversas regiões cerebrais responsáveis pela aprendizagem, memória, linguagem e cognição. Seu uso excessivo também pode comprometer o desempenho escolar e contribuir para a falta às aulas.

Apesar de inúmeros danos à saúde, observa-se uma influência intensa dos veículos de mídia na indução do consumo de bebidas alcoólicas, principalmente por meio de propagandas com forte apelo estético corporal, difundidos na mente de jovens em formação.

O tabagismo, por sua vez, é considerado pela Organização Mundial da Saúde (OMS) a principal causa de morte evitável no mundo. Está relacionado a mais de 50 doenças, sendo responsável por 30% das mortes por câncer de boca, 90% das mortes por câncer de pulmão, 25% das mortes por doença do coração, 85% das mortes por bronquite e enfisema, 25% das mortes por derrame cerebral. Segundo a OMS, todo ano cinco milhões de pessoas morrem no mundo por causa do cigarro. Em 20 anos, esse número chegará a dez milhões se o consumo de produtos como cigarros, charutos e cachimbos continuar aumentando.

Não só o fumo ativo, mas o passivo também aumenta os riscos de doença. Sete não fumantes

morrem por dia em consequência do fumo passivo. O tabagismo passivo aumenta em 30% o risco para câncer de pulmão e 24% o risco para infarto.

Além disso, quem fuma tem conseqüentemente um desempenho pior nas atividades físicas, devido à sobrecarga aos pulmões. A Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar (2009) revelou que as adolescentes e os adolescentes que faziam atividade física na maioria dos dias da semana, ou que fariam caso tivessem oportunidade, apresentaram menores prevalências de tabagismo.

A maior prevalência de fumantes, segundo levantamentos da Vigilância de Fatores de Risco e Proteção Para Doenças Crônicas por Inquérito Telefônico (VIGITEL), aponta para um público jovem, com faixa etária compreendida entre 18 a 29 anos. A renda familiar também é um diferencial quanto ao consumo: quanto maior o rendimento, menor o consumo, segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra Domiciliar (PNAD), 2008.

A exposição ao tabagismo na adolescência também está associada ao uso de outras drogas e a comportamento de riscos. Jovens fumantes quando comparados aos não fumantes consomem três vezes mais álcool, usam oito vezes mais maconha, 22 vezes mais cocaína e ainda apresentam comportamentos de risco como sexo sem proteção e agressão física, de acordo com a OMS. Comportamentos de risco em saúde na adolescência predizem menor nível educacional na vida adulta, contribuindo para aumentar as desigualdades em saúde.

Importante salientar às educandas e aos educandos que o uso de drogas está intimamente relacionado a maior incidência de DSTs, principalmente devido ao uso de seringas compartilhadas.

O MINISTÉRIO DA SAÚDE DISPONIBILIZA O DISQUE SAÚDE 136, que funciona de segunda a sexta-feira, das 7h às 22h, e aos sábados e domingos, das 8h às 18h, para sanar dúvidas relacionadas ao tema. A ligação é gratuita e pode ser feita de telefones fixos, públicos ou celulares, de qualquer local do país.

DOENÇAS SEXUALMENTE TRANSMISSÍVEIS (DSTs)

O Ministério da Saúde define doenças sexualmente transmissíveis (DSTs) como aquelas transmitidas, principalmente, por contato sexual sem o uso de camisinha com uma pessoa que esteja infectada, e geralmente se manifestam por meio de feridas, corrimentos, bolhas ou verrugas. As mais conhecidas são gonorreia e sífilis, cuja única forma de transmissão é via relações sexuais sem o uso de preservativo, e as hepatites B, C e D, e Aids, que podem ser transmitidas também por outras vias.

As DSTs são causadas por bactérias (sífilis, clamídia, gonorreia) e por vírus (hepatite B,C,D, Aids, HPV, herpes).

A principal via de transmissão é por relação sexual desprotegida. No entanto, essas doenças podem ser transmitidas pela gestante infectada ao feto [tanto pela placenta quanto no momento do parto] ou por transfusões sanguíneas [menos comum em decorrência do rigoroso controle nos bancos de sangue].

As DSTs são consideradas como um dos problemas de saúde pública mais comuns em todo o mundo. Em ambos os sexos, tornam o organismo mais vulnerável a outras doenças, inclusive à Aids, além de terem relação com a mortalidade materna e infantil. No Brasil, as estimativas da OMS de infecções de transmissão sexual na população sexualmente ativa, a cada ano, são:

Sífilis	Gonorreia	Clamídia	Herpes genital	HPV	HIV
937.000	1.541.800	1.967.200	640.900	685.400	39 MIL

De acordo com o Ministério da Saúde, desde os anos 1980 foram notificados 757.000 casos de Aids no Brasil. A epidemia no país está estabilizada, com cerca de 39 mil casos de Aids novos ao ano. No entanto, no Brasil está ocorrendo um aumento de novos casos em adolescentes e adultos jovens nos últimos anos, em virtude de negligência ao sexo seguro, devido aos avanços no tratamento da doença.

Em relação às hepatites virais, entre 1999 e 2011, foram identificados 120.343 casos de hepatite B, 82.041 de hepatite C e 2.197 de hepatite E. Existem ainda casos no Brasil de hepatite A e E, porém, esses tipos não são contraídos via transmissão sexual.

Segundo a Pesquisa de Conhecimentos, Atitudes e Práticas na População Brasileira [2013], 94% da população brasileira, de idades entre 15 e 64 anos, sabe que a camisinha é a melhor forma de prevenção às DSTs. Mesmo assim, 45% da população sexualmente ativa [15 aos 64 anos] do país não usou preservativo nas relações sexuais casuais nos últimos 12 meses. Os dados também revelam que 26,8% da população sexualmente ativa iniciou sua vida sexual antes dos 15 anos no Brasil.

As mulheres são mais suscetíveis às DSTs e desenvolvem complicações com maior frequência do que os homens uma vez que o trato genital feminino tem muito mais mucosa exposta do que o masculino, o que favorece a contaminação. Em geral, os agentes etiológicos das DSTs têm o trato genital humano como único reservatório e sobrevivem mal ou não resistem fora do corpo humano.

Vacinação

Até pouco tempo, o vírus da Hepatite B era o único agente de DST para o qual existia vacina eficaz. Em 2006, foi aprovada pela Agência Nacional de Vigilância Sanitária [Anvisa] a utilização da vacina Quadrivalente contra os tipos 6, 11, 16 e 18 do HPV para meninas e mulheres de nove a 26 anos que não tenham a infecção. Essa vacina confere proteção contra os vírus citados acima, os quais são responsáveis por 70% dos casos de câncer do colo do útero [tipos 16 e 18] e 90% dos casos de verrugas [condilomas] genitais [tipos 6 e 11].

O Brasil liberou em 2014 pelo SUS a vacinação contra HPV para meninas entre 11 e 13 anos, num esquema de três doses [no nascimento, seis meses e cinco anos].

Atualmente a mesma vacina é também indicada para mulheres e para homens, dos nove aos 45 anos, independentemente de terem ou não iniciado vida sexual. É importante frisar que existem mais de 250 sorotipos de HPV e, portanto, o fato de tomar a vacina não exclui a necessidade do uso do preservativo, tampouco a chance de infecção pelo HPV.

COMO VOCÊ PODE CONTRIBUIR EM SUAS AULAS?

Nas atividades socioesportivas há diversas formas de abordar o assunto. É sempre muito importante você saber informar as educandas e os educandos sobre a prevenção das DSTs. Os temas discutidos e abordados devem causar reflexão e conscientização, possibilitando as seguintes aprendizagens:

- Saber como prevenir-se de DSTs;
- Entender que a manutenção de um corpo saudável, sem doenças, é a chave de uma vida tranquila e feliz;
- Proporcionar autoconhecimento sobre o corpo e a vontade de mantê-lo saudável;
- Valorizar toda e qualquer ação preventiva que zele pelo bem-estar do corpo.

GRAVIDEZ NA ADOLESCÊNCIA – PREVENÇÃO

A gravidez na adolescência, fase dos 12 aos 18 anos, de acordo com definição do Estatuto da Criança e do Adolescente, é considerada de alto risco uma vez que o corpo da menina ainda não está completamente formado para a maternidade e o seu sistema emocional fica muito abalado.

De acordo com dados do Ministério da Saúde, cerca de 19,3% das crianças nascidas vivas em 2010 no Brasil são filhas e filhos de mulheres de 19 anos ou menos. No mesmo ano, 12% das meninas de 15 a 19 anos eram mães de pelo menos uma criança.

Adolescentes pobres, negras ou indígenas e com menor escolaridade tendem a engravidar mais que outras adolescentes, muitas vezes com gravidezes sem planejamento e indesejadas. Há ainda inúmeros casos decorrentes de abusos e de violência sexual que resultam de uniões conjugais precoces, geralmente com homens mais velhos.

A gravidez na adolescência acarreta uma série de dificuldades para as meninas, que não estão preparadas emocional e financeiramente para assumir tamanha responsabilidade, fazendo com que muitas adolescentes saiam de casa, abandonem a escola ou até mesmo não queiram dar à luz.

Na parte emocional pode ocorrer uma deterioração da autoestima, acarretando dificuldades de vinculação com a criança, o que origina sentimentos de censura, negação, regressão, introspecção e medo.

Na elaboração do seu novo Índice de Desigualdade de Gênero, o Relatório de Desenvolvimento Humano Global de 2010 destaca a gravidez na adolescência como uma variável que impede o desenvolvimento humano potencial das mulheres e, por consequência, de toda a sociedade.

Como educadora ou educador, você deve atuar de maneira efetiva com assuntos relacionados à gravidez na adolescência e suas consequências para o futuro de suas educandas e de seus educandos.

AO SE TRABALHAR A TEMÁTICA, VOCÊ DEVE TER EM MENTE QUE O OBJETIVO DA APRENDIZAGEM DO TEMA É

- Entender o seu nível de maturidade e desenvolvimento fisiológico;
- Compreender como funciona o corpo humano;
- Saber quais são os meios contraceptivos existentes;
- Conhecer os riscos e consequências de uma gravidez precoce;
- Enfatizar que independentemente do uso de anticoncepcionais hormonais, sempre deve ser utilizado o preservativo que, além de prevenir gravidez, previne DSTs.

Por outro lado, caso alguma adolescente já esteja grávida, é fundamental seu papel no acolhimento da mesma e nos esforços para que ela continue na escola e seja aceita por suas colegas e por seus colegas. Um acompanhamento multidisciplinar também é essencial, com o apoio das áreas de Serviço Social, Psicologia e Medicina.

A atividade física é importante e imprescindível durante a gestação para que ocorra ganho de peso adequado e evite doenças relacionadas com ganho de peso excessivo (hipertensão e diabetes gestacionais). Além disso, a gestante tem uma alteração do eixo da coluna vertebral e exercícios adequados evitam a sobrecarga nessa região, diminuindo a chance de dores nas costas nesse período.

Essas atividades devem ser supervisionadas e devem ser escolhidas atividades com baixo impacto como, caminhadas, alongamentos e atividades na água para que não acarretem riscos para a gestante e o bebê.

Após o nascimento da criança é importante também acompanhar a mãe e apoiá-la. Segundo o Relatório de Desenvolvimento Humano (2010), há evidências que sugerem associação entre mães adolescentes e risco de negligência e maus-tratos no cuidado de seus filhos. Vale lembrar, no entanto, que as jovens não devem ser culpadas. O mesmo relatório afirma que há evidências que sugerem que as famílias têm influência nos padrões de incidência da gravidez na adolescência, por motivos como falta de diálogo e orientação sexual, conflitos maritais dos pais, disciplina rigorosa, falta de monitoramento e baixa afetividade. Nesse sentido, seu papel como educadora e como educador pode fazer a diferença não apenas na identificação de problemas, mas também no acolhimento, inclusão e diálogo.

É importante orientar a jovem mãe sobre a necessidade do aleitamento materno exclusivo até o sexto mês de vida da criança, que garante a passagem de anticorpos de mãe para a filha ou filho, prevenido doenças e diminuindo a taxa de mortalidade infantil. Para a mãe, permite o retorno do corpo ao estado pré-gravidez mais rapidamente, garantindo boa saúde e manutenção da autoestima, além de diminuir o risco de câncer de mama no futuro.

ABORTO

Aborto é a interrupção da gravidez pela morte do feto ou embrião, junto com os anexos ovulares. Pode ser espontâneo ou provocado. O feto expulso com menos de 0,5kg ou de 20 semanas de gestação é considerado abortado.

Aborto espontâneo

O aborto espontâneo também pode ser chamado de aborto involuntário.

Calcula-se que 25% das gestações terminam em aborto espontâneo, sendo que 75% deles ocorrem nos três primeiros meses de gravidez. As causas do aborto espontâneo no primeiro trimestre são decorrentes de distúrbios de origem genética, de doenças maternas ou de infecções.

Aborto provocado

Aborto provocado é a interrupção deliberada da gravidez pela extração do feto da cavidade uterina.

Estima-se que seja realizado anualmente no mundo mais de 40 milhões de abortos, a maioria em condições precárias, com sérios riscos para a saúde da mulher.

Aborto no Brasil

No Brasil, o aborto voluntário é permitido para salvar a vida da gestante, anomalias fetais incompatíveis com a vida ou quando a gravidez for resultante de estupro. O aborto, fora esses casos, está sujeito à pena de detenção ou de reclusão.

Curiosidades

- Na Alemanha nazista o aborto era proibido por que era dever da mulher fornecer filhos para o III Reich.
- Os gregos permitiam o aborto, mas os romanos o puniam com pena de morte.
- O primeiro país a permitir aborto no prazo de 28 semanas foi a Inglaterra.
- Há um grande debate no Brasil em favor da descriminalização do aborto fomentado pelos movimentos feministas e de defesa dos direitos das mulheres.
- Esses movimentos defendem os direitos sexuais e reprodutivos das mulheres e seu direito de decidir sobre seu corpo.
- Defendem também que descriminalizar os abortos irá garantir às mulheres fazerem abortos assistidos e com acompanhamento médico e psicológico adequados, garantindo a saúde das mulheres.
- Por outro lado, a maioria dos movimentos religiosos se posicionam contra o aborto.
- No mundo, mais de 70 países permitem o aborto, com alguma restrição, e/ou sem restrição.

AO SE TRABALHAR A TEMÁTICA, VOCÊ DEVE TER EM MENTE QUE O OBJETIVO DA APRENDIZAGEM DO TEMA É:

- Explicar a diferença entre aborto espontâneo e aborto provocado;
- Enfatizar que no Brasil o aborto é considerado crime, somente sendo permitido em caso de estupro, risco de vida materno ou anomalias fetais incompatíveis com a vida;
- O aborto é liberado em diversos países do mundo.

A maior parte das pessoas, quando ouve falar em “Saúde Mental”, pensa em “Doença Mental”. No entanto, a saúde mental implica muito mais que a ausência de doenças mentais.

Pessoas mentalmente saudáveis compreendem que ninguém é perfeito, que todos possuem limites e que não se pode ser tudo para todos. Elas vivenciam diariamente uma série de emoções como alegria, amor, satisfação, tristeza, raiva e frustração. São capazes de enfrentar os desafios e as mudanças da vida cotidiana com equilíbrio e sabem procurar ajuda quando têm dificuldade em lidar com conflitos, perturbações, traumas ou transições importantes nos diferentes ciclos da vida.

A Saúde Mental de uma pessoa está relacionada à forma como ela reage às exigências da vida e ao modo como harmoniza seus desejos, capacidades, ambições, ideias e emoções.

O que é ter saúde mental

- Estar bem consigo mesmo e com os outros;
- Aceitar as exigências da vida;
- Saber lidar com as boas emoções e também com aquelas desagradáveis, mas que fazem parte da vida;
- Reconhecer seus limites e buscar ajuda quando necessário;
- É importante frisar que todas as pessoas podem apresentar sinais de sofrimento psíquico em alguma fase da vida, e nem por isso necessariamente serem portadoras de doença mental.

Dicas para manter uma boa saúde mental

- Mantenha sentimentos positivos consigo, com os outros e com a vida;
- Aceite você mesmo e às outras pessoas com suas qualidades e limitações;
- Evite consumo de álcool, cigarro e medicamentos sem prescrição médica
- Não use drogas;
- Pratique sexo seguro;
- Reserve tempo em sua vida para o lazer, a convivência com os amigos e com a família;
- Mantenha bons hábitos alimentares, durma bem e pratique atividades físicas regularmente.

Ao se trabalhar esse tópico você deve fazer uma ligação entre todos os outros tópicos de saúde, no sentido de que a promoção de saúde física (não usar drogas, não se expor a DSTs, ter hábitos de higiene e alimentação saudáveis) levarão a uma boa saúde mental.

Lembrar a Organização Mundial da Saúde (OMS) define a saúde como “o completo estado de bem-estar físico, mental e social, e não simplesmente a ausência de enfermidade”.

Higiene é um conjunto de conhecimentos e de técnicas para evitar doenças infecciosas usando desinfecção, esterilização e outros métodos de limpeza com o objetivo de conservar e fortalecer a saúde.

A higiene pessoal é todo cuidado corporal. Ela não se refere apenas a tomar banho e a escovar os dentes para evitar o mau hálito, cuidar do corpo e de sua limpeza e, sim, pelo zelo da saúde e do bem-estar como um todo. Esses hábitos higiênicos devem ser ensinados na infância, o quanto antes, para que as crianças pratiquem com consciência sempre.

História da higiene pessoal

Tais hábitos, que para nós são tão corriqueiros, já foram totalmente desconhecidos, fato que contribuiu para os grandes surtos de doenças, como a peste negra (peste bubônica), na Europa do Período Medieval e até para a tuberculose, uma das doenças pulmonares dos séculos XIX e XX.

No Brasil, o fator cultural e climático influenciou os nossos banhos diários, que herdamos dos índios brasileiros. Mas só a partir do início do século passado que a importância dos hábitos de higiene foi sendo divulgada por cientistas do mundo inteiro e se fortaleceram por causa das grandes empresas de cosméticos que se formavam.

A higiene pessoal foi facilitada pelo avanço tecnológico e a inserção dos banheiros dentro das residências, pois antigamente os dejetos eram jogados no meio das ruas e a preocupação em lavar as mãos e os cabelos não existia. Atualmente, o cenário é completamente diferente, com grande parte da população tendo acesso à rede de água encanada e esgoto. Atividades como banhos diários e lavar as mãos se tornaram banais, melhorando a qualidade e a vida saudável das pessoas.

Cuidados com o corpo

Os cuidados de higiene corporal são muito importantes, tais como tomar banho diariamente, cortar as unhas e mantê-las limpas, lavar as mãos constantemente e escovar os dentes depois das refeições. São hábitos simples e corriqueiros que evitam doenças de pele, contaminação por bactérias e vírus (como as hepatites A e E) e as cáries dentárias.

Porém, a higiene pessoal envolve mais do que isso. É também dormir, pelo menos, oito horas por noite para manter a mente e o corpo relaxados durante o dia, quando estamos em plena atividade. O ambiente disponível para dormir tem que ser arejado, limpo, ter temperatura e iluminação agradáveis para que a noite de sono seja revigorante.

Os maus hábitos de higiene podem levar a doenças tanto em mulheres quanto em homens.

De acordo com dados do Inca (Instituto Nacional de Câncer), o tumor de pênis representa apenas 2% de todos os tipos de câncer desenvolvidos pelo homem e sua principal causa é a má higiene da região genital masculina, sendo mais frequente nas regiões Norte e Nordeste, onde o acesso à informação quanto à higiene íntima é deficiente e as condições socioeconômicas são precárias, essa doença provocou 363 mortes no ano de 2010.

Nas mulheres, a má higiene íntima está relacionada a casos de infecções genitais como corrimentos vaginais e infecções urinárias.

AO SE TRABALHAR A TEMÁTICA, VOCÊ DEVE TER EM MENTE QUE O OBJETIVO DA APRENDIZAGEM DO TEMA É ENFATIZAR QUE ESTAS SÃO AS PRINCIPAIS MEDIDAS PARA UMA VIDA LIVRE DE DOENÇAS:

- Tomar banho diariamente;
- Escovar os dentes pelo menos 3 vezes ao dia após as principais refeições;
- Usar roupas limpas;
- Lavar as mãos sempre antes e depois de ir ao banheiro;
- Lavar as mãos sempre antes das refeições;
- Evitar andar descalço;
- Não compartilhar toalhas e escova de dentes;
- Evitar ficar com roupa úmida ou molhada por muito tempo;
- Não compartilhar roupas íntimas como calcinhas, cuecas, sutiãs.



Lista de filmes sobre DSTs

Crianças

Este filme extremamente controverso, feito em 1995 por Larry Clark, centra-se sobre os perigos do sexo desprotegido entre adolescentes americanos. O personagem principal, Telly, fez uma política de só dormir com virgens como forma de evitar doenças sexualmente transmissíveis. Infelizmente, Telly já inconscientemente contraiu o HIV e por isso está se espalhando para todo mundo com quem ele dorme.

O libertino

Este filme foi baseado na vida de John Wilmot, reconhecido como um bêbado, poeta e amante do enorme sucesso de homens e mulheres durante o reinado de Carlos II. Como qualquer homem de senhoras em uma era anterior a contracepção confiável e eficaz tratamento das DST, Rochester sofreu uma impressionante combinação de doenças sexualmente transmissíveis, como gonorréia e sífilis. O filme não recua diante das realidades desagradáveis da doença, e no final do filme, Rochester perdeu o nariz para a sífilis degenerativa que eventualmente iria matá-lo com a idade de 33.

Philadelphia

Considerado como o primeiro filme a abordar seriamente a questão da Aids no filme, 'Philadelphia' foi um filme de enorme sucesso, em 1993 e estrelado por Tom Hanks. Hanks interpreta um advogado gay enrustido, o que é condenado ao ostracismo e, em seguida, demitido por sua empresa, depois eles descobrem que ele tem AIDs. Ele então passa a processar por despedimento.

O filme é particularmente forte quando o prejuízo que auxilia a lidar e portadores de HIV tinham de suportar na mão dos colegas, familiares e amigos. Em uma cena memorável, um dos personagens vai ao médico depois de agitar as mãos de Hanks, temendo que ele pode ter contraído AIDs simplesmente através de tocá-lo.



Dicas de filmes sobre aborto

4 Meses, 3 Semanas e 2 Dias - Na Romênia de 1987, no final do comunismo, uma garota se hospeda num hotel barato, com a ajuda de sua colega de quarto, para receber um especialista em abortos para resolver seu "problema". ao saber que a gravidez está num estágio mais avançado do que o combinado, ele aumenta as exigências. cruel e aflitivo, um grande filme, que mereceu a Palma de Ouro em Cannes.

Coisas que Você Pode Dizer Só de Olhar para Ela - Cinco histórias sobre mulheres. na melhor delas, Holly Hunter é uma gerente de banco, bem sucedida e solitária, que engravida de um homem casado e decide fazer um aborto.

O Crime do Padre Amaro - Gael Bernal é um padre, que antes de ser enviado à Roma, tem que passar por uma pequena paróquia mexicana, de um padre corrupto. lá acaba se apaixonando por uma moça local e a engravida. ele então a induz a fazer um aborto sem as menores condições de higiene. baseado no romance de Eça de Queirós, foi indicado ao Oscar de filme estrangeiro.

O Segredo de Vera Drake - Imelda Stanton é um simpática dona de casa de classe baixa na Inglaterra dos anos 1950, mas que esconde um grande segredo até de sua família. ela realiza abortos em moças, por caridade e acaba presa. ótimo filme de Mike Leigh.

Regras da Vida - Michael Caine é um médico que dirige um orfanato e tem uma clínica onde exerce a função de "aliviador de mulheres", fazendo o parto de bebês indesejados e levando-os para o orfanato ou praticando o aborto, caso as mães assim preferam. seus conceitos e sua ética é transmitida ao pupilo - Tobey Maguire -, que foi criado ali. um filme que causou polêmica, mas foi indicado para sete Oscars e levou dois, para Caine como ator coadjuvante e pelo roteiro de John Irving, baseado no seu livro.



Dica de filme sobre alimentação

Muito Além do Peso mergulha no tema da obesidade infantil ao discutir por que 33% das crianças brasileiras pesam mais do que deviam. As respostas envolvem a indústria, a publicidade, o governo e a sociedade de modo geral. Com histórias reais e alarmantes, o filme promove uma discussão sobre a obesidade infantil no Brasil e no mundo.



Dica de música sobre DSTs

Bodies, do Sex Pistols (1977) Para o pouco tempo que estiveram juntos (menos de três anos) e para sua exígua produção [só um disco], os Sex Pistols levantaram uma poeira que ainda não baixou. Esta canção entra na categoria das nem pró nem contra. Na verdade, é uma história truculenta, vomitada por Johnny Rotten com muitos fuck no meio, de uma garota internada em um hospital psiquiátrico. Uma vez lá dentro, mantém relações sexuais com um enfermeiro, fica grávida e acaba abortando. Anos mais tarde, Johnny Rotten (também conhecido pelo sobrenome Lydon) esclareceu: "A canção não é nem a favor nem contra o aborto. Eu entendo os dois lados. Mas não por questões religiosas, e sim por questões humanas. A mulher é que tem que decidir". Na estranha letra, Rotten uiva: "Era uma garota de Birmingham. / Acabava de abortar. / Era um caso de loucura. / Seu nome era Pauline. / Morava em uma árvore". A frase que mais se repete é: "Corpos, não sou um animal". Possivelmente nem o próprio grupo sabia exatamente o que estava cantando.



Dicas de músicas sobre aborto

Heaven, Beyoncé (2014) A interrupção da gravidez tratada sob um ângulo diferente: a mulher que deseja dar à luz, mas é impedida por um aborto involuntário. Trata-se de uma experiência real da cantora. Em uma letra pessoal e tocante, Beyoncé se dirige a uma criança que afinal não nasceu: “Lutei por você. / O mais difícil me tornou mais forte. / Então me conte seus segredos. / Não suporto ver como você me deixa. / O céu não pôde esperar por você, não, o céu não pôde esperar por você”. A canção, como não poderia deixar de ser, é uma baladona lacrimogênea. No clipe, a cantora sublinha sua religiosidade: Beyoncé se ajoelha e reza em uma igreja. Heaven termina com o Beyoncé recitando Pai Nosso, em castelhano.

Hello Birmingham, de Ani DiFranco (1999) Aqui não há nenhuma ambiguidade. Ani DiFranco é uma férrea defensora do aborto. Em sua discografia há canções que falam claramente do assunto. Talvez a mais estremecedora seja Hello Birmingham, na qual a combativa cantora condena os acontecimentos: as bombas lançadas contra uma clínica de abortos de Birmingham, Alabama, e o assassinato de um médico que fazia abortos (Barnett Slepian) em Nova York, perto da casa da cantora, em Buffalo. Os dois fatos ocorreram em 1998. A letra diz o seguinte: “Foi só um disparo que passou através da janela daqui... / Uma bala veio visitar o médico”. E mais adiante conecta os dois sangrentos acontecimentos nesta estrofe: “Olá Birmingham, sou Buffalo. / Soube que você teve problemas. / Só estou ligando para saber o que se passou e se há alguém que entenda”.

My Special Child, de Sinéad O’Connor (1991) Se não é uma canção abertamente a favor do aborto, esse My Special Child aposta na possibilidade de optar. Sinéad tinha somente 23 anos quando escreveu essa letra (lançada um ano depois), onde conta sua experiência com a interrupção de uma gravidez. Assim se explicou a cantora irlandesa em uma entrevista: “Eu realmente não queria abortar. Estava feliz com meu companheiro quando fiquei grávida. Mas as coisas começaram a ir mal. Discutíamos muito. Ele não queria a criança. Eu sabia que ele nunca iria estar presente. Por isso decidi abortar. Não estava preparada para ter a criança”. Na letra, Sinéad não lamenta a decisão, mas se fustiga: “Penso em minha pequena menina. / Sua pele amarela e seus cachos negros. / E como o coração de seu pai estava gelado. / Falei com ela e lhe disse: ‘Não lamentarás a mãe que escolheste’. / Menti. / Onde está ela esta noite?”.

Nine-Month Blues, de Peggy Seeger (1977) Uma das primeiras canções pró-aborto a ser verdadeiramente popular. Com tal sobrenome, essa mulher não poderia ser outra coisa senão uma lutadora pelo direito à livre escolha. Pois Peggy Seeger é meia-irmã de Pete Seeger (fundamental músico folk esquerdista, recém-falecido) e, aos 76 anos, continua comprometida com causas. Além disso, foi casada [até a morte dele] com Ewan MacColl, outro cantor folk de ideais socialistas. O “blues dos nove meses” narra a história de um casal. Ela fica grávida acidentalmente e tenta abortar. Na canção, Peggy critica duas entidades conservadoras britânicas contrárias ao aborto, a SPUC [Sociedade para a Proteção da Criança Não Nascida, na sigla em inglês] e FPA [Associações de Planejamento Familiar, também na sigla em inglês]. A canção diz: “Éramos ele e eu, e com a criança seríamos três. / Mas mudamos de opinião... / A SPUC e a FPA nos disseram: ‘Fique com a criança, não a perca’. / E o médico disse que eu tinha o direito de me tratar caso eu fosse rica ou estivesse em perigo de morte. / Então fui embora dali com meus nove meses”.

Operation Rescue, do Bad Religion (1990) Em apenas dois minutos e nove segundos, o Bad Religion, banda veterana do punk californiano, acerta contas com a ultraconservadora organização antiaborto Operation Rescue. Eis uma parte da letra: “Operation Rescue, você se pergunta de onde eles vieram. / Eu me pergunto por que estão aqui... / O negócio deles é a vida eterna. / Olhem só eles brandindo as chaves da porta do seu reino”.

Se Quiser, se Mate, de Shakira (1996) A favor do aborto, ou contra? Os seguidores da cantora não estão de acordo. E os oportunistas de um e outro lado se indispõem no debate. Como a única que pode lançar luz ao assunto é Shakira, a próxima vez que a entrevistarmos (se prontifica bem pouco, a colombiana) perguntaremos a ela. Provavelmente a versão correta é que Shakira não entra no debate, mas critica o tão antiquado (e atual) “que dirão”, e a atitude pouco tolerante de algumas famílias e sociedades presas ao passado. A canção fala de jovens namorados que mantêm relações sexuais, e ela fica grávida. O casal se assusta com a provável reação violenta de seus pais e vizinhos. Assim, optam pelo aborto. Esta é uma das partes principais do tema: “Nesse dia você chegou um pouco depois das dez. / Mas o susto se deu umas semanas depois, quando se confirmaram as suas terríveis suspeitas. / Uma criança nasceria e você já sabia a data. / E antes que o vizinho e a família soubessem, você foi ao doutor para acabar com o problema”. Quando escreveu essa canção, Shakira tinha apenas 19 anos.



Dica de música sobre amamentação

Amamentação – Isadora Canto

No meu acalanto,
junto com meu canto
te embalar ou te alimentar

Ver você crescendo
muito amor eu vou te dar

Aqui neste momento
do seu alimento
quero estar e ficar

Olho nos teus olhos
junto com você
vamos adormecer



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Disponível em <https://www.informalcool.org.br/content/%C3%A1lcool-e-educa%C3%A7%C3%A3o?>

Disponível em www.inca.gov.br

Disponível em http://www.pnud.org.br/HDR/arquivos/rdh_brasil_2009_2010.pdf

Disponível em <http://portal.fiocruz.br/pt-br/content/menor-pesquisa-sobre-crack-j%C3%A1-feita-no-mundo-mostra-o-perfil-do-consumo-no-brasil>

Disponível em www.saude.gov.br

Disponível em www.scielo.org

Disponível em http://www.unicef.org/brazil/pt/activities_28264.htm

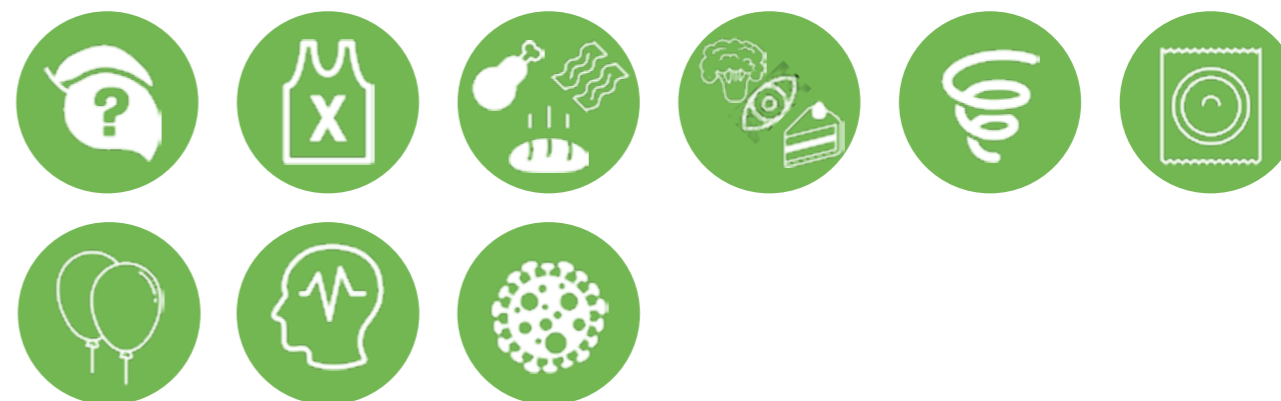
Disponível em www.who.int/es

Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento.

Valores e Desenvolvimento Humano 2010 / Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento. – Brasília, 2010.



SAÚDE ATIVIDADES



ATIVIDADE 1

OS CONES DO CONHECIMENTO



Tema: Saúde. | **Subtema:** Alimentação saudável.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: A atividade consiste num jogo de futebol com duas equipes competindo entre si. No entanto, o objetivo do jogo não será o gol, mas sim derrubar os cones da equipe adversária. Esses cones serão colocados nas duas áreas do goleiro (5 cones em cada área). Em cada cone haverá uma pergunta referente à educação alimentar. A primeira equipe que conseguir derrubar os 5 cones (e acertar a pergunta contida neles) será a vencedora. É importante lembrar que para que um ponto seja validado, é preciso acertar o cone e a pergunta contida dentro dele.

Objetivos: Promover o (e despertar o interesse pelo) conhecimento a respeito de uma alimentação saudável.

Duração: 30 a 40 minutos.

Momento para ser usada: Atividade principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo 8.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma bola de futebol, 10 cones de 20 centímetros, 10 perguntas elaboradas (em mini cards/papel ofício), fita adesiva e coletes de acordo com o número de participantes.

Passo-a-passo

1. Explique a atividade e seu objetivo às participantes e aos participantes;
2. Antes de iniciar a aula, as perguntas já deverão estar elaboradas e colocadas dentro dos cones;
3. Divida a turma em duas equipes e distribua os coletes;
4. Cada equipe receberá 5 cones, devendo organizá-los em suas respectivas áreas de defesa (zona de atuação do goleiro);
5. As perguntas serão lidas depois que cada cone for derrubado, devendo ser respondidas corretamente para a validação do ponto.

Exemplos de perguntas: 1. A _____ é rica em vitamina C e previne o resfriado.

[X] laranja [] banana [] uva.

2. O _____ é muito utilizado em saladas e muito rico em vitaminas A, B e C.

[X] alface, [] pepino [] tomate

3. A _____ é um ótimo oxidante cerebral.

[] batata [] tomate [X] berinjela

4. O consumo de _____, de qualquer forma, é importante para a circulação do sangue e purificação do mesmo, libertando o nosso organismo de venenos perigosos, que contribuem para o envelhecimento das células e até para doenças cancerosas.

[] cenoura [X] cebola [] alho

5. O corante existente na _____ é excelente para proteger as nossas células contra doenças cancerosas, e para combater problemas de visão, pois a vitamina A, existente nela, é de um valor excepcional para formar a púrpura visual.

[] abóbora [] batata [X] cenoura

6. O chá de _____ é um bom calmante, diurético, ótimo para auxiliar as digestões, e ainda um bom amigo dos rins e da bexiga.

[X] espinafre [] camomila [] erva-doce

7. O _____ é um alimento importante para combater anemias e para recuperar organismos debilitados.

[] chuchu [X] brócolis [] pimentão

8. O _____ é rico em licopeno, antioxidante que diminui o risco de câncer.

[] brócolis [X] tomate [] ovo

9. O _____ elimina cálcio e reduz a disponibilidade de magnésio na circulação, facilitando a formação de gordura corporal.

[] suco [] água [X] refrigerante

10. Precisamos beber _____ de água diariamente para um melhor e mais saudável funcionamento do nosso corpo.

[] 1 copo [] 3 copos [X] 8 copos.

Reflexão: Ao término da atividade, reúna as educandas e os educandos em um círculo e repasse todas as perguntas feitas, a fim de reforçar o conhecimento e proporcionar o relato de hábitos alimentares que elas e eles já tenham. Pesquise e esteja a par das perguntas colocadas nos cones, para que você possa orientar acerca de uma alimentação saudável.

Fica a dica:

Você não precisa, necessariamente, colocar as perguntas dentro dos cones. Elas poderão estar escritas em um papel, na sua mão, para facilitar a dinâmica do jogo. Você poderá enumerar os cones, ou ainda ter as perguntas enumeradas nas mãos, e pedir para que a educanda ou o educando escolha um número aleatório após derrubar um cone (dentro daqueles já pré-estabelecidos nas perguntas). Esta atividade também poderá ser adaptada ao handebol.

ATIVIDADE 2

O GOL QUE NÃO QUERO LEVAR



Tema: Saúde. | **Subtema:** DSTs - Prevenção da gravidez na adolescência.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: O jogo envolve duas equipes em busca do gol. Apenas determinadas educandas ou educandos poderão impedir que o gol aconteça.

Objetivos: Conscientizar as educandas e os educandos sobre a importância dos métodos contraceptivos na prevenção da gravidez indesejada.

Duração: 15 a 20 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: 8 a 22.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Bola de futebol, apito e coletes de quatro cores diferentes.

Passo-a-passo

1. Após uma breve conversa sobre diferentes métodos de prevenção à gravidez, a atividade deverá ser iniciada;
2. Divida a turma em duas equipes com números iguais de participantes e posicione-os no meio do campo;
3. Escolha, de forma aleatória, algumas participantes e alguns participantes das duas equipes, sendo que somente essas pessoas poderão impedir que os gols da equipe adversária aconteçam, podendo também tirar a bola dos adversários. Todos os demais membros da equipe poderão somente atacar. As participantes e os participantes escolhidos representarão os métodos contraceptivos, e estarão vestidos com coletes de cores diferentes dos outros membros de sua equipe;
4. Quando uma equipe marcar um gol, ela escolherá um método contraceptivo que considere mais eficaz (representado por algum jogador defensor da outra equipe);
5. Essa pessoa terá que sair da equipe adversária e passará a jogar pela sua;
6. O jogo terminará quando uma equipe perder todos os seus defensores (métodos contraceptivos), ou após o tempo determinado por você;
7. A equipe que terminar com o maior número de defensores será a vencedora.

Reflexão: Faça uma analogia entre a importância dos defensores para uma equipe e o uso de métodos contraceptivos para a prevenção da gravidez indesejada e de doenças sexualmente transmissíveis.

Provoque uma discussão, com questionamentos sobre a razão pela qual muitos jovens ainda preferirem não utilizar meios contraceptivos.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos e faixas etárias.

Para melhor entendimento das educandas e dos educandos, pode-se disponibilizar tiras com os nomes de diferentes métodos contraceptivos e deixar os defensores escolherem os que mais lhe agradam. As tiras escolhidas devem ser coladas em seus coletes.

Esta atividade poderá ser adaptada para o handebol, voleibol e basquete, sendo que somente quem estiver com o colete poderá fazer o golcesta/ponto.

ATIVIDADE 3

DRIBLANDO A FOME - CARDÁPIO CAMPEÃO



Tema: Saúde | **Subtema:** Alimentação saudável.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Você irá falar o nome de diversos alimentos e, utilizando os fundamentos do dribble e da condução de bola, as educandas e os educandos irão agrupar esses alimentos dentro das seguintes categorias: carboidrato, proteína e gordura.

Objetivos: Conhecer em detalhe os grupos alimentares diferentes.

- Reconhecer o potencial da educação alimentar no esporte.
- Refletir sobre o tipo dos alimentos que podem ser consumidos antes e depois das aulas.

Duração: 30 minutos

Momento para ser usada: Parte inicial

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador

Nº de participantes: Mínimo 6

Gêneros: Feminino e masculino

Materiais necessários: Bamboles ou círculos colocados [ou desenhados] no campo, representando os carboidratos, as proteínas e as gorduras; e bolas [o número irá variar de acordo com a quantidade de educandos].

Passo-a-passo

Você irá citar um alimento [por exemplo: “pão”], e as participantes e os participantes irão conduzir a bola, driblando em ziguezague e em direção ao círculo que acharem correspondente;

À medida que você for citando outros alimentos, as educandas e os educandos irão seguir driblando em busca do círculo adequado;

Dois variações da atividade são possíveis:

1) todas as educandas e educandos poderão conduzir a bola ao mesmo tempo [vantagem: haverá mais ação e ninguém ficará esperando];

2) cada participante conduzirá a bola sozinha ou sozinho quando chegar a sua vez [vantagem: cada pessoa será forçada a decidir por conta própria, dando maior possibilidade para que você possa observar se o conteúdo foi, de fato, entendido ou se precisa de repetição];

Caso as educandas ou os educandos conduzam a bola para o círculo errado, você deverá corrigi-los;

Reflexão: Ao término da atividade, você deverá formar um círculo com as participantes e os participantes para reflexão, onde explicará qual grupo de alimentos é responsável pela composição dos músculos, pela energia rápida, pela obesidade, além de fornecer outras informações pertinentes.

Você deverá, também, promover um debate sobre a relação entre esporte, força e alimentação saudável, e sobre os tipos de alimentos que podem ser consumidos antes e depois das aulas de educação física.

Fica a dica:

Para ampliar a atividade, é possível colocar mais círculos [categorias de alimentos] no campo, como minerais, vitaminas, bebidas e fibras.

Esta atividade pode ser adaptada a outras faixas etárias, adequando o conteúdo abordado.

Esta atividade pode ser adaptada ao Handebol e ao Basquete, utilizando o mesmo ‘passo a passo’.

ATIVIDADE 4

CIRCUITO DE ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL



Tema: Saúde | **Subtema:** Alimentação saudável.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: As educandas e os educandos passarão por um circuito de atividades físico-técnicas, onde terão pelo caminho alguns alimentos saudáveis e outros nem tanto. Em meio a tantas informações, terão que decidir quais são importantes para a saúde.

Objetivos:

- Promover o conhecimento sobre os alimentos;
- Despertar interesse por uma alimentação mais saudável;
- Conscientizar as educandas e os educandos sobre os riscos de uma alimentação não saudável.

Duração: 15 a 25 minutos

Momento para ser usada: Parte inicial da aula

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador

Nº de participantes: 8 a 25

Gêneros: Feminino e masculino

Materiais necessários: Uma bola por educanda ou educando, cones e tartarugas.

Passo-a-passo

Você dividirá a turma em grupos e colocará um circuito com cones e tartarugas na frente de cada grupo. Cada cone e tartaruga terão papéis contendo diferentes tipos de alimentos, sendo saudáveis e não saudáveis. [Os papéis estarão distribuídos aleatoriamente nos cones e nas tartarugas];

Exemplo de circuito:

Estação 1: condução de bola em sinuosa.

Estação 2: condução de bola em velocidade, com mudança de direção.

Estação 3: controle de bola bilateral em corredor reto.

Quando estiverem passando pelas estações, as educandas e os educandos deverão derrubar os cones e virar as tartarugas que tiverem informação sobre alimentos não saudáveis, e deverão recolher um alimento saudável;

Exemplos de alimentos saudáveis: arroz, milho, aveia, batata, maçã, banana, brócolis, abóbora, feijão, ervilha, carne, leite.

Exemplos de alimentos não saudáveis: sorvete, salgadinho de milho, pizza, batata frita, bacon, cachorro-quente, churros, refrigerante.

Após todas e todos participantes tiverem passado pelo circuito, será feita uma contagem e a equipe que tiver recolhido mais alimentos saudáveis será a vencedora;

Durante a contagem, é importante que todas as educandas e os educandos se hidratem;

Reflexão: Promova uma reflexão sobre a importância e os benefícios da alimentação saudável. Essa reflexão pode ser guiada por perguntas sobre a alimentação que as participantes e os participantes costumam consumir diariamente. Ex: “Na escola, vocês podem escolher o que comprar na cantina [biscoitos, frutas, etc]?”

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outras idades, adequando o conteúdo.

Você pode utilizar garrafas pets e disco feitos com papelão no lugar dos cones e das tartarugas.

Você pode utilizar imagens de alimentos no lugar dos nomes dos alimentos.

ATIVIDADE 5

FINALIZE SE CONSEGUIR



Tema: Saúde. | **Subtema:** Drogas.

Faixa etária: 18 a 24 anos.

Descrição: Esta atividade consiste na tentativa de finalizar o gol utilizando os pés após “rodar” (girar sobre o próprio eixo) 10 vezes consecutivas com a cabeça no bastão.

Objetivos:

- Simular efeitos sensorio-motores causados pelas drogas por meio de uma atividade lúdica;
- Promover uma reflexão a respeito das consequências das drogas no organismo.

Duração: 10 a 15 minutos.

Momento para ser usada: Parte final da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: A partir de 6.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: 4 bastões (ou cabos de vassoura), 4 bolas de futebol e 1 apito.

Passo-a-passo

1. Divida as participantes e os participantes em equipes de 4 integrantes;
2. Demarque 4 estações (uma ao lado da outra) para que as equipes se posicionem e coloque 1 bastão e uma bola em cada uma delas;
3. As equipes devem estar enfileiradas e posicionadas em suas estações;
4. Defina qual será a ordem das equipes para os chutes a gol;
5. Todas e todos integrantes de cada equipe deverão participar;
6. Após o seu sinal, o participante ou a participante deverá flexionar o tronco para frente, encostando a testa no bastão;
7. Nessa posição, dará 10 giros, no sentido horário, sem tirar a testa do bastão;
8. Após o 10º giro, sem esperar a recuperação do equilíbrio, deverá chutar a bola para o gol, com o objetivo de acertá-lo;
9. A equipe que fizer mais gols será a vencedora.

Reflexão: Reúna as educandas e os educandos em um círculo. Passe a bola de mão em mão para que cada uma/um descreva como se sentiu durante a atividade. Baseando-se nas declarações feitas, faça uma comparação entre as sensações descritas ao estado de uma pessoa sob o efeito de drogas e indague as participantes e os participantes sobre a possibilidade da realização de certas atividades neste estado [Ex: É possível dirigir? É possível transitar pelas ruas neste estado? É possível realizar alguma atividade física com essas sensações? Qual mal esse “estado” pode provocar no organismo? Quais os prejuízos que uma pessoa que pratica atividades físicas pode ter se ela se envolver com drogas?]

Fica a dica:

Você pode adaptar a atividade de acordo com as características de sua turma. Esta atividade é normalmente feita sem goleiras ou goleiros. No entanto, caso você pense que a atividade poderá ficar mais interessante com alguém na meta, sinta-se à vontade para incluir uma educanda ou um educando para tal função.

Você também poderá fazer com que todos os grupos chutem ao mesmo tempo, tornando a atividade mais divertida [o primeiro integrante de cada grupo deverá chutar assim que ouvir o sinal dado por você].

Você poderá, também, utilizar cones no gol e distribuir pontos cada vez que um deles for derrubado.

Esta atividade pode ser adaptada ao Basquete e ao Handebol.

ATIVIDADE 6

FUTEBOL DA PREVENÇÃO



Tema: Saúde. | **Subtema:** DSTs - causas e prevenção.

Faixa etária: 18 a 24 anos.

Descrição: A atividade consiste num jogo de futebol no qual apenas as participantes ou os participantes “protegidos” poderão fazer o gol. Essa proteção será representada pelo uso de um colete ou de uma camisa diferente do restante do time. Sempre que a bola sair de jogo, a equipe poderá solicitar a troca da pessoa protegida. Quando a equipe fizer um gol, ela poderá acrescentar mais um “protegido” nesse sistema. A equipe que estiver com o maior número de jogadoras ou jogadores protegidos no final da partida será a vencedora.

Objetivos:

- Promover a conscientização do uso do preservativo por meio de uma atividade lúdica;
- Realizar uma reflexão do assunto por meio dos relatos das participantes e dos participantes, e da prática realizada.

Duração: 20 a 30 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No mínimo 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma bola, quadra ou campo de futebol, camisas ou faixas para diferenciar os times, coletes (camisas ou faixas) para identificar os jogadores que poderão entrar na área adversária e fazer gol.

Passo-a-passo

1. Cada equipe terá que vestir uma participante ou um participante com um colete, sendo que este colete representará o uso do preservativo;
2. Apenas a participante ou o participante que estiver utilizando o colete poderá entrar na área do time adversário e/ou fazer o gol. Caso outra jogadora ou outro jogador tente fazer o gol, este será invalidado;
3. A cada gol marcado por uma equipe, ela ganhará mais um colete e aumentará o número de jogadores que poderão entrar na área adversária e/ou fazer o gol;
4. Divida a turma em equipes e distribua os coletes de identificação para cada time;
5. Entregue o colete que simboliza o preservativo;
6. Inicie o jogo;
7. Ao final, a equipe que tiver com o maior número de jogadores protegidos ganhará o jogo.

Reflexão: Promova um debate a respeito do assunto, motivando o grupo a relatar experiências (próprias ou fatos conhecidos). Será interessante comparar e reforçar as causas e as consequências da falta de consciência na utilização dos mecanismos de proteção durante o sexo.

Fica a dica:

Para facilitar o desenvolvimento do debate, você poderá trazer algumas perguntas comuns ao assunto abordado ou pedir para que as participantes ou os participantes depositem perguntas em uma urna simbólica.

Talvez seja uma boa ideia separar o grupo de meninos e meninas para que o turma se sintam mais à vontade.

Observação: uma variação desta atividade poderia ser de não ligar o ganho de colete a um gol marcado, mas sim ao tempo de jogo. Ex: até 5 minutos: 1 colete, de 5 a 10 minutos: 2 coletes. Assim, a chance de fazer gols aumentaria para ambos os grupos. Nesse caso, o time poderá trocar o colete nos momentos em que o jogo estiver parado [lateral, escanteio, tiro de meta, recomeço de jogo após um gol, intervalo e/ou falta].

Esta atividade poderá ser adaptada para o handebol, voleibol e basquete, sendo que somente quem estiver com o colete poderá fazer o gol/cesta/ponto.

ATIVIDADE 7

AS APARÊNCIAS ENGANAM



Passo-a-passo

1. Entregue bolas de gás às participantes e aos participantes (uma para cada). Cada bola deverá conter palavras, tais como: Gonorréia, Sífilis, Aids, camisinha masculina, Herpes, Cancro Mole, HPV, anticoncepcional, Tricomoníase, camisinha feminina, DSTs e métodos contraceptivos;
2. As participantes e os participantes não poderão ler esses papéis antes de encherem as bolas de gás. As bolas deverão ser amarradas com um barbante no tornozelo direito de cada pessoa;
3. Divida o grupo em duplas;
4. Informe às participantes e aos participantes que você colocará uma música [a escolha da música fica a seu critério. Porém, sugere-se uma música com ritmo rápido], e que as duplas deverão dançar, até que o som seja pausado;
5. Assim que a música parar, cada dupla deverá estourar seus balões [cada um estoura o da colega ou do colega ao lado, da mesma dupla]. Cada participante deverá pegar o papel do balão que estourou;
6. Cada dupla lerá os papéis estourados. Por exemplo: No caso de uma dupla tirar 'gonorréia e camisinha', isso significará que seus participantes estavam protegidos durante a brincadeira. Por outro lado, se uma participante ou um participante tirou 'Aids' e o outro, 'anticoncepcional' isso significará que existe uma chance de que a outra pessoa tenha contraído o HIV;
7. Esta atividade visa ilustrar a facilidade de se contrair uma DST, reforçando a importância da prevenção.

Reflexão: Após formar um círculo com as participantes e os participantes, peça para que relembrem o objetivo da atividade: problematizar o tema DST com o propósito de informar e alertar as participantes e os participantes sobre as doenças e as diferentes formas de proteção existentes. Comente sobre a dinâmica e pergunte quais aspectos [abordados na aula] consideraram mais relevantes. Por fim, pergunte se eles têm alguma dúvida.

Fica a dica:

Se achar pertinente, você poderá exibir o vídeo "História de todos nós - pega ou não pega" disponível nesse link do Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=oSEzHHOSXzU>

Esta atividade poderá ser feita, também, sem o uso de bexigas de ar. Você poderá entregar tiras de papel bem dobradas com as palavras-chave às educandas e aos educandos. Quando a música parar, cada pessoa deverá ler [mentalmente] sua tira, sem contar para os demais. Quando a atividade for recomeçada, as duplas deverão ser trocadas e, ao final, as educandas e os educandos contarão sobre as duplas que formaram ao longo da atividade.

Esta atividade também poderá ser feita sem o auxílio do aparelho de som, usando simplesmente o conhecimento dos educandos e das educandas sobre músicas em geral.

Uma roda de contos poderá ser usada no lugar de músicas, onde as educandas e os educandos irão formando uma história sobre o tema, criando personagens que viverão as situações descritas no conteúdo escrito nos papéis, etc.

Tema: Saúde. | **Subtema:** DSTs- causas e prevenção.

Faixa etária: 18 a 24 anos.

Descrição: Promover um debate sobre a importância da prevenção de DSTs utilizando bolas de gás com diversas palavras relacionadas ao tema.

Objetivos: Problematizar o tema das DSTs, com o propósito de informar e alertar as participantes e os participantes sobre as diferentes doenças e formas de proteção existentes.

Duração: 20 a 30 minutos.

Momento para ser usada: Parte final.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo de 6.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Bexigas de ar, barbante, tiras de papel [rascunho] e aparelho de som.

ATIVIDADE 8

TORNEIO ALTO ASTRAL



Tema: Saúde. | **Subtema:** Saúde mental.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Festival de futebol entre quatro times: A, B, C e D. Você deverá fazer uma tabela com os jogos A x B e C x D, de modo que as vencedoras e os vencedores desses dois jogos disputarão a final. O time que ganhar a final ficará em primeiro lugar e, o que perder, em segundo. Os dois times que perderem o primeiro jogo disputarão o terceiro e quarto lugar.

As regras serão as mesmas que as oficiais. Antes de começar o torneio, os times farão um sorteio para dar nome às suas equipes. Os nomes das equipes farão referência ao tema da Saúde Mental. Ao final do torneio, você deverá reunir todas as participantes e todos os participantes, e cada equipe terá que fazer uma breve explicação sobre o seu nome, gerando uma reflexão sobre o tema.

Objetivos:

- Perceber a importância de se ter uma boa saúde mental;
- Conhecer mais sobre o tema, refletindo sobre alguns tópicos como: estar bem consigo mesma/o e com as/os demais; aceitar as exigências da vida; saber lidar com as boas emoções, assim como as desagradáveis; saber reconhecer nossos limites, buscando ajuda quando necessário.

Duração: 45 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No mínimo 16.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Quadra ou campo de futebol, uma bola, papel para anotar o nome dos times e coletes para diferenciar as equipes [de acordo com o número de participantes].

Passo-a-passo

1. Explique a atividade e os objetivos para as participantes e os participantes;
2. Divida as equipes de forma equilibrada de acordo com o número de participantes;
3. Faça o sorteio dos nomes das equipes;
4. Faça a tabela de jogos
1º JOGO - A x B / 2º JOGO - C x D / 3º JOGO - Vencedor do 1º JOGO x Vencedor do 2º JOGO / 4º JOGO - Perdedor do 1º JOGO x Perdedor do 2º JOGO

Sugestão de nomes:

- Equipe A - "Qualidade de vida - Bem-estar físico, mental e social"
- Equipe B - "Sem lazer não dá para viver"
- Equipe C - "No Stress"
- Equipe D - "Equilíbrio de Emoções - enfrentando os altos e baixos da vida";

Execute o Torneio;

- Mostre a classificação final do torneio;
- Reúna todas as participantes e todos os participantes e peça para que cada equipe fale sobre o significado de seu nome.

Reflexão: Você pedirá aos grupos para se apresentarem e, ao final de todas as apresentações, também poderá explicar como é importante ter uma boa saúde mental. Poderá conversar sobre como a saúde mental de uma pessoa está relacionada à forma como ela reage às exigências da vida e ao modo como harmoniza seus desejos, capacidades, ambições, ideias e emoções. Poderá também perguntar às educandas e aos educandos como se sentiram na derrota ou na vitória. Poderá relacionar as emoções do jogo com as emoções da vida.

Fale também de problemas como a ansiedade e a depressão, que são muito comuns nos dias de hoje. As pessoas que acham que têm esses problemas devem falar para sua família e seus amigos mais próximos. Se não tratados no princípio, eles podem se agravar de tornar problemas muito sérios para a saúde.

Evite criar estigmas sobre doenças e problemas relacionados à saúde mental. Todas as pessoas podem, em algum momento da vida, passar por um problema desses, e isso não é sinal nenhum de fraqueza.

Fica a dica:

Você poderá sugerir que o grupo vote na melhor apresentação. Esta atividade poderá ser adaptada para qualquer outro esporte, em forma de torneio.

ATIVIDADE 9

PASSE LIMPO



Tema: Saúde. | **Subtema:** Higiene pessoal.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: A atividade consiste em usar o fundamento do passe do futebol como elemento de contato entre as participantes e os participantes, e por meio desse contato elucidar algumas formas de prevenção, contágio e transmissão de doenças.

Objetivos:

- Desenvolver nas educandas e nos educandos noções básicas de higiene pessoal;
- Esclarecer sobre as diferentes maneiras de prevenção a doenças;
- Despertar o interesse pelo conhecimento sobre diferentes tipos de doenças e suas formas de contágio e transmissão.

Duração: 15 a 20 minutos.

Momento para ser usada: Parte Inicial ou parte principal.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: 20 a 25.

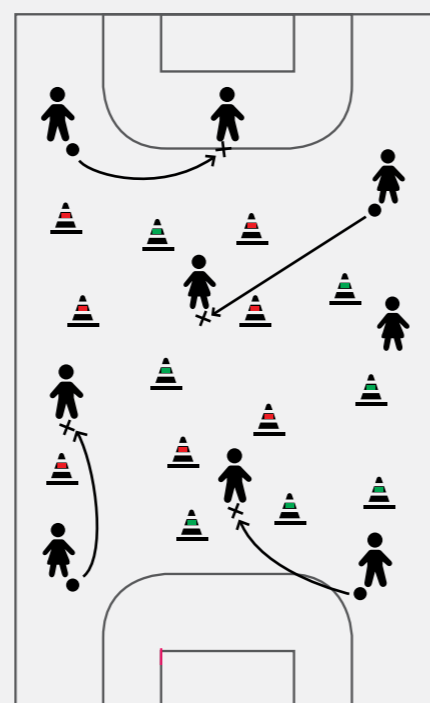
Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Cones de marcação [de acordo com o número de educandas e educandos], papéis com os conteúdos que serão trabalhados e 5 bolas de futebol.

Passo-a-passo

1. Você deverá espalhar cones pelo campo e colocar papéis contendo o nome de viroses e doenças relacionadas à falta de higiene pessoal.
Ex: escabioses, pediculoses, verminoses, doenças de pele, viroses, cólera, micoses, etc;
2. Os papéis também deverão conter hábitos de higiene pessoal, como lavar as mãos antes das refeições e após usar o banheiro; escovar os dentes após as refeições, ao acordar e antes de dormir; manter as unhas das mãos e dos pés limpas; não levar as mãos à boca; não compartilhar copos, toalhas ou roupas íntimas, etc;
3. Distribua as educandas e os educandos aleatoriamente no espaço da atividade [utilizar metade do espaço, se for um campo, e o espaço inteiro, se for uma quadra], sendo que alguns ficarão com a bola e outros não. Você informará que o passe é uma forma de contato entre as integrantes e os integrantes de uma equipe e que para o mesmo ser executado com perfeição, um dos integrantes precisa estar em boas condições para receber o passe [se posicionar bem], além de ter cuidado ao passar a bola;
4. Ao som de um apito, as educandas e os educandos trocarão passes entre si, deslocando-se entre os cones;
5. Ao som de dois apitos, as educandas e os educandos irão parar de jogar e pegarão o cone que estiver mais próximo de si. Após isso, irão ler o que está escrito no papel. Caso uma pessoa leia uma ação ou medida de higiene pessoal, estará apta a continuar no jogo normalmente, mas caso leia o nome de uma virose ou uma ação não higiênica, deverá continuar no jogo, porém só podendo tocar a bola com o pé não dominante;

A atividade continuará. **Caso alguém pegue a mesma virose ou ação não higiênica, essa pessoa ficará uma rodada fora.** Ela poderá ser salva somente se o último jogador que tocou a bola para ela disser uma medida profilática contra a virose que o colega adquiriu.



Continua normamente.

Só pode tocar a bola com o pé não dominante.

Reflexão: Você poderá fazer analogias como as seguintes:

Assim como o passe é uma forma de contato entre os membros de uma equipe, a falta de higiene pessoal é a principal forma de contato com uma doença.

Da mesma forma que temos que estar bem posicionados para receber um passe, também temos que estar preparados caso tenhamos contato com algumas viroses.

Quando passamos a bola, sempre temos o cuidado para que ele seja perfeito, fazendo com que a bola chegue em boas condições ao companheiro. Devemos ter esse mesmo cuidado com nossa higiene, para que estejamos menos aptos a adquirir e repassar doenças.

Fica a dica:

Esta atividade poderá ser adaptada para outras temáticas, substituindo o conteúdo dos papéis nos cones.

Caso perceba que as educandas e os educandos têm dificuldade com leitura, você poderá colar gravuras no lugar das palavras.

Esta atividade pode ser adaptada para outras faixas etárias, adequando-se a complexidade do conteúdo.



MEIO AMBIENTE

SUMÁRIO

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 130 Histórico | 139 Anote na agenda |
| 131 Gigante pela própria natureza | 139 Vídeos sobre a temática |
| 132 Principais problemas ambientais | 140 Músicas sobre a temática |
| 137 Consumo consciente | 140 Referências bibliográficas |
| 138 Educação ambiental para a mudança de comportamento | 141 Atividades |

Foto: Caio Vilela

“TODAS E TODOS TÊM DIREITO AO MEIO AMBIENTE ECOLOGICAMENTE EQUILIBRADO, BEM DE USO COMUM DO POVO E ESSENCIAL À SADIA QUALIDADE DE VIDA, IMPONDO-SE AO PODER PÚBLICO E À COLETIVIDADE O DEVER DE DEFENDÊ-LO E PRESERVÁ-LO PARA AS PRESENTES E AS FUTURAS GERAÇÕES”
ARTIGO 225 DA CONSTITUIÇÃO FEDERAL (1988)

O capítulo irá contribuir para que você, educadora e educador, trabalhe temas relacionados aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):



Meio ambiente refere-se a todas as coisas vivas e não vivas que ocorrem na Terra ou em alguma região dela que afetam os ecossistemas e a vida dos seres humanos. É o conjunto de condições, leis, influências e infraestrutura de ordem física, química e biológica que permite, abriga e rege a vida em todas as suas formas, conforme definição na Política Nacional de Meio Ambiente, promulgada em 1981.

A Constituição Federal de 1988, em seu artigo 225, não deixa dúvidas ao afirmar que todas e “todos têm direito ao meio ambiente ecologicamente equilibrado, bem de uso comum do povo e essencial à sadia qualidade de vida, impondo-se ao poder público e à coletividade o dever de defendê-lo e preservá-lo para as presentes e as futuras gerações”. Essa definição está diretamente ligada ao conceito de desenvolvimento sustentável, que é o desenvolvimento capaz de suprir as necessidades da geração atual, sem comprometer a capacidade de atender as necessidades das futuras gerações. É o desenvolvimento que não esgota os recursos para o futuro. Essa definição surgiu na Comissão Mundial sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento, criada pelas Nações Unidas para discutir e propor meios de harmonizar dois objetivos:

A proposta deste capítulo é apresentar um panorama geral sobre o assunto para que ajude você, educadora e educador, a ter subsídios para associar esses temas tão complexos e ao mesmo tempo presentes na mídia ao cotidiano de suas educandas e de seus educandos. Esperamos que o conteúdo deste capítulo ajude-os a desenvolver atividades que contribuam para a formação de gerações com mais consciência ambiental, que sejam capazes de refletir e de mudar seu comportamento para a construção de um mundo mais sustentável para todas e para todos.

o desenvolvimento econômico e a conservação ambiental.

O tema meio ambiente não está apenas nas discussões políticas. O setor do futebol também já se despertou para a importância de diminuir o impacto ambiental de suas ações e, além disso, de contribuir para a formação de cidadãos e de cidadões mais conscientes. A Copa do Mundo da Alemanha, em 2006, representou um marco da história das Copas em relação ao meio ambiente, com o projeto Green Goal, de práticas ambientais sustentáveis. Uma dessas práticas, por exemplo, foi o incentivo dado às turistas e aos turistas a utilizar transporte público, visando diminuir os efeitos dos meios de transporte ao meio ambiente. Naquela Copa, houve uma economia de 13% da energia, pois os estádios optaram por instalações de fontes renováveis de energia, como solar ou eólica.

Para garantir uma melhor abordagem do tema, neste capítulo iremos contextualizar alguns dos principais problemas ambientais da atualidade e trazer atividades práticas de apoio à educação ambiental, que permitam não apenas a disseminação de conhecimentos, mas também a reflexão sobre o papel de cada pessoa e do coletivo em prol do desenvolvimento sustentável.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

O principal resultado da Conferência das Nações Unidas para o Desenvolvimento Sustentável (Rio+20), realizada em 2012, foi o documento final que apontava objetivos e metas em busca do desenvolvimento sustentável, por meio de ações focadas e coerentes, aplicadas aos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio (ODM). Finalmente, em 2015, líderes e chefes de estado aprovaram, por consenso, uma agenda universal, que estabeleceu os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Os ODSs foram elaborados sobre as bases estabelecidas dos ODMs e mesclam, de forma equilibrada, as três dimensões da sustentabilidade: econômica, social e ambiental.

No total, foram estabelecidos 17 ODSs, 169 metas e meios de implementação de parcerias globais, governança e estruturas de monitoramento. Com relação à temática de meio ambiente, há sete ODSs específicos:



assegurar a água limpa e o saneamento para todas e para todos



garantir energia acessível e limpa;



cidades e comunidades sustentáveis;



consumo e produção responsáveis;



combate às alterações climáticas;



conservar e promover o uso sustentável dos oceanos;



proteger, recuperar e promover o uso sustentável das florestas.

Fonte: <http://www.pnud.org.br/ods.aspx>

*Conteúdo revisado pelo engenheiro florestal Artur Orelli Paiva.

A história mostra que a humanidade sempre extraiu da natureza tudo o que era necessário para a sua sobrevivência imediata. Era comum às nossas antepassadas e aos nossos antepassados abandonar determinada fonte de recursos naturais após esgotá-la, buscando posteriormente novos locais para a exploração.

As descobertas e as explorações de novos continentes, a industrialização, o avanço tecnológico, assim como o aumento em larga escala da população mundial, ampliaram as relações comerciais entre os povos, acelerando a exploração das riquezas e das matérias-primas do nosso planeta, o que resultou em perceptíveis consequências sobre o meio ambiente.

O intenso e contínuo impacto das ações humanas e das novas tecnologias fez com que a questão ambiental se tornasse uma das grandes preocupações da sociedade atual em nível global. Assim, a partir da segunda metade do século XX, uma série de reuniões, convenções, programas e protocolos, de âmbitos nacional e internacional, começaram a ser implementados visando ao estabelecimento de políticas públicas reparadoras de conservação e de preservação do meio ambiente, que apontassem propostas para a gestão de um mundo mais sustentável.

Um marco histórico foi a primeira Conferência das Nações Unidas para o Meio Ambiente e Humano, na cidade de Estocolmo, Suécia, em 1972. Vinte anos mais tarde, houve a Cúpula da Terra, conhecida como Eco-92, no Rio de Janeiro, reunindo delegações de 178 países. Com o acentuado debate sobre as questões climáticas, o Protocolo de Kyoto, em 1997, foi o primeiro acordo internacional referente ao controle de emissões de gases do efeito estufa. Mais recentemente, em 2012, a Rio+20 deu nome à Conferência das Nações Unidas sobre Desenvolvimento Sustentável. Nessa última reunião histórica, reafirmou-se o objetivo de renovar e reforçar a participação dos líderes dos países com relação ao desenvolvimento sustentável no planeta. Em 2015, na 21ª Conferência das Partes [COP21], 195 países e a União Europeia concordaram pela primeira vez em agir para limitar o aquecimento global a menos de 2°C neste século, o que ficou conhecido como o Acordo de Paris.

Panorama de mudanças mundiais nos últimos anos:

De 1970 a 2010, as populações de espécies terrestres, de água doce e marinha diminuíram, respectivamente, 39%, 76% e 39% [Relatório Planeta Vivo WWF, 2014].

Em 2014, o mundo perdeu cerca de 18,8 milhões de hectares de florestas, uma área quatro vezes maior que o estado do Rio de Janeiro [Relatório World Resource Institute - WRI, 2014].

O tráfego aéreo projeta transportar 3,6 bilhões de passageiras e passageiros em 2016 [Associação de Transporte Aéreo Internacional - IATA], sendo que só no Brasil as emissões de CO2 oriundas da aviação civil em 2013 foram da ordem de 17 milhões de toneladas [Inventário Nacional de Emissões Atmosféricas da Aviação Civil, 2014];

Aumento de 66% em energia e geração de calor [de 1992 a 2008]. Trata-se de um aumento proporcionalmente muito maior que o da população global [Relatório Keeping Track of Our Changing Environment, Unep 2011].

As emissões de gases do efeito estufa decorrente da atuação humana, como o gás carbônico, metano e óxidos nitrosos aumentaram 31%, entre 2000 e 2010; [AR5 Quinto Relatório do IPCC];

As concentrações de CO2 na atmosfera cresceram 13%, entre 2000 e 2010 [AR5, Quinto Relatório do IPCC].

GIGANTE PELA PRÓPRIA NATUREZA

Ser chamado de “gigante pela própria natureza”, como retrata nosso hino, não é nenhum exagero. O Brasil está na lista dos países mais megadiversos do mundo, com 10% das espécies do planeta, 12% da água doce potável do mundo, 45.835 espécies da flora descritas, desde pequenas briófitas [musgos] até árvores frondosas, 692 espécies de mamíferos, 1.091 de aves, 744 de répteis, 1.026 de anfíbios e 3.000 de peixes. Estima-se ainda entre 96.600 e 129.840 espécies de invertebrados, sendo que só de borboletas e besouros há cerca de 26.000 espécies descritas em cada grupo. Esses números não são estáticos, aumentam a cada dia com a descoberta e a descrição de novas espécies. Além disso, o Brasil é celeiro de produção de alimentos para o mundo e possui vastos estoques de carbono florestal. O carbono florestal é todo o gás carbônico capturado pelas plantas da atmosfera e acumulado na biomassa vegetal, após este gás ter sido, por exemplo, emitido por ações do homem [veículos, indústrias, deamamento, etc.].

Por outro lado, 55% do território nacional já sofreu algum tipo de alteração por causa da ação dos seres humanos, que não se reverteu necessariamente em bem-estar ao povo brasileiro, uma vez que o Brasil ostenta um índice de desenvolvimento humano baixo e de desigualdade alto, contrastando com o grande capital natural que poderia levá-lo ao desenvolvimento sustentável. O que se pode fazer é aprofundar as pesquisas científicas, cobrir as lacunas do conhecimento e transferir os resultados para as esferas políticas públicas, de forma que as tomadas de decisão possam beneficiar o maior número de pessoas e favorecer a sustentabilidade ambiental e econômica em longo prazo.

O Brasil abriga diferentes biomas com características distintas de fauna e de flora. A Amazônia é a maior floresta tropical do mundo e possui cerca de 30 mil espécies de plantas, sendo responsável por um terço de toda a madeira produzida mundialmente. A Caatinga, encontra-se na região do semiárido, no Nordeste, em 11% do território brasileiro, e possui uma riqueza de mais de 1.440 espécies da fauna. Já o Cerrado, é a savana mais rica da Terra, detém 5% da biodiversidade planetária e abriga as nascentes das três maiores bacias hidrográficas da América do Sul: Amazonas/Tocantins, São Francisco e Prata. A Mata Atlântica cobre 15% do território nacional, com uma população de aproximadamente 120 milhões de habitantes em 17 estados. Ainda que bastante fragmentada e reduzida a quase um quarto de sua cobertura original, abriga cerca de 20 mil espécies vegetais [35% das plantas do Brasil]. O Pampa, bioma localizado no Rio Grande do Sul, possui planícies e campos naturais

com alta diversidade de gramíneas. Por fim, o Pantanal é a maior planície alagada do planeta, com cerca de 463 espécies de aves e 263 de peixes, em uma paisagem que se alterna entre os ciclos de cheias e chuvas típicos à região.

Fontes:
<http://www.sibbr.gov.br/areas/?area=biodiversidade>
<http://www.mma.gov.br/biomas>

PRINCIPAIS PROBLEMAS AMBIENTAIS

Consequência direta da intervenção humana nos diferentes ecossistemas da Terra, os problemas ambientais causam desequilíbrios, mudanças climáticas e comprometem significativamente a qualidade de vida. Destacamos aqui alguns dos principais problemas ambientais que ocorrem na atualidade.

Aquecimento global: é o processo global em que se observa aumento da temperatura média dos oceanos e do ar próximo à superfície da Terra. O aumento de temperatura é decorrente, dentre outros fatores, das concentrações crescentes de gases do efeito estufa, resultado de atividades humanas, como a queima de combustíveis fósseis e o desmatamento de florestas. O aquecimento global tem provocado desequilíbrios, como chuvas e secas extremas, em diferentes lugares. Exemplo disso foi a seca prolongada no semiárido brasileiro, de 2011 a 2013, e os recentes problemas de alagamentos em 2015 na região sul do país, decorrentes de chuvas muito acima da média.

Diminuição da camada de ozônio: é a degradação da camada composta por gás ozônio (O₃) que reveste a atmosfera terrestre, responsável por filtrar cerca de 95% dos raios ultravioleta B (UVB) emitidos pelo sol. A emissão de gases CFC (clorofluorcarbonetos) por antigos aparelhos eletrodomésticos e aerossóis danifica a camada de ozônio deixando-a cada vez mais fina, o que permite a entrada de maior quantidade de radiação e aumenta as chances de casos de câncer de pele, catarata e alergias.

Crises hídricas: representa a escassez de água doce em quantidade e qualidade para o consumo humano e outras atividades econômicas. As razões para as recorrentes crises hídricas que enfrentamos dizem respeito a situações de seca atípicas, poluição dos recursos hídricos, uso irracional (desperdício) na distribuição e abastecimento das cidades, desproteção de nascentes, córregos, rios e outras fontes de água e falta de saneamento básico universalizado. Em 2014, por exemplo, o estado de São Paulo vivenciou o ápice da falta de água.

Poluição do ar: resulta de alterações na atmosfera provocadas por gases e partículas em suspensão oriundos, por exemplo, da queima de combustíveis fósseis por indústrias (gás e carvão mineral) ou escapamento de veículos (gasolina e diesel). Várias doenças respiratórias, tais como pneumonias, asma, além de diversos tipos de alergias, estão associadas ao aumento da poluição do ar.

Esgotamento e poluição do solo: é o aumento crescente da perda de solo, erosões e uso inadequado do solo para atividades de plantio ou de pecuária mal conduzidas, transformando

grandes áreas produtivas em solos inférteis. Um exemplo disso, que não deve ser seguido, foram as atividades agropecuárias em solos inadequados associadas ao desmatamento na região das nascentes do rio Araguaia, em Mineiros (GO). Todo esse impacto levou à formação de uma grande voçoroca (estágio avançado e irreversível da erosão) que recebeu o nome de chitolina. A monocultura em larga escala e o uso abusivo de agrotóxicos geram comprometimentos relativos à contaminação do solo, do ar e da água, determinando a extinção de espécies mais vulneráveis. Além dos contaminantes do solo que têm origem no uso indiscriminado de agrotóxicos, o descarte incorreto de lixo, resíduos sólidos e hospitalares, produtos químicos e metais pesados acentuam o problema de poluição do solo.

Poluição de rios, lagos, mares e oceanos: consiste em qualquer alteração física, química ou biológica da qualidade da água que a torna imprópria para consumo ou causa danos aos organismos aquáticos. A poluição provocada por despejos não tratados de esgotos e lixo, além dos acidentes ambientais (ex: vazamento de petróleo), são as formas mais comuns. O maior desastre ambiental da história do Brasil, por exemplo, aconteceu em 2015, com o rompimento das barragens da mineradora Samarco, em Mariana (MG), resultando, dentre diversos danos sociais, culturais e ambientais, na poluição do rio Doce e de praias na costa do Espírito Santo.

Desmatamento: é a operação que objetiva a supressão total da vegetação nativa de determinada área para o uso alternativo do solo, como pecuária extensiva e agricultura. No Brasil, já foram desmatados 19% da Amazônia, 46% da Caatinga, 44% do Cerrado, 78% da Mata Atlântica, 36% do Pampa e 17% do Pantanal (MMA, 2015).

Perda de habitats naturais: consiste na diminuição drástica de ambientes naturais provocando a extinção acelerada de espécies animais e vegetais. As causas principais são atribuídas ao desmatamento e a expansão urbana desenfreada, como acontece mais recentemente no Oeste da Bahia e Sul do Maranhão e Piauí, por exemplo, onde dois milhões de hectares de vegetação nativa, respectivamente, já foram desmatados para dar lugar ao plantio de soja.

Acidentes nucleares: são acidentes envolvendo dispositivos nucleares e materiais radioativos. Os exemplos mais conhecidos são os acidentes nucleares em Chernobyl, na antiga União Soviética (1986), e na Usina Nuclear de Fukushima, no Japão (2011), e o caso do Césio-137, em Goiânia (1987), que contaminou mais de 600 pessoas.

Acidificação e poluição dos mares e dos oceanos: consiste no aumento da acidez da água do mar, em parte como consequência do aumento global da temperatura, provocando a extinção de espécies marinhas e de recifes de corais. Os oceanos também absorvem a maior parte da poluição gerada por resíduos plásticos consumidos nos continentes e despejados de forma errada, causando grandes manchas nos oceanos.

Lixo: trata-se de um dos mais graves problemas ambientais de nosso tempo. Devido às mudanças nos hábitos de consumo e ao aumento da população mundial, a geração de lixo tem crescido progressivamente, principalmente nos grandes centros urbanos. Além disso, os locais para disposição de todo esse material, quando não despejados de forma clandestina, estão se esgotando rapidamente, exigindo iniciativas urgentes para a redução da quantidade enviada para os aterros sanitários, ou lixões, o que poderia ser mitigado caso houvesse mais ações de reciclagem e reaproveitamento de materiais.

A PROBLEMÁTICA DA DENGUE, DA ZIKA E DA CHIKUNGUNYA

Embora seja um problema de saúde pública que afeta todas as regiões do país, principalmente em espaços urbanos com alta densidade populacional, não se pode dissociar a dengue, a zika e a chikungunya dos problemas ambientais.

O mosquito transmissor do vírus da dengue, da zika e da chikungunya, conhecido como *Aedes aegypti*, na grande maioria das vezes tem a proliferação de suas larvas favorecida por causa da falta de cuidados com o meio que habitamos, especialmente nas épocas quentes e chuvosas. Isso pode ser observado quando são abandonados ao ar livre lixo e entulho que possam acumular água, como garrafas e latas vazias, caixas destampadas, bandejas de ar condicionado, calhas de telhados, vasos de plantas, piscinas não tratadas, poço de elevador etc. Até mesmo a desatenção com plantas que acumulam água [bromélias] pode ser foco da doença.

O aumento dos casos dessas doenças deixa o alerta para a importância da educação ambiental. Casos emblemáticos como o afastamento de vários jogadores com dengue de jogos no Campeonato Paulista de 2015 podem ser utilizados por você, educadora e educador, como um início de reflexão para abordar o assunto.

Combater os criadouros com água parada e conseqüentemente eliminar o mosquito *Aedes aegypti* é sinal de cuidado com a saúde, que passa pelo cuidado com o meio ambiente. Esse tipo de conscientização contribui para o enfrentamento de outras doenças que também estão ligadas à degradação do meio ambiente, seja nas grandes cidades ou no campo, como malária e febre amarela, por exemplo, ambas transmitidas por meio de picada da fêmea do mosquito Anopheles.

Nem os atletas que cuidam da saúde regularmente estão imunes à doença. Alguns jogadores já foram vítimas da dengue, como na semifinal do Campeonato Paulista de 2015, quando dois jogadores estavam com a doença: Guerrero e Aranha. No mesmo ano, na final daquele campeonato, o Santos teve dois desfalques: o zagueiro Werley e o meia Léo Cittadini, ambos com dengue.

Outro grave problema tem sido o excessivo aumento de lixo eletroeletrônico. O descarte de produtos que precisam de eletricidade ou de baterias para seu funcionamento, tais como: equipamentos de informática, vídeo e som, telefonia fixa e móvel, dispositivos de iluminação, eletrodomésticos, ferramentas e brinquedos eletrônicos, viram lixo eletroeletrônico. Quando se tornam obsoletos ou mesmo quando consumidos de forma supérflua e trocados em frequência desnecessária, mais lixo eletroeletrônico é produzido pela sociedade, na maioria das vezes descartado em locais indevidos. Além da importância de reduzirmos o consumo desnecessário desses equipamentos, [por exemplo, não é necessário ficar trocando de celular smartfone todo ano], é essencial fazer o descarte adequado, pois os mesmos possuem substâncias químicas prejudiciais à saúde [chumbo, cádmio, mercúrio, arsênio], além de poluírem e contaminarem o solo, o ar e a água.

Em caso de incêndios e queimadas, ligue
193 ou (61) 3231-6093.

Em caso de denúncias sobre agressões ao meio ambiente, ligue Linha Verde
**0800-61-8080 ou
linhaverde.sede@ibama.gov.br**

IDEIAS DE RECICLAGEM

A reciclagem consiste em um conjunto de técnicas capazes de transformar itens que seriam inutilizados, descartados ou deixados à decomposição [que pode levar muito tempo] em matéria-prima novamente, retornando o ciclo produtivo. Essa alternativa contribui diretamente para o meio ambiente, pois diminui a pressão sobre a exploração de novos recursos naturais, além de contribuir para a economia de água e de energia, para diminuir o volume de lixo e para gerar empregos.

Como educadora e educador, você pode fazer a diferença trabalhando o tema da coleta seletiva em suas atividades e também contribuindo para a mudança de comportamento no seu próprio ambiente de trabalho. Foi pensando nisso que muitos estádios de futebol, por exemplo, vêm aderindo à coleta seletiva.

A separação do lixo entre orgânico e inorgânico, ou seja, quanto à sua composição química e, posteriormente em reciclável e não-reciclável, é um primeiro passo. Lixo orgânico é tudo aquilo que pode ser transformado em composto orgânico, por meio do processo de decomposição devido à atividade de fungos, bactérias, protozoários, vermes e insetos. Lixo inorgânico são produtos que foram um dia manufaturados em alguma fábrica, tais como plásticos, vidros, borrachas, tecidos, metais [alumínio, ferro etc.], isopor, lâmpadas, velas, parafina, cerâmicas, porcelanas, espumas, cortiças etc. O que diferencia o lixo reciclável do não-reciclável é que o primeiro pode ser reaproveitado, já que seus materiais de fabricação se transformam em algo novamente útil para o consumidor, ao passo que o não-reciclável acaba se tornando rejeito.

Feita a separação, é hora de descobrir os pontos de coleta seletiva ou serviços de cooperativas de catadoras e de catadores. Para os materiais mais comuns do dia a dia, deve-se conhecer o que pode ser reciclado.



PAPEL

Reciclável:

cadernos, livros, jornais, revistas, cartolinas, papel cartão, agendas, listas telefônicas, papelão, embalagens de papel.

Não reciclável:

celofane, papel vegetal, carbono, papeis plastificados, papel higiênico, lenços de papel, guardanapos, fitas, papeis adesivos, fotografias.

Fontes:
WWF, Coletas Seletivas em Movimento [2015]
<http://www.ecoassist.com.br/>



PLÁSTICO

Reciclável:

garrafas PET, embalagens de produtos de limpeza, canos, tubos, sacolas, potes e plásticos em geral.

Não reciclável:

garrafas PET, embalagens de produtos de limpeza, canos, tubos, sacolas, potes e plásticos em geral.



VIDRO

Reciclável:

garrafas, copos, frascos em geral.

Não reciclável:

espelhos, ampolas de medicamento, cerâmicas, porcelanas, tubos de eletroeletrônicos, vidros temperados.



METAL

Reciclável:

latas de alumínio, tampas de alumínio, papel alumínio limpo, embalagem de enlatados, embalagem de marmite, chapas e canos, panelas sem cabos, pregos.

Não reciclável:

latas de inseticidas, latas de solvente químicos, latas de tintas, latas de verniz, embalagem de aerossol, grampos, esponja de aço.

LIÇÃO DE CIDADANIA

Durante a Copa do Mundo de 2014, mesmo após a derrota do Japão em sua estreia contra a Costa do Marfim, algumas torcedoras e alguns torcedores japoneses deram um show de educação e civilidade, na Arena Pernambuco, em Recife [PE], ajudando a coletar e ensacar o lixo produzido pela plateia nas arquibancadas.

CONSUMO CONSCIENTE

Exercer o consumo consciente significa estar atento à forma como consumimos os diversos produtos e bens que compramos e obtemos em nosso cotidiano, de modo a reduzir a pressão pelo uso de recursos naturais cada vez mais escassos e, principalmente, diminuir a produção de lixo. Implica também em verificar se as empresas priorizam políticas de sustentabilidade e de recolhimento de embalagens e de resíduos. A partir do consumo consciente, podemos tomar melhores decisões, privilegiar nossas escolhas e nos posicionar em relação aos diferentes produtos e serviços oferecidos, avaliando com critério se estão impactando positiva ou negativamente a nossa própria saúde, a sociedade e o meio ambiente.

É preciso evitar o consumo de coisas supérfluas e sair da lógica que impõe substituir produtos com prazo pré-determinado. Nos dias de hoje, as armadilhas para um consumo excessivo e desnecessário são reais. No entanto, para a prática de um consumo mais responsável é importante buscar produtos e bens com vida útil mais longa, que permitam conserto ao invés de uma troca rápida depois de pouco tempo de compra e que impactem menos a natureza, seja na extração das matérias-primas ou no descarte.

Que tal começar pela própria prática do futebol em si, com a construção de balizas com objetos usados, como garrafas pet ou tubos de PVC, e bolas feitas com meias? Que tal uma bola costurada com material reaproveitado de lona e banners de propaganda? Por que não montar um pódio para os campeões reutilizando pneus velhos adaptados e decorados? Deixe sua criatividade entrar em campo!



VOCÊ SABIA?

Para a Copa do Mundo de 2010, realizada na África do Sul, uma empresa de material esportivo desenvolveu camisas feitas de PET, retirado de depósitos do Japão e da Tailândia, para diversas seleções. Com isso, a fabricação diminuiu 30% da energia comparada aos outros materiais das camisas esportivas;
A Arena Fonte Nova, em Salvador [BA], foi o primeiro estádio na América Latina a utilizar módulos de placas solares em sua cobertura para geração de energia;
Um dos times paulistas promoveu uma campanha que garantia a troca de garrafas PETs por ingressos de jogos;
No Maracanã, no Rio de Janeiro [RJ], a água da chuva é reutilizada para irrigação do gramado;
O Corinthians, clube paulista, foi o primeiro clube brasileiro a produzir um relatório anual de sustentabilidade, em 2008, de acordo com diretrizes globais de sustentabilidade.

Algumas dicas podem ser valiosas para diminuir o impacto ao meio ambiente no dia-a-dia. Faça sua parte e, claro, promova esses conhecimentos entre suas educandas e seus educandos. Veja como é fácil:

- **Reutilize** embalagens plásticas para guardar sobras das refeições;
- **Armazene a água** das chuvas adequadamente para regar plantas e lavar calçadas;
- **Não demore no banho:** um banho demorado chega a gastar de 95 a 180 litros de água. Banhos curtos economizam água e energia elétrica;
- **Ao escovar os dentes** com a torneira aberta, o gasto é de até 25 litros. Primeiro escove e depois abra a torneira para encher um copo com a quantidade necessária para o enxágue;
- **Ao se barbear,** mantenha também a torneira fechada;
- **Ao lavar a louça,** não deixe a torneira aberta o tempo todo. O certo é primeiro ensaboar e depois enxaguar tudo de uma só vez;
- **Para limpar a calçada,** use a vassoura e quando necessário, um balde, evitando deixar a mangueira aberta por muito tempo;
- **Desligue as luzes e os equipamentos** (computadores e televisão) quando sair de casa. Está provado que, se durante um ano desligarem-se dez computadores pessoais, à noite e durante os fins de semana, vai se poupar em energia o equivalente ao preço do computador;
- **Na iluminação de sua casa,** dê preferência às lâmpadas fluorescentes ou de LED; apesar de mais caras, a eficiência e o consumo de energia delas são bem menor e com o tempo se obtém retorno do investimento na redução do preço da conta de luz;
- **Economize: poupe papel,** usando o outro lado para tomar notas ou fazer rascunhos;
- **Roupas usadas** podem ser doadas;
- **Brinquedos velhos,** livros e jogos que você não quer mais podem ser aproveitados por outros; portanto, não os jogue fora;
- **Crie com seus amigos um espaço para coleta seletiva** no seu bairro ou comunidade, com lixeiras diferenciadas para coleta de material;
- **Compacte o lixo, antes de jogá-lo fora:** amasse latinhas de alumínio, garrafas plásticas (não se esqueça de tirar as tampas) e outros tipos de lixo, para que eles ocupem menos espaço;
- **Evite o desperdício de alimentos:** ao preparar a comida, evite desperdiçar talos, folhas, sementes e cascas, pois estes elementos têm grande valor nutritivo e possibilitam variações no cardápio. Experimente receitas que aproveitem os alimentos ao máximo;
- **Leve sua própria sacola ao fazer compras,** assim você deixará de usar, e, posteriormente descartar, vários sacos plásticos. Se não for possível, procure encher bem os saquinhos para não ter que levar tantos para casa (que acabarão indo parar no lixo).
- **Use transporte público, caminhe e pedale,** assim além de se movimentar mais, você também estará contribuindo com o meio ambiente.



Anote na agenda

- 11 de janeiro:** Dia do Controle da Poluição por Agrotóxicos;
- 2 de fevereiro:** Dia Mundial das Zonas Úmidas;
- 22 de março:** Dia Mundial da Água;
- 15 de abril:** Dia Nacional da Conservação do Solo;
- 22 de maio:** Dia Internacional da Biodiversidade;
- 5 de junho:** Dia Mundial do Meio Ambiente;
- 17 de julho:** Dia de Proteção às Florestas;
- 9 de agosto:** Dia Interamericano de Qualidade do Ar;
- 22 de setembro:** Dia Mundial sem Carro;
- 24 de novembro:** Dia Mundial sem Consumo.



Vídeos sobre a temática

- A lei da água.** Discorre sobre as florestas e como elas são importantes para os recursos hídricos do Brasil. Por meio de entrevistas com ruralistas, ambientalistas, cientistas e agricultores, o documentário relembra a votação no Congresso do Novo Código Florestal e questiona seu impacto com opiniões divergentes. André D'élia [2014].
 - A Última Hora.** Causadas pela própria humanidade, enchentes, furacões e uma série de tragédias assolam a planeta cotidianamente. Direção de Nadia Conners e Leila Conners [2007].
 - Ilha das Flores.** Retrata a sociedade atual, tendo como enfoque problemas de ordem social, econômica e cultural. Jorge Furtado [1989].
 - Lixo Extraordinário.** O filme acompanha o trabalho do artista plástico Vik Muniz em um dos maiores aterros sanitários do mundo: o Jardim Gramacho na periferia do Rio de Janeiro. Lucy Walker [2007].
 - O dia depois de amanhã.** A Terra sofre alterações climáticas que modificam drasticamente a vida na humanidade. Roland Emmerich [2004].
 - Terra.** O filme mostra a dificuldade de animais em encontrar proteção, alimentos e água para sua prole. Alastair Fothergill, Mark Linfield [2007].
 - Uma Verdade Inconveniente.** O ex-vice-presidente dos Estados Unidos, Al Gore, apresenta uma análise da questão do aquecimento global, mostrando os mitos e equívocos existentes em torno do tema e também possíveis saídas para que o planeta não passe por uma catástrofe climática nas próximas décadas. Davis Guggenheim [2006].
 - Wall-E.** Após entulhar a Terra de lixo e poluir a atmosfera com gases tóxicos, a humanidade deixou o planeta e passou a viver em uma gigantesca nave. Anne Fletcher [2009].
- Observação: atentar para a classificação etária dos filmes



Músicas sobre a temática

Amazônia - Roberto Carlos

Amigo Planeta - Balão Mágico

Borzeguim - Tom Jobim

Earth Song - Michael Jackson

Herdeiros do Futuro - Toquinho

Matança - Augusto Jatobá

Passaredo - Chico Buarque

Planeta Água - Guilherme Arantes

Saga da Amazônia - Vital Farias

Terra e coração - Xuxa

Observação: a fim de enriquecer o trabalho e mantê-lo contemporâneo, a educadora ou educador poderá solicitar às educandas e aos educandos que apresentem propostas de músicas para abordagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANAC (2014). Inventário Nacional de Emissões Atmosféricas da Aviação Civil.

IPCC (2014). AR5 Quinto Relatório de Avaliação do Painel Intergovernamental sobre Mudanças do Clima - IPCC.

DIAS, Genebaldo Freire. Educação Ambiental: Princípios e Práticas. São Paulo: Gaia, 1993.

GUIMARÃES, Mauro. A Dimensão Ambiental na Educação. Campinas: Papirus, 1995.

SILVA, José Afonso da. Direito Ambiental Constitucional. 5. ed. São Paulo: Malheiros, 2004.

UNEP (2011). Keeping Track of Our Changing Environment: From Rio to Rio+20 [1992-2012].

WWF (2014). Relatório Planeta Vivo 2014.

WWF (2015). Coletas Seletivas em Movimento. Gina Rizpah Besen e Mônica Pilz Borba/

Coordenação de Mariana Valente e Philippe Thibault. Brasília: WWF-Brasil.

SITES CONSULTADOS

Akatu - Consumo Consciente para um Futuro Sustentável. Disponível em "<http://www.akatu.org.br>" www.akatu.org.br

BRASIL. Ministério do Meio Ambiente. Política de Educação Ambiental. Disponível em: <http://www.mma.gov.br/educacao-ambiental/politica-de-educacao-ambiental>. Acessado em 22/11/2015.

BRASIL. Ministério do Meio Ambiente. Disponível em: <http://www.sibbr.gov.br/areas/?area=biodiversidade>. Acesso em: 12/12/2015

BRASIL. Ministério do Meio Ambiente. Disponível em: <http://www.mma.gov.br/biomas>. Acesso em: 12/12/2015

BRASIL. Presidência da República. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L6938.htm. Acesso em: 15/12/2015. Disponível em: <http://www.iata.org/Pages/default.aspx> Associação de Transporte Aéreo Internacional Acesso em: 10/12/2015.

OBSERVATÓRIO DO CLIMA. Disponível em: <http://www.observatoriodoclima.eco.br/>. Acesso em: 10/12/2015.



MEIO AMBIENTE ATIVIDADES



CONHECENDO O CAMPO DE JOGO



Tema: Meio Ambiente . | **Subtema:** Biomas brasileiros.
Faixa etária: 14 a 24 anos.
Descrição: A atividade trabalha os fundamentos do passe e da condução de bola, ao mesmo tempo em que promove um maior conhecimento sobre os biomas brasileiros.
Objetivos: · Identificar as características básicas dos biomas brasileiros;
 · Avaliar a importância da preservação da biodiversidade;
 · Dimensionar a degradação dos principais biomas brasileiros;
 · Aprimorar os fundamentos do passe e da condução de bola.
Duração: 50 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: Mínimo 10 participantes.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Uma bola de futebol, cones para definir os espaços de jogo, cones onde serão fixadas questões sobre os biomas, fitas adesivas e tiras de papel com questões sobre os biomas.

Passo-a-passo

Divida o local da atividade em 6 campos, sendo que cada campo representará um bioma brasileiro e terá uma dimensão diferente, de acordo com a abrangência territorial do bioma representado - **Clique aqui e veja os biomas brasileiros**. Espalhe os mini cones pelos campos, colocando as questões relacionadas aos biomas embaixo de cada um deles;

1. Faça uma breve explanação sobre os principais biomas brasileiros, sobre suas características e sobre as regiões onde se encontram [usar texto de apoio da apostila "Gigantes pela própria natureza"];
2. Em seguida, divida a turma em 6 grupos mistos (meninas e meninos), que trocarão passes entre si. Caso a bola atinja algum cone, a educanda ou o educando que recebeu o passe conduzirá a bola até o cone atingido, e lerá a questão colocada embaixo daquele cone, em voz alta. Após lida a questão, todas e todos os participantes correrão para a alternativa que considerarem correta (ou seja, o "bioma" ao qual a questão lida se refere). Se já estiverem no bioma em questão, deverão permanecer no local, trocando passes até que outro cone seja derrubado;

Questões:

1 - Vegetação típica de regiões costeiras, sendo uma área de encontro das águas do mar com as águas doces dos rios. A principal espécie encontrada nesse bioma é o caranguejo. Essas características são do/da:

- a) Cerrado
- b) Mangue
- c) Caatinga
- d) Pantanal
- e) Mata de Cocais

2 - O texto abaixo refere-se à qual formação vegetal?

"De origem bastante discutida, essa formação é característica das áreas onde o clima apresenta duas estações bem marcadas: uma seca e outra chuvosa, como no Planalto Central. Ela apresenta dois estratos nítidos: uma arbóreo-arbustivo, onde as espécies tortuosas têm os caules geralmente revestidos de casca espessa, e outro herbáceo, geralmente dispostos em tufos".

- a) Cerrado
- b) Caatinga
- c) Floresta tropical
- d) Mata semiúmida
- e) Formação do Pantanal

3 - Localizado principalmente na Região Centro-Oeste, esse bioma é caracterizado pela presença de pequenos arbustos e árvores retorcidas, com cascas grossas e folhas recobertas de pelos. Solo deficiente em nutrientes e com alta concentração de alumínio. Marque a alternativa que corresponde ao bioma que apresenta as características descritas.

- a) Mangue
- b) Caatinga
- c) Campos
- d) Cerrado
- e) Mata de araucária

4 - Sobre as formações fitogeográficas ou Biomas existentes no Brasil, assinale a(s) proposição(ões) correta(s).

- a) A Caatinga é caracterizada por ser uma floresta úmida da região litorânea do Brasil, hoje muito devastada.
- b) O Mangue ocorre desde o Amapá até Santa Catarina e desenvolve-se em estuários, sendo utilizados por vários animais marinhos para reprodução.
- c) O Pampa ocorre na Região Centro-Oeste onde o clima é quente e seco. A flora e a fauna dessa região são extremamente diversificadas.
- d) A Floresta Amazônica está localizada nos estados do Maranhão e do Piauí e as árvores típicas dessa formação são as palmeiras e os pinheiros.
- e) O Cerrado é uma formação fitogeográfica caracterizada por uma floresta tropical que cobre cerca de 40% do território brasileiro, ocorrendo na Região Norte.
- f) A Mata Atlântica é uma formação que se estende de São Paulo ao Sul do país, onde predominam árvores como o babaçu e a carnaúba, e está muito bem preservada.
- g) O Pantanal ocorre nos estados do Mato Grosso do Sul e do Mato Grosso, caracterizando-se como uma região plana que é alagada nos meses de cheias dos rios.

Gabarito:

- 1 - B
- 2 - A
- 3 - D
- 4 - B; G

Reflexão: Você poderá promover um debate crítico sobre os biomas brasileiros e a responsabilidade de cada um de nós em relação à preservação de cada um deles.

Fica a dica:

Você poderá selecionar algumas ou alguns participantes (capitães) durante a partida, para representarem suas equipes no momento das propostas.

Esta atividade pode ser adaptada para qualquer outra modalidade.

Você pode utilizar garrafas pet no lugar de cones.

Esta atividade pode ser usada para o tema 'cultura regional', adaptando as questões.

Você pode utilizar esta atividade para trabalhar os temas de educação ambiental e de reciclagem.

CADÊ O AR?



Tema: Meio Ambiente. | **Subtema:** Poluição do ar e diminuição da camada de ozônio.
Faixa etária: 14 a 24 anos.
Descrição: O jogo consiste em um trabalho técnico para o fundamento da condução, além de trabalhar a velocidade e a agilidade.
Objetivos:

- Propiciar um maior entendimento às educandas e aos educandos sobre os efeitos da poluição do ar e da diminuição da camada de ozônio sobre o organismo;
- Aprimorar o fundamento da condução de bola, a agilidade e a velocidade.

Duração: 15 a 20 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: No máximo 24.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: 4 bolas de futebol, 1 apito, 28 mini cones (30 cm) e 4 cones grandes.

Passo-a-passo

1. Após uma breve conversa sobre os efeitos da poluição do ar e da diminuição da camada de ozônio, divida a turma em 4 grupos mistos, com, no máximo, 6 integrantes em cada;
2. Cada grupo deverá ser dividido em duplas;
3. Cada grupo ficará atrás de um cone grande. Esses cones ficarão separados um do outro por uma distância de 5 metros;
4. A 5 metros de distância de cada um desses cones, você deverá fazer um quadrado de 4m x 4m, utilizando mini cones;
5. A 10 metros de distância de cada quadrado, você deverá colocar um mini cone;
6. A 10 metros de distância desse mini cone, você deverá colocar outro mini cone;
7. A 10 metros de distância desse mini cone (30 metros de distância do quadrado), você deverá colocar um outro mini cone;
8. Cada dupla passará pelo circuito da atividade uma vez.

Circuito 1

Uma educanda ou um educando conduzirá a bola em velocidade, passando primeiramente pelo cone grande e em seguida pelo quadrado (conduzindo a bola em x). Logo após, conduzirá a bola em velocidade até o cone de 10 metros, voltando (também em velocidade) até o local de partida, onde outra educanda ou outro educando da dupla estará aguardando.

Quando a primeira pessoa retornar à linha de partida, a segunda partirá em velocidade, percorrendo o mesmo caminho e voltando em velocidade à linha de partida. Logo em seguida, a segunda dupla do grupo passará pelo mesmo processo (e assim por diante, até que todas as pessoas de cada grupo tenham participado).

Circuito 2

O mesmo procedimento será realizado, porém agora passando pelo segundo cone (localizado a 20 metros de distância do quadrado).

Circuito 3

O mesmo procedimento será realizado, porém agora, passando pelo terceiro cone (localizado a 30 metros de distância do quadrado).

Reflexão: Promova uma reflexão, fazendo uma analogia do cansaço e da falta de ar provocados pela atividade com as consequências da poluição do ar e da diminuição da camada de ozônio.

Você também pode falar sobre a dificuldade de respiração que os jogadores brasileiros sentem quando jogam em países de altitude elevada como Bolívia, Equador e México (quanto maior a altitude, menor será a quantidade de oxigênio no ar, aumentando o ritmo com que buscamos o oxigênio no ar).

Fica a dica:

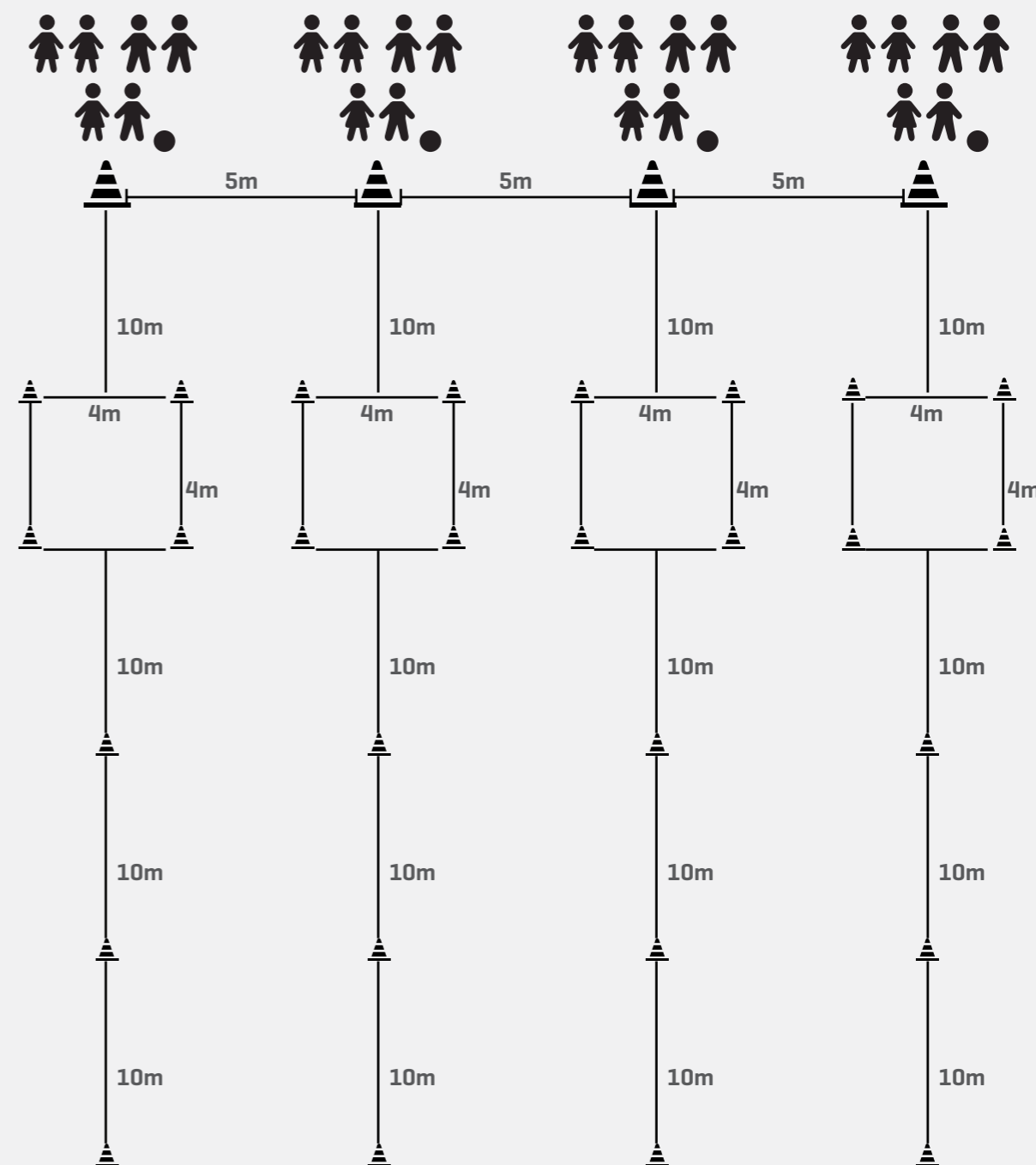
Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos e faixas etárias.

Para melhor entendimento das educandas e dos educandos, você pode pedir para que cada dupla do grupo passe pelos 3 circuitos diretamente, antes que a segunda dupla inicie seu percurso.

Esta atividade pode ser adaptada para o handebol, o basquetebol, o futebol americano e o rugby.

Você pode estipular um tempo dentro do qual a atividade deverá ser realizada, ou até mesmo fazer uma competição, onde o grupo cujas duplas terminarem primeiro será o vencedor.

Você pode fazer a contagem de tempo individual, de cada dupla, dos grupos ou geral (de toda a turma).



ATIVIDADE 3

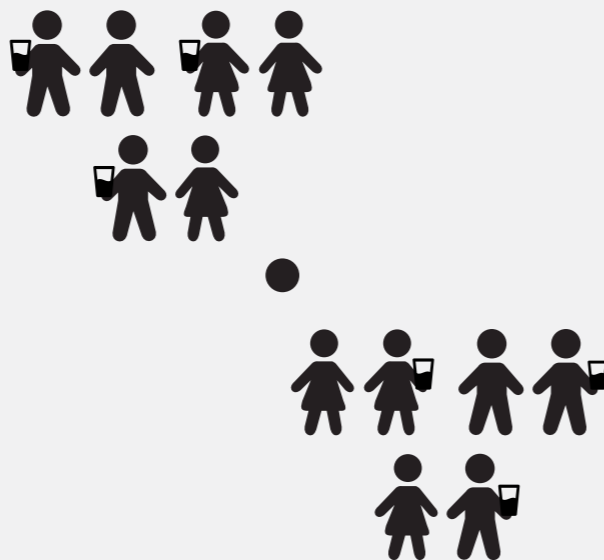
PROTEGENDO A ÁGUA



Tema: Meio Ambiente. | **Subtema:** Crise hídrica.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: A atividade consiste em um jogo de futebol no qual a metade de cada equipe jogará segurando um recipiente [copo] de água.
Objetivos: Conscientizar as educandas e os educandos sobre os recursos hídricos e sobre o seu uso consciente.
Duração: 10 a 30 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: 8 a 22.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Uma bola de futebol, 1 apito e recipientes para água [copos].

Passo-a-passo

1. Converse com a turma sobre a crise hídrica no mundo, a intervenção do homem no meio ambiente, o reuso da água e as possíveis soluções para a crise hídrica;
2. Em seguida, divida a turma em 2 times mistos;
3. A metade de cada time terá um recipiente [copo] cheio de água;
4. As equipes terão 5 minutos para criar a melhor estratégia para jogarem, desperdiçando o mínimo de água possível;
5. A única regra pré-estabelecida é a de que todas e todos têm que tocar na bola para que um gol seja validado;
6. Após o final do tempo estipulado para o jogo, a equipe que tiver desperdiçado a menor quantidade de água ganhará dois pontos extras.



Reflexão: Promova uma reflexão sobre a importância dos cuidados com os recursos hídricos e os perigos da escassez da água potável.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos e faixas etárias.

Você pode fazer uma breve pesquisa com as educandas e os educandos sobre seus hábitos relacionados à prevenção e ao combate do desperdício hídrico.

Esta atividade pode ser adaptada para todos os esportes coletivos.

Você pode estipular um tempo para que a atividade seja realizada.

Você pode formar duplas em cada equipe, e pedir para que joguem de mãos dadas.

Você pode utilizar garrafas pet cortadas ao meio como recipientes.

Esta atividade pode ser utilizada como aquecimento.

ATIVIDADE 4

POSICIONANDO-SE CONTRA A DENGUE



Tema: Meio Ambiente. | **Subtema:** Dengue, malária, zika, chikungunya e febre amarela.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: A atividade consiste em um aquecimento lúdico.
Objetivos: Conscientizar e estimular as educandas e os educandos sobre as medidas preventivas contra a contaminação de doenças como a dengue, malária, zika, chicungunha e febre amarela.
Duração: 5 a 10 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: 8 a 22.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Bolas de futebol, apito e cartões com questões relacionadas à prevenção e aos cuidados em relação à Dengue/ Zika/ chikungunya/Malária e Febre Amarela.

Passo-a-passo

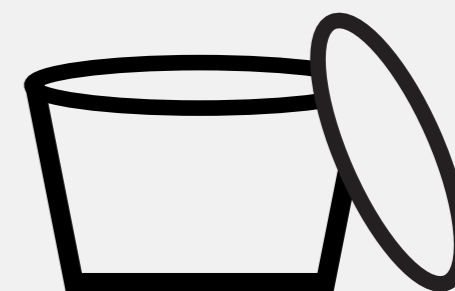
1. Converse com as educandas e os educandos sobre os riscos de ser contaminado por uma das doenças mencionadas acima. Em seguida, distribua uma bola para cada participante, e peça para que eles "respondam" as seguintes questões de acordo com o que acharem correto:

"É correto deixar a caixa d'água sem tampa? Se acha que SIM, conduza a bola com a sola do pé. Se acha que NÃO, conduza a bola com 'bi toques' [tocando com os dois pés]."

"Os vasos de planta podem ficar com água por vários dias? Se sua resposta for SIM, caminhe fazendo embaixadas. Caso opte por NÃO, faça embaixadas com a cabeça."

"Pneus e garrafas pet podem ser descartados de qualquer maneira? Se SIM, conduza a bola em velocidade com mudanças de direção [sinuosa]. Se NÃO, passe o pé sobre a bola parada [pedaladas]."

"As calhas podem ficar entupidas pois o mosquito não se propaga nas águas de chuva. Caso ache que SIM, faça embaixadas com a parte interna e externa dos pés. Caso ache que NÃO, lance a bola para o alto e faça um domínio."



Reflexão: Promova uma reflexão sobre a importância da participação das jovens e dos jovens na prevenção contra a propagação de doenças como Dengue/Zika/chikungunya/Malária e Febre Amarela.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos e faixas etárias.

Você pode fazer uma breve pesquisa com as educandas e os educandos sobre seus hábitos de combate e prevenção contra as doenças mencionadas.

Para melhor entendimento das educandas e dos educandos, coloque informações sobre cada doença, assim como diferentes formas de prevenção, escritas em cartões. Os cartões ficarão no chão, e serão pegos e lidos pelas educandas e pelos educandos.

Esta atividade pode ser adaptada a todos os esportes coletivos.

Você pode limitar um tempo para que a atividade seja realizada ou fazer uma competição em que o grupo que obtiver o maior número de respostas certas será o vencedor.

ATIVIDADE 5

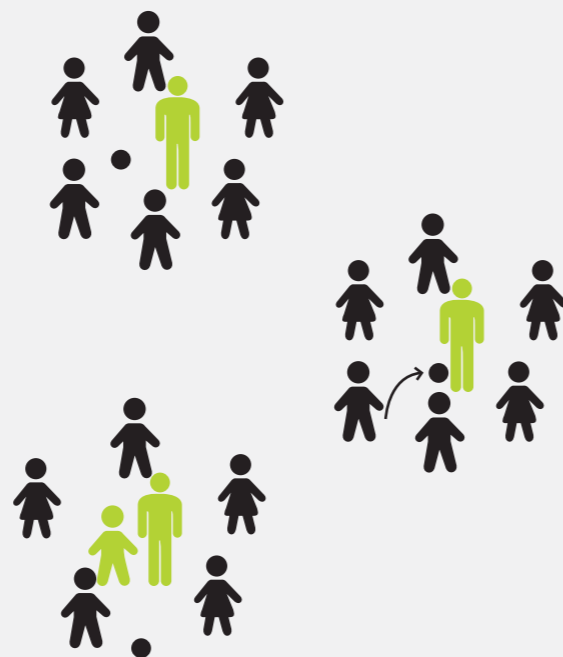
10 PASSES CONTRA O MOSQUITO



Tema: Meio Ambiente. | **Subtema:** Dengue, zika e chikungunya.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: A atividade consiste em um jogo pré-esportivo do fundamento do passe.
Objetivos: Conscientizar e estimular as educandas e os educandos sobre a importância do engajamento na campanha "10 minutos contra a Dengue".
Duração: 10 a 30 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: 8 a 22.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: 3 bolas de futebol e 1 apito.

Passo-a-passo

1. Divida a turma em 3 grupos mistos. Cada grupo representará uma das três doenças transmitidas pelo mosquito *Aedes Aegypti*;
2. Cada grupo formará um círculo e terá que trocar passes entre si, sempre em movimento;
3. Dentro de cada grupo haverá uma educanda ou um educando representando o agente transmissor da doença, que dará nome àquele grupo. Essa pessoa ficará no meio do círculo, tentando interceptar o passe;
4. Caso consiga tocar na bola, essa pessoa terá 'contaminado' a última que passou a bola, que por sua vez também se tornará um agente transmissor;
5. A nova agente ou o novo agente transmissor também ficará no centro do círculo tentando interceptar os passes;
6. A atividade termina após 10 minutos ou quando todo o grupo já tiver sido contaminado.



Reflexão: Promova uma reflexão sobre a importância da participação dos jovens na campanha contra o *Aedes Aegypti*.

Discuta o que podemos fazer para ajudar na prevenção das doenças transmitidas por esse mosquito.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos e faixas etárias.

Você pode fazer uma breve pesquisa com as educandas e os educandos sobre seus hábitos de combate e prevenção contra a dengue.

Você também pode usar a atividade para abordar outras doenças como a malária e a febre amarela.

Para melhor entendimento das educandas e dos educandos, você pode colocar informações (escritas em papéis colocados no chão, dentro do círculo), sobre as enfermidades causadas pelo mosquito e sobre as diferentes formas de prevenção.

Esta atividade pode ser adaptada para todos os esportes coletivos.

Você pode estipular um tempo para que a atividade seja realizada ou fazer uma competição, na qual o grupo vencedor será aquele que levar mais tempo para ser totalmente contaminado (ou aquele que tiver a menor quantidade de integrantes contaminados no final do tempo estabelecido).

ATIVIDADE 6

FUTEBOL3 AMBIENTAL



Tema: Meio Ambiente. | **Subtema:** Consumo consciente.
Faixa etária: 18 a 24 anos.
Descrição: Utilização da metodologia futebol3 como base para o desenvolvimento do tema.
Objetivos: Promover uma reflexão coletiva sobre o consumo desordenado e suas consequências para o meio ambiente.
Duração: 50 minutos.
Momento para ser usada: Durante toda a aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: Mínimo 12 participantes.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Uma bola e 1 apito.

Passo-a-passo

1º Tempo

Promova um breve debate sobre os hábitos de consumo das educandas e dos educandos. Em seguida, apresente à turma algumas informações sobre o impacto ambiental gerado pelo consumo desordenado (produção e descarte de garrafas pets, fumaças tóxicas das fábricas, etc...);

Logo após esse debate inicial, pergunte qual a proposta de todos para a promoção do consumo consciente. Em seguida, facilite a elaboração de regras para o jogo, de acordo com o tema abordado. Você pode sugerir, por exemplo, que quando uma equipe marcar um gol e apresentar uma sugestão para o aumento, a promoção e a propagação do consumo consciente (durante a comemoração), ela ganhará um ponto extra. OBS: Essa sugestão pode ser apresentada por qualquer membro da equipe;

2º Tempo

Jogo segundo as regras estabelecidas;

3º Tempo

Estimule uma reflexão entre as educandas e os educandos sobre seus hábitos de consumo, de suas famílias e da comunidade onde moram, assim como sobre a influência da mídia para esse consumo desorientado.

Reflexão: Reflexão sobre sugestões para a promoção do consumo consciente.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outras idades, adequando-se o conteúdo.

Esta atividade pode ser adaptada para qualquer outro esporte coletivo.

Você pode dar um tempo de 30 segundos para que a equipe que marcou o gol se reunir e decidir sobre a sugestão que irão apresentar. Caso não apresentem uma sugestão, a equipe que sofreu o gol passa, então, a ter a chance de apresentar a sugestão e, como consequência, ganhar um ponto extra.



ATIVIDADE 7

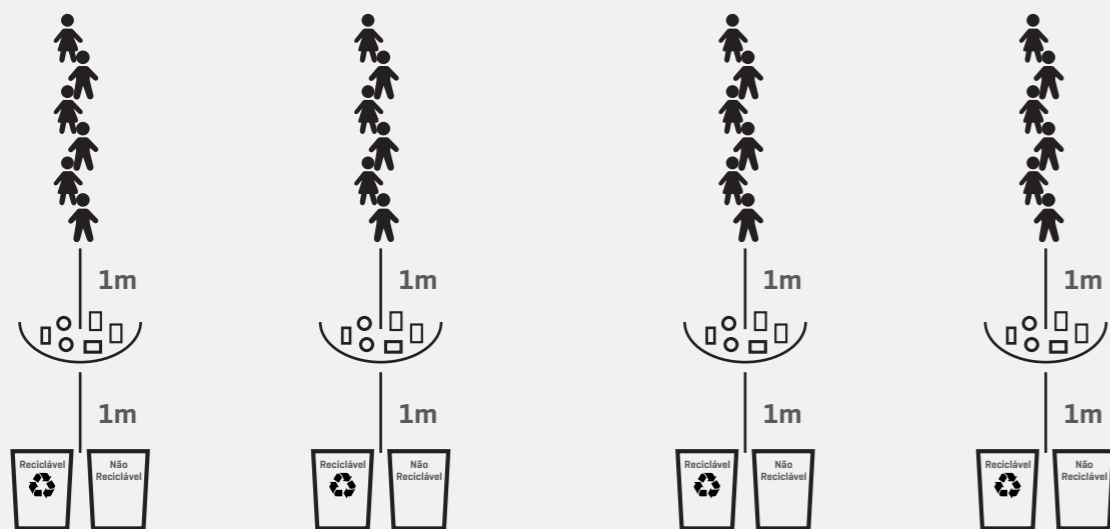
CONSUMO CONSCIENTE



Tema: Meio Ambiente. | **Subtema:** Reciclagem.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: Em quatro equipes enfileiradas, as participantes e os participantes deverão, um por vez, pegar um objeto ou imagem que estará dentro de um arco e depositar na caixa correta (RECICLÁVEL OU NÃO RECICLÁVEL). A equipe que depositar todos os objetos ou imagens de forma correta e mais rapidamente nas caixas será a vencedora. As duas primeiras equipes que concluírem a atividade terão direito a bater pênalti no jogo de futebol que sucederá a atividade.
Objetivos: Estimular o consumo prioritário de produtos recicláveis. Incentivar o trabalho em equipe como fator fundamental para a reciclagem.
Duração: 10 a 20 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: No mínimo 16.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Lixo pedagógico, papel, uma bola, canetas hidrocor, uma caixa de papelão, 1 apito.

Passo-a-passo

1. Explique a atividade e os objetivos para as participantes e para os participantes;
2. Apresente todos os materiais necessários para a realização da atividade e delimite o espaço que será utilizado. Divida a turma em quatro fileiras;
3. A uma distância de aproximadamente 1 metro à frente de cada fileira, coloque um arco no chão com objetos - lixo pedagógico (embalagens vazias e limpas, figuras de objetos, nome de objetos escritos, dentre outros). A uma distância de 1 metro a partir do arco, à frente desses, coloque duas caixas de papelão (para cada arco) discriminada como RECICLÁVEL e NÃO RECICLÁVEL;
4. Uma participante ou um participante por vez, iniciando pelo primeiro de cada fileira, deverá correr até o arco, situado à frente das fileiras, pegar apenas um dos objetos e em seguida depositar em uma das duas caixas de papelão - que estará discriminada como RECICLÁVEL E NÃO RECICLÁVEL e, em seguida, retornar ao final da fileira. E assim, sucessivamente. O jogo terminará depois que as equipes retirarem todo o lixo do arco e depositarem nas caixas;
5. Você fará, então, a contagem dos objetos depositados. A quantidade de lixo depositado corretamente nas caixas valerá uma cobrança de pênalti no jogo de futebol que sucederá a atividade. A equipe que conseguir o maior número de pênaltis será a vencedora.



Reflexão: Reúna todas as participantes e todos os participantes em um círculo e questione sobre quanto tempo cada material jogado na natureza demora a se decompor:

Papel e papelão = 6 meses	Metais (componentes de equipamentos) = 450 anos
Bituca de cigarro = 5 anos	Plásticos (embalagens, equipamentos) = 450 anos
Alumínio = 400 anos	Pneu = 600 anos
Chiclete = 5 anos	Sacos plásticos = 100 anos
Nylon = 30 anos	Vidro = 4000 anos
Embalagem longa vida = 100 anos	Casca de frutas = 9 meses
Garrafa pet = 100 anos	Tecido = 1 ano
Isopor = 100 anos	

Fonte: www.lixo.com.br

Questione que atitudes os participantes podem incorporar ao seu cotidiano para contribuir para a preservação do meio ambiente.

Material	Reciclável:	Cuidados	Não recicláveis
 PAPEL	Folhas e aparas de papel, jornais, revistas, caixas, papelão, formulários de computador, cartolinas, cartões, envelopes, rascunhos escritos, fotocópias, folhetos, impressos em geral e tetra pak.	Devem estar secos, limpos (sem gordura, restos de comida, graxa). As caixas de papelão devem estar desmontadas por uma questão de otimização do espaço no armazenamento.	Adesivos, etiquetas, fita crepe, papel carbono, fotografias, papel toalha, papel higiênico, papeis engordurados, metalizados, parafinados, plastificados e papel de fax.
 METAL	Latas de alumínio, latas de aço: óleo, sardinha, molho de tomate, ferragens, esquadrias e arame.	Devem estar limpos e, se possível, reduzidos a um menor volume (amassados).	Clipes, grampos, esponja de aço, latas de tinta ou veneno, latas de combustível, pilhas e baterias.
 PLÁSTICO	Copos descartáveis, tampas, potes de alimentos, garrafas PET, sacos e sacolas, recipientes de limpeza, canos e tubos PCX, brinquedos e baldes.	Possivelmente recicláveis: isopor tem reciclagem em alguns lugares.	Cabos de panela, tomadas, adesivos, espuma, teclados de computador, acrílicos e fraldas descartáveis.
 VIDRO	Potes de vidro, copos, garrafas, embalagens de molho e frascos de vidro.	Devem estar limpos e sem resíduos. Podem estar inteiros ou quebrados. Se quebrados, devem ser embalados em papel grosso ou cartolina.	Espelhos, lâmpadas, cerâmicas, porcelanas e cristal.

Fonte: www.lixo.com.br

Fica a dica:

Esta atividade exige um maior tempo de preparo. Assegure-se de que o conteúdo foi bem absorvido e que os itens necessários para a atividade estão preparados antes de implementá-la.

RECICLAGEM EM CAMPO



Tema: Meio Ambiente. | **Subtema:** Reciclagem.
Faixa etária: 14 a 24 anos.
Descrição: Campeonato de Futebol Educacional.
Objetivos: Conscientizar as educandas e os educandos sobre a importância da reciclagem para a sociedade.
Duração: 5 semanas.
Momento para ser usada: Parte principal.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: No máximo 11 por equipe.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Uma bola, 1 apito, pesquisa prévia sobre o tema e cartazes/panfletos informativos.

Passo-a-passo

Utilizando o futebol como ferramenta interativa de aprendizagem, o campeonato "RECICLAGEM EM CAMPO" consistirá em 3 fases, assim divididas:

Fase 1

Duração: 2 semanas

Tarefas:

1. Divisão da turma em times mistos (meninas e meninos).
2. Divulgação do objetivo do campeonato e do seu regulamento.
3. Lançamento da campanha "Reciclagem em Campo".

Fase 2

Duração: 2 semanas

Tarefas:

1. Escolha de um nome que represente cada equipe.
2. Visita a cooperativas de reciclagem e /ou projetos que trabalham com o tema.
3. Elaboração de um projeto que una os temas futebol, esporte, atividade física e reciclagem.

Fase 3

Duração: 1 semana

Campeonato de futebol no sistema "rodízio simples" [todos contra todos/ pontos corridos].

No final, a equipe campeã será aquela que conseguir o maior número de pontos, de acordo com o regulamento.

Regulamento

1. Equipes

Cada equipe poderá ter, no máximo, 11 jogadoras ou jogadores;

É obrigatório que as equipes escolham um nome;

2. Objetivo do Campeonato

O campeonato tem como objetivo educar, conscientizar e empoderar as educandas e os educandos em relação à coleta seletiva e à reciclagem, tornando-os agentes multiplicadores em suas comunidades;

3. Campanha " RECICLAGEM EM CAMPO "

- É de responsabilidade de cada equipe divulgar a campanha de descarte e coleta seletiva dos resíduos;
- As equipes terão que recolher a quantidade máxima de resíduos recicláveis para obterem a pontuação máxima da fase;

4. Visitas às cooperativas de reciclagem

- Cada equipe terá que visitar uma cooperativa de reciclagem para conhecer o tema mais profundamente;
- Caso não haja uma cooperativa em seu bairro/município/cidade, a equipe poderá entrevistar catadores de resíduos ou mesmo algum órgão de fiscalização ambiental local;

5. Projeto

Cada equipe deverá elaborar um projeto de reciclagem ligado ao futebol/esporte/atividade física. Ex: caneleiras, traves, mini gols e camisas feitas de pet, reutilização de pneus para fabricação de grama sintética, instrumentos musicais utilizados pelos torcedores, ornamentação de torcidas organizadas, troféus, medalhas, etc;

6. Pontuação

Fase 1

Participação = 1 ponto

2º lugar em coleta de resíduos = 2 pontos

1º lugar em coleta de resíduos = 3 pontos

Troféu Campeão da Coleta Seletiva [criar um troféu ou incentivar as educandas e os educandos para que o criem].

Fase 2

Participação = 1 ponto

2º lugar projeto = 2 pontos

1º lugar projeto = 3 pontos

Troféu Reciclando e Empreendendo [criar um troféu ou incentivar as educandas e os educandos para que o criem].

Fase 3

Participação = 1 ponto

2º lugar jogos = 2 pontos

1º lugar jogos = 3 pontos

Troféu Craques da Reciclagem: criar um troféu ou incentivar as educandas e os educandos para que o criem].

Somatório dos pontos das três fases.

1º Lugar geral: Troféu Reciclagem em Campo.

Demais colocações: medalhas de participação.

Reflexão: Faça uma reflexão sobre os benefícios de se viver em uma comunidade sustentável e com coleta seletiva.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outras idades, adequando-se o conteúdo.

Esta atividade pode ser adaptada a qualquer outro esporte coletivo.

Você pode envolver as famílias das educandas e dos educandos.

Você pode promover um circuito de 'jogos e brincadeiras recicláveis' na parte final do campeonato.

Você pode implementar também o projeto 'Cozinha Brasil' [reutilização de alimentos] na parte final do campeonato.

Você pode conversar com a cooperativa de costureiras para que elas produzam coletes ou camisas para o projeto a partir da reciclagem de garrafas pets e algodão.

Você poderá pedir para que as participantes e os participantes utilizem as redes sociais para a fazer suas campanhas.

ATIVIDADE 9

QUE FALTA QUE FAZ!



Tema: Meio Ambiente. | **Subtema:** Reciclagem.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: O jogo consiste em uma partida de futebol que visa evidenciar o desequilíbrio causado pela intervenção humana.

Objetivos:

- Observar o conhecimento das educandas e dos educandos sobre as principais intervenções humanas no meio ambiente;
- Promover uma reflexão sobre os danos causados pela intervenção humana no meio ambiente;
- Fomentar o conhecimento e a valorização do ecossistema.

Duração: 15 a 20 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No máximo 11 por equipe.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma bola de futebol e 1 apito.

Passo-a-passo

1. Após uma breve conversa sobre o ecossistema e sobre os resultados da intervenção humana no mesmo, divida a turma em times mistos, com o mesmo número de integrantes em cada;
2. Inicie uma partida de futebol com a seguinte regra específica: caso aconteça uma falta no jogo, a educanda ou o educando que sofreu a falta ficará 5 minutos fora da partida, e a educanda ou o educando que cometeu a falta só poderá jogar com a perna não dominante. O jogo será realizado em dois tempos de 10 minutos;
3. A atividade termina quando uma equipe tiver menos de 70% de seus integrantes no jogo.



Reflexão: Promova uma reflexão a partir da analogia entre a influência da intervenção humana no jogo (faltas) com a intervenção humana nos ecossistemas.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos e faixas etárias.
Esta atividade pode ser adaptada para todos os esportes coletivos.

ATIVIDADE 10

CONHECENDO O CAMPO DE JOGO



Tema: Meio Ambiente. | **Subtema:** Educação ambiental.

Faixa etária: 18 a 24 anos.

Descrição: Dois times de futebol mistos (um composto pelas educandas e educandos, e outro formado pelas pessoas mais antigas da comunidade) realizarão uma partida de futebol em um dos espaços da comunidade. Com auxílio do educador e uma/um representante local (dinizadora/o comunitário), farão um debate sobre a evolução do ambiente em que vivem.
Objetivos: Promover a troca de informações ampliando o conhecimento das educandas e dos educandos sobre a temática ambiental com foco no ambiente local.

Duração: 1 hora.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: 1 educador ou uma educadora, 1 dinimizadora ou uma dinimizadora comunitária/o (representante local).

Nº de participantes: No mínimo 16 jovens e 16 familiares de gerações anteriores (pais, avós, tios, tias, mães).

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma bola de futebol, 3 folhas de papel ofício, 2 lápis, 2 borrachas, 1 microfone e som.

Passo-a-passo

1. Faça um círculo e promova a interação entre as participantes e os participantes (apresentações). Utilize a bola passando-a de pé em pé. Explique a atividade que proporcionou o motivo do encontro. Divida o grupo presente em duas equipes: uma com jovens e a outra com familiares;
2. Combine as regras antes de iniciar o jogo. Seria muito interessante que cada tempo de partida fosse jogado com regras diferentes: um tempo com as regras antigas do futebol (o número de jogadores em campo era maior, com 16 integrantes em cada time; não existia impedimento, era permitido recuo de bola ao goleiro), e o outro tempo com as regras atuais;
3. Inicie a partida de futebol entre os grupos;
4. Após o jogo, reúna as equipes em dois círculos e entregue uma folha de papel ofício, lápis e borracha para cada uma delas. Peça ao grupo dos familiares para desenhar ou listar uma mudança ambiental observada na comunidade como, por exemplo, um prédio no lugar de um campo ou um rio limpo. Ao grupo de educandas e educandos, peça para que escrevam ou desenhem um lugar que mais gostam na sua comunidade (campo de futebol, praça, etc). Cada grupo terá 10 minutos para realizar esta atividade.

Reflexão: Você deverá reunir o grupo em um círculo onde todas e todos devem estar sentados. Peça para os grupos apresentarem seus desenhos ou exemplos listados (primeiro o grupo dos familiares e depois o dos jovens). Cada grupo deve falar sobre como é ou era o ambiente que estão apresentando e você, após a apresentação, irá questionar os motivos das mudanças. Exemplo: Será que houve descuido da comunidade? Houve ou ainda há respeito pelo espaço utilizado por todos com relação ao lixo, ao barulho (som alto) e outros aspectos?

Por fim, deixe um espaço aberto para as participantes e os participantes fazerem as considerações a respeito de como seria a comunidade "ideal" para eles.

Fica a dica:

Você deverá direcionar o debate e a reflexão sempre para o processo de transformação ambiental. É muito importante que uma pessoa que seja um representante comunitário esteja presente nessa atividade. É bem provável que ela more no local há anos e conheça boa parte de sua história.

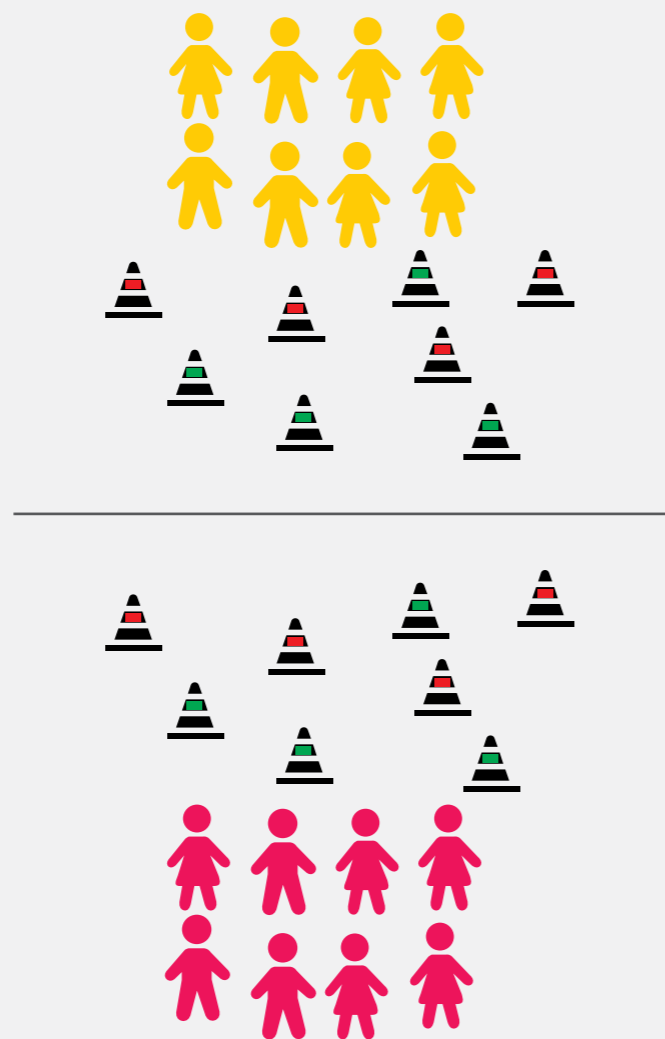
DERRUBANDO AS ATITUDES NEGATIVAS



Tema: Meio Ambiente. | **Subtema:** Educação ambiental.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: Jogo em duas equipes, no qual o objetivo é derrubar o maior número de cones de atitudes negativas da equipe adversária, preservando as atitudes positivas. A equipe que conseguir derrubar (chutando a bola) o maior número de cones com atitudes negativas da equipe adversária será a vencedora.
Objetivos: Promover a reflexão sobre posturas ambientais positivas e negativas.
Duração: 20 a 40 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: 8 a 22.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Uma bola de futebol, coletes (ou camisas) de 2 cores diferentes, papel, canetas hidrocor, cone de 23 centímetros [1 para cada educanda ou educando] e fita adesiva.

Passo-a-passo

1. Explique a atividade e os objetivos para as participantes e para os participantes;
2. Apresente todos os materiais necessários para a realização da atividade e delimite o espaço que será utilizado;
3. Divida o grupo em duas equipes;
4. Entregue os coletes às participantes e aos participantes, diferenciando-os pelas cores [ex: equipe A – amarelo e equipe B – vermelho];
5. Entregue, para cada participante, um cone com um papel colado sinalizando alguma postura [positiva ou negativa, em números iguais por equipe];
6. As equipes terão cinco minutos para montar o seu campo, arrumando os cones no espaço estrategicamente, de forma a evitar que a equipe oposta acerte-os;
7. Inicie a atividade com a equipe que montar primeiro a estratégia de campo;
8. Um participante por vez chutará a bola com a intenção de acertar cone com atitudes negativas. Caso acerte, a bola continua com a mesma equipe. Caso erre, passará a vez para a equipe adversária;
9. A equipe que derrubar o maior número de cones negativos da outra, no tempo estipulado pela educadora ou pelo educador, será a vencedora.



Reflexão: Após reunir as participantes e os participantes em círculo, você deve questioná-los sobre como as atitudes refletem no meio ambiente em que vivem. O objetivo é mostrar que quando cuidamos do meio ambiente, automaticamente, estamos preservando a vida.

Fica a dica:

ATITUDES POSITIVAS	ATITUDES NEGATIVAS
<p>Plantar uma árvore</p> <p>Depositar o lixo no seu lugar apropriado. Se não tiver um recipiente próximo, guarde a embalagem no bolso ou na mochila até chegar a casa ou até passar por uma lixeira.</p> <p>Desligar ou tirar da tomada quando não estiver usando um eletrodoméstico. A função de standby (em espera) usa cerca de 15% a 40% da energia consumida quando o aparelho está em uso.</p> <p>Utilizar o ferro de passar roupa uma única vez, deixando acumular uma quantidade razoável de roupa ou alisar com as mãos as roupas logo ao tirar do varal. Isso reduzirá o tempo de utilização do ferro e consequentemente o gasto com energia.</p> <p>Evite apagar e acender lâmpadas o tempo todo. O consumo maior está no ato de acender.</p> <p>Reduza seu tempo de banho.</p> <p>Não deixe a porta da geladeira aberta por muito tempo.</p> <p>Desligar o computador sempre que for ficar mais de 2 horas sem utilizá-lo e o monitor por até quinze minutos.</p> <p>Varrer a calçada.</p> <p>Fechar a torneira enquanto es ensaboa.</p> <p>Fechar o chuveiro enquanto se ensaboa.</p> <p>Evitar a poluição sonora (escute o rádio de modo que não atrapalhe as outras pessoas).</p>	<p>Cortar árvores</p> <p>Jogar o lixo no chão</p> <p>Deixar seus aparelhos em standby (em espera).</p> <p>Passar sua roupa toda vez que for sair.</p> <p>Acender e apagar as lâmpadas diversas vezes.</p> <p>Desperdiçar água com banho demorado.</p> <p>Ficar com a porta da geladeira aberta por muito tempo.</p> <p>Deixar o computador ligado fazendo download.</p> <p>Lavar a calçada.</p> <p>Deixar a torneira aberta enquanto escova os dentes.</p> <p>Deixar o chuveiro aberto enquanto toma banho.</p> <p>Ouvir som muito alto.</p>

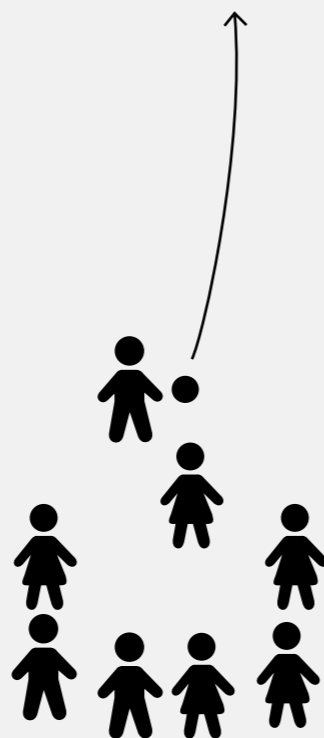
FUTEBOLICHE AMBIENTAL



Tema : Meio Ambiente. | **Subtema:** Educação ambiental.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: Esta atividade funciona como um boliche tradicional, porém os pinos serão representados por garrafas pet. As garrafas pet estarão posicionadas uma ao lado da outra [diferente do posicionamento do boliche tradicional]. As participantes e os participantes deverão derrubar as garrafas chutando as bolas [uma de cada vez]. As garrafas com ações positivas não podem ser derrubadas, apenas as de ações negativas. Para cada garrafa de ação positiva derrubada, uma negativa deve ser levantada. Cada equipe só receberá 10 bolas. O grupo que tiver maior número de garrafas que representam as ações positivas de pé será o vencedor.
Objetivos: Promover a reflexão sobre posturas ambientais positivas e negativas. Levar as educandas e os educandos à percepção e escolha correta dessas posturas por meio da atividade lúdica.
Duração: 20 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: Entre 2 e 20 participantes.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: 10 garrafas pet [ou mini-cones], 10 bolas, caneta, papel e fita adesiva [ou cola].

Passo-a-passo

1. Divida as participantes e os participantes em dois grupos;
2. Forme um grande círculo com as participantes e os participantes para discutir as ações positivas e negativas realizadas pelos homens no meio ambiente. Cada grupo escreverá cinco ações positivas [ex: plantar uma árvore, economizar água, não jogar lixo nos rios ou reciclar o lixo] e cinco ações negativas [ex: jogar lixo nos rios, escovar os dentes com a torneira aberta ou não separar o lixo]. O objetivo é fazer com que um grupo derrube as ações negativas do outro. É importante que os grupos sejam em quantidade menor do que o número de garrafas;
3. Prenda as tiras [ações positivas e negativas] no lugar dos rótulos das garrafas pet e posicione-as em linha [uma ao lado da outra] em frente ao "gol". A distância entre uma garrafa e a outra deverá ser de 1 metro e lembre que cada grupo irá derrubar as ações construídas pelo outro com a finalidade de gerar uma reflexão;
4. Posicione os grupos a uma distância de 20 metros da linha de garrafas [distância variável conforme a dificuldade da turma]. Defina a ordem de ação de cada equipe;
5. Explique às participante e aos participantes a atividade, que consiste em derrubar as garrafas chutando as bolas, uma de cada vez, lembrando que as garrafas com ações positivas não podem ser derrubadas, apenas as de ações negativas;
6. Para cada garrafa de ação positiva derrubada, deve ser levantada uma de ação negativa;
7. Cada equipe receberá 10 bolas. Vence o grupo que, ao final do jogo, tiver o maior número de ações positivas de pé; cada integrante do grupo deve realizar pelo menos uma tentativa.



Reflexão: "Minhas atitudes refletem no meio ambiente em que vivo?"

O objetivo é mostrar que quando destruímos o meio ambiente, estamos automaticamente destruindo a vida. As nossas ações no dia a dia refletem na vida da comunidade. Você pode citar os exemplos das enchentes, as construções irregulares e a degradação da natureza, além pedir para que as participantes e os participantes deem exemplos de atitudes que destroem o ambiente que eles observam nas comunidades.

Fica a dica:

A atividade de chutar uma bola representa um momento lúdico e único para as educandas e os educandos, mas você deve focar no objetivo da sua atividade. Nesse momento, mais vale a criatividade e a reflexão na construção das atitudes do que o simples jogo. Por isso, valorize o debate e a construção do conhecimento.

ATIVIDADE 13

MEIO MUSICAL



Tema : Meio Ambiente. | **Subtema:** Educação ambiental.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: As participantes e os participantes deverão compor uma música [paródia] sobre o meio ambiente em que vivem.
Objetivos: Conscientizar sobre a importância do meio ambiente e estimular uma percepção mais ampla sobre o conceito do meio em que vivemos.
Duração: De 30 a 45 minutos.
Momento para ser usada: Parte final.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: No mínimo 4.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Papel e caneta, um ou mais instrumentos musicais.

Passo-a-passo

1. Solicite que as participantes e os participantes se dividam em dois grupos;
2. Logo após a divisão, eles deverão discutir o conceito de meio ambiente. O que é o meio ambiente? Quais as características do meio ambiente em que vivemos? O que podemos fazer para mantê-lo conservado e agradável?
3. As respostas devem ser anotadas;
4. Em seguida, você pedirá que [a partir das anotações feitas anteriormente] as participantes e os participantes criem uma música [paródia] que fale sobre os aspectos do meio ambiente local e os cuidados com o mesmo. Estipule um tempo de 15 minutos para cada grupo se organizar e criar a música. Após esse tempo, os grupos se apresentarão.

Reflexão: Com todos os participantes reunidos em um círculo, lembre os objetivos da atividade. É importante lembrar o que significa o meio ambiente e questionar a maneira com que os seres humanos têm se comportado diante das situações ambientais.

Fica a dica:

Dependendo da disponibilidade das participantes e dos participantes, pode-se sugerir a criação de uma coreografia para acompanhar a música, para ser apresentada num outro encontro. Lembre-se de sugerir músicas [para serem parodiadas] que os adolescentes gostem e ouçam com frequência.

MUNDO DO TRABALHO

SUMÁRIO

163 Histórico	170 Competências e habilidades
163 Evolução do conceito de trabalho	172 Criatividade e inovação
163 Tendências do mundo do trabalho atual	173 Liderança
164 Direitos humanos e cidadania	174 Empreendedorismo
165 Trabalho escravo contemporâneo	176 Tendências no mercado de trabalho
166 Trabalho infantil	176 Profissões tradicionais x novas profissões
167 Trabalho informal	177 Profissões socioesportivas
167 Trabalho doméstico	178 Filmes para levar para a aula
168 O mercado de trabalho	179 Sites úteis
168 Trabalho e juventude no Brasil	179 Músicas sobre trabalho:
168 Desemprego juvenil	179 Referências bibliográficas
169 A importância do estudo	181 Atividades
169 Orientação profissional	

Foto: Caio Vilela

“O TRABALHO É UMA CONDIÇÃO DE EXISTÊNCIA DO HOMEM, INDEPENDENTE DE TODAS AS FORMAS DE SOCIEDADE, ETERNA NECESSIDADE NATURAL DE MEDIAÇÃO DO METABOLISMO ENTRE HOMEM E NATUREZA E, PORTANTO, DA VIDA HUMANA”

KARL MARX (1985)

O capítulo irá contribuir para que você, educadora e educador, trabalhe temas relacionados aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):



A palavra trabalho pode apresentar várias interpretações. No dicionário Aurélio, seu significado está ligado à aplicação de força e de faculdades humanas para alcançar um determinado fim. O Dicionário do Pensamento Social do Século XX define trabalho como o “esforço humano dotado de um propósito e que envolve a transformação da natureza por meio do dispêndio de capacidades físicas e mentais”. Assim, o conceito de mundo do trabalho engloba as atividades materiais, produtivas e os processos sociais inerentes à realização de um trabalho, que lhe conferem significado no tempo e no espaço.

Para o filósofo alemão Karl Marx, o trabalho é uma das características fundantes do ser social. Para o teórico, o trabalho, como criador de valores de uso, “é uma condição de existência do homem, independente de todas as formas de sociedade, eterna necessidade natural de mediação do metabolismo entre homem e natureza e, portanto, da vida humana” [MARX, 1985].

No contexto do futebol, muitas meninas e muitos meninos começam a jogar bola

com o sonho de se tornarem atletas profissionais. No entanto, dados revelam que uma porcentagem bem pequena irá efetivamente conseguir um trabalho de atleta em clubes de alto rendimento. Apesar disso, você, educadora e educador, pode usar todo esse capital social em torno do futebol como uma oportunidade. Ao trabalhar o futebol como ferramenta para o desenvolvimento, você está contribuindo em longo prazo com essas meninas e meninos, pois habilidades e competências aprendidas em suas atividades certamente serão úteis para a inserção futura das educandas e dos educandos no mercado de trabalho. Além disso, há diversas outras áreas de trabalho, além de atleta em si, que são ligadas ao futebol, como fisioterapia, educação física, nutrição, medicina, assessoria de imprensa, dentre outras.

O mundo do trabalho está estritamente relacionado com outras temáticas, como por exemplo educação, capacitação para os jovens e igualdade de oportunidades, que são discussões atuais consideradas importantes para a formação de nossa juventude.



VOCÊ SABIA?

Segundo uma pesquisa da Universidade do Futebol, o esporte tem um leque de opções de emprego. São quase 50 profissões ligadas ao futebol, divididas em cinco grandes áreas: Aplicação e Estudos Técnicos Aplicados, Ciências Humanas e Sociais, Administração e Comunicação, Saúde e Interdisciplinaridade.

Neste capítulo, iremos apresentar alguns temas-chave sobre o mundo do trabalho, como educação e as competências valorizadas no mundo do trabalho, criatividade e inovação, liderança, empreendedorismo e as formas de ingressar no mundo do trabalho, além dos debates atuais, como trabalho formal e informal, trabalho infantil e trabalho escravo contemporâneo, dentre outros.

*Conteúdo revisado por Bárbara Basso, especialista em empreendedorismo e liderança

HISTÓRICO

EVOLUÇÃO DO CONCEITO DE TRABALHO

O trabalho é tão antigo quanto o ser humano. Inicialmente, o trabalho era a luta constante para sobreviver: a mulher e o homem primitivos precisavam trabalhar para encontrar comida e abrigo. A Revolução Agrícola modificou a relação do ser humano com o trabalho e trouxe novos instrumentos e ferramentas, como o arado. Mais tarde, com a Revolução Industrial, não somente o valor e as formas de trabalho foram afetados, como também sua organização e as relações de trabalhistas, fazendo surgir políticas sociais relacionadas ao tema.

Nos tempos primitivos não havia o emprego tal como conhecemos hoje, mas existia a noção de trabalho escravo e trabalho livre. No trabalho escravo, as trabalhadoras e os trabalhadores estavam subordinados àqueles para os quais prestavam seu trabalho: seja rei, imperador, senhor feudal, industrial ou entidade patronal. As trabalhadoras e os trabalhadores livres eram artesãos/ões, que não tinham padrões definidos, mas vendiam (ou trocavam) seus produtos e serviços com outras pessoas. Também existiam cientistas ou pensadoras/es, que faziam seus estudos e, por meio deles, prestavam um serviço à sociedade, mas não eram vistos como empregados - e por vezes nem mesmo como trabalhadores.

Foi a Revolução Industrial que trouxe o conceito de emprego como conhecemos hoje, fruto da concentração dos meios de produção em poucas pessoas, que fez com que as artesãs e os artesãos não tivessem posse desses meios. Assim, precisavam oferecer seu trabalho como moeda de troca, recebendo um salário em troca do serviço prestado para sua patroa ou para seu patrão. A noção de emprego como conhecemos hoje, portanto, é característica da Idade Contemporânea.

TENDÊNCIAS DO MUNDO DO TRABALHO ATUAL

Atualmente o cenário mundial demonstra significativas transformações tecnológicas, organizacionais, informacionais, culturais e sociais. Vivenciamos uma época marcada por transformações no processo produtivo. Se acompanharmos o processo histórico das forças produtivas, podemos dizer que algumas tecnologias substituíram a força física do ser humano. Estamos entrando na era da informação.

Na era industrial, o sucesso das empresas era determinado pela forma como elas se aproveitavam da economia de escala para a produção de bens. Uma empresa era bem-sucedida se conseguisse incorporar novas tecnologias aos ativos físicos, produzindo em massa e com processos padronizados. O advento da era da informação tornou obsoletas muitas das premissas fundamentais do sucesso na era industrial. O sucesso das empresas da era da informação depende de novas capacidades, como a mobilização e a exploração de ativos intangíveis, além da capacidade de formar redes de contato fortes. Na era da informação, o ativo mais valorizado nas trabalhadoras e nos trabalhadores não é sua força de trabalho, é o seu conhecimento.

Essas mudanças vêm acontecendo ao longo dos anos de maneira cada vez mais acelerada, por meio de eventos como a entrada de computadores no local de trabalho, as novas tecnologias de

informação, a influência da internet, dentre outras.

Dessa maneira, as educandas e os educandos devem ser preparados para esse mundo do trabalho dinâmico, movido a internet, a inovação e em comunicação constante com pessoas de outras culturas, crenças e países.

Assim como em uma partida de futebol, em que por vezes a jogadora ou o jogador precisa mudar sua posição ou a estratégia de jogo para se adaptar a algo inesperado, o mundo do trabalho cada vez mais vem buscando profissionais preparados para as mais diversas situações, exigindo que, além da técnica e do técnico, o indivíduo disponha de habilidades multidisciplinares, sendo capaz de interagir com outras áreas de conhecimento.

Flexibilidade, adaptabilidade, organização, espírito de equipe, disciplina. Essas são características essenciais para entrar no mundo do trabalho do século XXI.

DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

A Declaração Universal dos Direitos Humanos, que delinea os direitos humanos básicos, foi adotada pela Organização das Nações Unidas (ONU), em 1948. Ela estabelece os direitos humanos com relação ao trabalho:

1. Toda pessoa tem direito ao trabalho, à livre escolha do trabalho, às condições equitativas e satisfatórias de trabalho e à proteção contra o desemprego.
2. Todas e todos têm direito, sem discriminação alguma, a salário igual por trabalho igual.
3. Quem trabalha tem direito a uma remuneração equitativa e satisfatória, que lhe permita e à sua família uma existência conforme com a dignidade humana, e completada, se possível, por todos os outros meios de proteção social.
4. Toda pessoa tem o direito de fundar com outras pessoas sindicatos e de se filiar em sindicatos para defesa dos seus interesses.

Além disso, também estabelece que “ninguém será mantido em escravidão ou em servidão. A escravidão e o trato dos escravos, sob todas as formas, são proibidos”.

A Constituição Brasileira também expressa o direito do trabalho como um dos direitos humanos fundamentais.

Dessa forma, o trabalho deve estar presente na vida das pessoas de modo digno e efetivo. Vale lembrar que as relações de trabalho sofreram muitas transformações ao longo da história da humanidade, e hoje não mais se admitem situações degradantes para as trabalhadoras e para os trabalhadores.

O conhecimento desses direitos humanos fundamentais pode agregar valor às suas aulas e ajudar a preparar as educandas e os educandos para o mundo do trabalho. Além das atividades propostas para a parte prática, a seguir apresentamos alguns conceitos importantes no debate sobre trabalho.

É PRECISO TER BOM SENSO

Fundado em 2013, o Bom Senso FC nasceu da iniciativa de diversos jogadores preocupados com seus direitos no futebol brasileiro. Tem como missão promover o desenvolvimento do futebol, como indústria relevante na economia a fim de gerar oportunidades, modernizando e resgatando a autoridade do futebol-arte brasileiro internacionalmente. Com manifestações em campo, o movimento foi capaz de mobilizar a opinião pública, e sua principal conquista foram os 30 dias de férias anuais para os jogadores.

Em busca de soluções para dar maior visibilidade e reconhecimento ao futebol feminino, foi criado o Grupo de Trabalho do Futebol Feminino, do Comitê de Reformas do Futebol Brasileiro, coordenado pela jogadora Formiga, da Seleção Brasileira, pela ex-árbitra Ana Paula Oliveira e por outros integrantes da área. O grupo se reuniu pela primeira vez em março de 2016.

Para saber mais sobre o Bom Senso FC, acesse: <http://www.bomsensofc.org.br/>

TRABALHO ESCRAVO CONTEMPORÂNEO

A escravidão foi a primeira forma de trabalho na qual, no caso do Brasil, esteve atrelada ao conceito de raça, quando brancas e brancos europeus escravizaram africanas e africanos negros. As jornadas de trabalho eram intermináveis, havia a prática de castigos corporais e não havia nenhum tipo de respeito ao trabalhador, situação essa que perdurou por longo tempo na história e que exploramos de maneira mais detalhada no capítulo Enfrentamento ao Racismo.

Apesar de a escravidão ter sido abolida oficialmente em 1888 com a assinatura da Lei Áurea, o trabalho escravo ainda existe no Brasil. Em diversos estados brasileiros ainda é possível encontrar pessoas - e até mesmo crianças - submetidas a trabalhos considerados análogos à escravidão, principalmente nas zonas rurais. Hoje o trabalho escravo contemporâneo não está atrelado diretamente à questão racial, mas sim pela capacidade da força física de trabalho. No entanto, de acordo com a ONG Repórter Brasil, especialista no tema, apesar de não haver um levantamento estatístico, há uma grande incidência de afrodescendentes entre os libertados da escravidão.

O artigo 149 do Código Penal prevê o crime de “reduzir alguém à condição análoga a de escravo”. Esse crime caracteriza-se por submeter uma pessoa a trabalhos forçados, jornadas exaustivas, condições degradantes de trabalho, ou por restringir sua liberdade de sair do trabalho em virtude de dívida contraída com a empregadora ou empregador.

A Organização Internacional do Trabalho (OIT) também considera trabalho escravo o trabalho forçado, ou seja: “todo trabalho ou serviço exigido de uma pessoa sob a ameaça de sanção e para o qual não se tenha oferecido espontaneamente.”

Também é considerado trabalho escravo quando a empregadora ou o empregador, usando de

ameaça, mantém suas empregadas e empregados em sua propriedade, e lhes vende produtos por preços elevados. Para saldarem suas dívidas, essas pessoas acabam se sujeitando a jornadas de trabalho exaustivas.

Desde 1995, mais de 46 mil pessoas já foram libertadas de condições de trabalho escravo no Brasil. Segundo a OIT, o problema do trabalho escravo nos dias atuais é muito preocupante pois a nova escravidão é ainda pior do que a escravidão que foi abolida em 1888. Isso porque os custos de aquisição das escravas e dos escravos são muito mais baixos, já que não há compra e necessidade de tráfico negreiro. Além disso, os lucros são muito mais altos, pois não há custos relacionados à manutenção das escravas e dos escravos - as pessoas que ficam doentes ou que não estão mais produzindo são descartadas, além de não pagarem pelo sustento delas. Assim, muitas sofrem violência psicológica, física, punições e até mesmo assassinato.

TRABALHO INFANTIL

Assim como o trabalho escravo, o trabalho infantil é proibido no Brasil, mas muitas vezes a criança é utilizada pela mãe e pelo pai para gerar renda. A Constituição (1988) estabelece

em seu artigo 7º que até os 14 anos de idade ninguém pode trabalhar. O Estatuto da Criança e do Adolescente, promulgado em 1990, dispõe que, entre 14 e 16 anos, a adolescente e o adolescente só pode ser admitido na condição de aprendiz de determinado ofício e desde que não seja submetido a trabalhos pesados ou a jornadas noturnas.

Considera-se como trabalho infantil quando é exercido por pessoas com menos de 16 anos, substituindo a responsabilidade de adultos, quando atividades produtivas se sobrepõem às educativas ou quando seus direitos como criança e adolescente são impedidos de serem exercidos.

Segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) de 2012, divulgada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 554 mil crianças de cinco a 13 anos trabalham em todo o Brasil. Da população pesquisada, a maior parte tem idade entre 10 e 13 anos (473 mil), sendo a maioria meninos.

O trabalho infantil vem caindo nos últimos anos (uma redução de 27,8% desde 2009), mas os números ainda são preocupantes.

Condições de trabalho no setor do futebol

Em 2011, a morte do adolescente Wendel Junior Venâncio da Silva, de 14 anos, durante teste de futebol no Vasco, no Rio de Janeiro, reacendeu um debate sobre as condições de trabalho no setor do futebol.

À época, a Organização Internacional do Trabalho (OIT) se pronunciou defendendo a revisão do sistema de seleção e de organização das categorias de base de todos os clubes de futebol do Brasil.

Muitos problemas foram identificados: desde a migração de crianças e de adolescentes de suas cidades e de seu seio familiar, violência sexual, evasão escolar até outras violações do Estatuto da Criança e do Adolescente.

Após a morte no Vasco, o Ministério do Trabalho e Emprego prometeu intensificar a fiscalização contra a exploração de trabalho infantil nos principais times do país.

No aspecto trabalhista, o fato de os clubes não registrarem atletas de 14 a 16 anos como aprendizes é considerado grave para a OIT.

Se somados aos jovens de 14 a 17 anos, o total de crianças e de jovens trabalhando chega a 3,5 milhões.

Muitas dessas crianças começam a trabalhar antes dos dez anos e os índices de repetência escolar atingem até 70% no meio rural. A maior parte das crianças e jovens trabalha em atividades como coleta e seleção de lixo, comércio ambulante, serviços em feiras livres e trabalhos domésticos - todas enquadradas nas piores formas de trabalho infantil. A maioria dessas crianças (71,4%) também frequenta a escola, conciliando o trabalho precário com os estudos, em uma dupla jornada.

TRABALHO INFORMAL

O trabalho informal é aquele no qual a trabalhadora e o trabalhador não têm carteira assinada ou realizam trabalhos de forma autônoma, sem personalidade jurídica.

Em maio de 2015, o governo brasileiro anunciou que 14 milhões de trabalhadoras e de trabalhadores se encontravam na informalidade, sendo as maiores taxas nas regiões nordeste e sudeste do país.

Um estudo encomendado pelo Instituto do Desenvolvimento do Varejo, em 2014, apontou que o emprego informal caiu de 55% para 40% em dez anos. Os setores que mais concentraram o trabalho informal são o agrícola, de construção civil e de empregos domésticos. Para o governo, o trabalho informal representa a sonegação de impostos e diminuição na arrecadação do Estado. Para as trabalhadoras e os trabalhadores, a informalidade lhes priva de alguns benefícios básicos garantidos pela legislação trabalhista.

Como forma de combater o trabalho informal, o governo brasileiro criou, em 2008, o Microempreendedor Individual (MEI), para que trabalhadoras e trabalhadores com renda de até R\$ 5.000 por mês (dado de 2015) pudessem se formalizar. O MEI cobra uma taxa fixa por mês da empreendedora e do empreendedor e permite que eles tenham CNPJ, emitam nota fiscal e recebam os benefícios da previdência social.

TRABALHO DOMÉSTICO

O trabalho doméstico teve sua origem no Brasil no período de escravidão e era exercido por crianças, homens e mulheres negros, em geral, escravos vindos da África. Esse tipo de trabalho era considerado desonroso e, por isso, não era exercido por pessoas de cor branca.

A primeira norma contemplando o trabalho doméstico surgiu em 1830 e se limitava a tratar do



VOCÊ SABIA?

As mulheres jogadoras de futebol ainda lutam muito pela profissionalização da modalidade no Brasil. Poucos clubes atendem as exigências da lei. O América Mineiro é um dos poucos que tem time profissional. As disparidades não param por aí. No Brasil, o futebol é o esporte com maior abismo financeiro entre homens e mulheres. O salário mensal do Neymar pagaria durante quatro anos e meio as cem atletas dos times finalistas do Brasileirão Feminino.

contrato escrito sobre prestação de serviços feitos por brasileiros ou estrangeiros, dentro ou fora do Império. Com a abolição da escravidão, em 1888, as ex-escravas e os ex-escravos passaram a ter direitos e deveres como cidadãos e cidadãs comuns e adquiriram direito à remuneração pelo seu trabalho, sendo denominados empregadas e empregados domésticos. A Lei Áurea, que não tinha um caráter trabalhista, acabou por mudar as relações de trabalho predominantes durante a escravidão. Por isso, é considerada como o marco inicial da história do direito do trabalho no Brasil.

Na prática, entretanto, não houve muita mudança, uma vez que aquelas ex-escravas e os ex-escravos não tinham onde morar, restando-lhes os trabalhos já exercidos em troca de moradia e de alimentação, o que acabou por camuflar as características de trabalho escravo ainda existentes. Essas pessoas foram submetidas ao trabalho informal, sem direitos trabalhistas.

Com a Constituição de 1988, essas trabalhadoras e esses trabalhadores conquistaram alguns direitos, salário mínimo, aviso prévio, férias anuais, dentre outros. Mas foi em 2013 que o Brasil deu um passo significativo, com a aprovação da Proposta de Emenda Constitucional número 66, conhecida como a “PEC das domésticas”, que alterou o artigo 7º da Constituição, visando igualar os direitos das trabalhadoras e dos trabalhadores domésticos, urbanos e rurais.

O MERCADO DE TRABALHO

TRABALHO E JUVENTUDE NO BRASIL

A geração atual de jovens no Brasil tem em comum a busca pela construção de trajetórias de trabalho em meio a um cenário de transformações econômicas e sociais, tais como o baixo ritmo de crescimento econômico, o aumento do desemprego e a presença do trabalho precário. Apesar dessas condições, a juventude brasileira é trabalhadora: 34 milhões de jovens entre 15 e 29 anos trabalham ou procuram trabalho.

Além de trabalhar, nossa juventude também estuda e, muitas vezes, se esforça para combinar trabalho e estudo. Em 2011, o governo criou a Agenda Nacional de Trabalho Decente para a Juventude, integrando diversas ações, dentre elas a erradicação do trabalho infantil e o programa Menor Aprendiz.

DESEMPREGO JUVENIL

As taxas de desemprego entre jovens são, segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), de 2015, substancialmente maiores que as das trabalhadoras e dos trabalhadores adultos, observando-se índices de 18,6% entre jovens de 18 a 24 anos, contra 7,9% entre a população adulta de 25 a 39 anos e 4,4% para as pessoas entre 40 e 59 anos. A taxa média de desocupação brasileira, segundo o mesmo estudo, foi estimada em 8,3%. Jovens de 18 a 24 anos representam 33,4% da população desocupada no Brasil.

Segundo a Organização Internacional do Trabalho (OIT), um dos problemas mais preocupantes do cenário laboral é a existência de cerca de 21 milhões de jovens latino-americanos que não estudam nem trabalham [os chamados “jovens nem-nem”]. Em 2011 havia no Brasil 3,2 milhões de jovens entre 19 e 24 anos nessa situação, representando 17% da população dessa

faixa etária. A condição “nem-nem” é mais preponderante entre jovens com baixa escolaridade e baixa renda e mulheres, especialmente as que já são mães. Aproximadamente um quarto dessas e desses jovens buscam trabalho, mas não conseguem. Cerca da metade dedica-se a afazeres domésticos, em sua grande maioria mulheres jovens.

A IMPORTÂNCIA DO ESTUDO

Ainda que o aumento do nível de escolaridade e a qualificação não sejam suficientes para garantir acesso ao trabalho decente, eles são muito importantes. Hoje em dia, ter ensino médio completo é condição fundamental para aumentar as chances de um melhor trabalho.

O Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea) analisou os dados da PNAD e concluiu que o aumento da escolaridade gera aumento de renda para as brasileiras e para os brasileiros. Um estudo da Fundação Getúlio Vargas afirma que cada ano de escolaridade aumenta em média 15% a renda da trabalhadora e do trabalhador. Além disso, uma pesquisa do Banco Mundial aponta que pessoas com curso superior tem 20% mais chance de conseguir emprego e 38% menos chance de ficar desempregadas.

A educação também desempenha importante papel no desenvolvimento de habilidades e de competências. Algumas das competências importantes para o mundo de trabalho atual, como a resolução de problemas, o pensamento crítico, a comunicação, a capacidade de colaborar e o auto-gerenciamento cada vez mais vêm sendo incorporadas aos currículos escolares. Muitas delas podem ser trabalhadas utilizando o futebol, e outros esportes, de maneira geral, como em algumas atividades propostas nesta apostila.

ORIENTAÇÃO PROFISSIONAL

A adolescência é uma fase de transições que geram grandes mudanças. Este é um período de consolidação da identidade, na qual a pessoa se depara com uma série de escolhas que definirão seu futuro, dentre elas a escolha profissional.

INSERÇÃO FEMININA NO MERCADO DE TRABALHO

Outro ponto a ser destacado sobre a temática mundo do trabalho é a mudança estrutural das famílias, que cada vez mais vem tendo mulheres como suas provedoras. A mulher de hoje está no mercado de trabalho, é chefe de família, é mãe, é estudante, busca se aprimorar e galgar melhores empregos e, com isso, desde o século XX, vem transformando o perfil da sociedade moderna.

O quadro, no entanto, está longe de ser o ideal, pois as mulheres ainda ganham menos que os homens, mesmo ocupando a mesma posição profissional e muitas vezes possuindo mais anos de estudo. Essa diferença salarial também se revela no futebol e no mundo dos esportes, de maneira geral. As mulheres atletas ainda recebem, em média, salários menores do que os dos homens.

Importantes conquistas já foram alcançadas, mas há um longo caminho a se percorrer até a igualdade de gênero no mundo do trabalho. No capítulo Gênero, você poderá encontrar mais reflexões sobre o assunto que podem ser muito importantes na preparação de suas aulas e, conseqüentemente, na construção de uma sociedade mais justa e igualitária para todas e para todos.

Ao escolher a profissão, as jovens e os jovens consideram não apenas seus interesses e habilidades, mas a maneira como veem o mundo e a si. Influenciam nessa escolha as informações que possuem sobre as profissões, a influência do meio social, das amigas e, principalmente, da família. A escolha profissional não implica apenas em decidir por uma atividade/trabalho, mas também por um estilo de vida, uma rotina, um ambiente do qual fará parte. Assim, não é uma escolha apenas do que quer fazer, mas também o que quer ser.

Para auxiliar nessas escolhas, a orientação vocacional ou profissional é muito importante. Durante esse processo, devem ser trabalhadas não somente informações sobre as diferentes profissões, mas também o autoconhecimento e o processo de escolha em si.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

Vivemos na chamada era do conhecimento, do capital intelectual, da criatividade e da genialidade. O que se pode concluir desta revolução do conhecimento é que o perfil profissional desejado pelas empresas mudou.

Uma das transformações mais importantes é a ruptura nos padrões tradicionais da estruturação de uma carreira profissional nas empresas. Antes a trabalhadora e o trabalhador deveriam estar preparados para tarefas específicas, agora devem ser polivalentes. Esse salto repentino rompeu com antigos paradigmas e nos lançou em um cenário onde é significativamente valorizada a educação, e mais que isso: a habilidade de aprender continuamente.

Com isso, a educação, como diria o educador Paulo Freire, deve ser libertadora, proporcionando às educandas e aos educandos a formação de um pensamento crítico e sistêmico, trabalhando competências e habilidades que serão úteis para a vida toda, no mundo do trabalho e fora dele.

As competências podem ser divididas entre competências profissionais [ou técnicas], competências pessoais [ou atitudinais] e competências interpessoais [ou de relacionamento].

As competências técnicas são aquelas relacionadas aos conhecimentos específicos da área de atuação de cada profissional [como conhecimentos matemáticos, biológicos, de engenharia ou de gestão]. Competências pessoais referem-se às atitudes pessoais da trabalhadora e do trabalhador e sua busca pessoal pelo seu autodesenvolvimento, como autogestão, automotivação, flexibilidade, abertura a mudanças, dentre outras. As competências interpessoais são ligadas à forma como nos relacionamos com outras pessoas, como a comunicação eficaz, a capacidade de cocriar, o trabalho em equipe, dentre outras.

Uma pessoa que tenha todas essas competências tem mais chance de ter uma carreira profissional mais bem-sucedida.

No contexto educacional atual é comum haver um foco maior no desenvolvimento de competências técnicas, porém cada vez mais se percebe que é muito importante que as escolas e as entidades educacionais auxiliem no desenvolvimento pleno dos seres humanos, dando ênfase para os três tipos de competência. As atividades com futebol podem ampliar o escopo de trabalho com as educandas e os educandos, por representarem uma maneira lúdica e atraente de trabalhar essas diversas competências.

AS COMPETÊNCIAS VALORIZADAS NO MUNDO DO TRABALHO ATUAL

O Instituto Brasileiro de Coaching destaca algumas competências valorizadas pelo mercado de trabalho, independentemente da área de atuação. São elas:

LIDERANÇA

Capacidade de liderar pessoas e equipes, extraíndo o melhor de cada um.

AUTOMOTIVAÇÃO

Capacidade de manter-se motivado mesmo diante das adversidades.

TRABALHO EM EQUIPE

Habilidade para realizar trabalhos em conjunto adotando uma postura colaborativa.

CRIATIVIDADE

Capacidade de inovação para propor soluções, criar oportunidades e fazer diferente.

COMUNICAÇÃO EFETIVA

Expressar ideias com clareza, de modo que a mensagem seja bem compreendida.

CAPACIDADE DE NEGOCIAÇÃO

Gerir conflitos e buscar entendimento mútuo, procurando estabelecer situações ganha-ganha.

ADAPTABILIDADE

Estar aberto ao novo e ser capaz de acompanhar as mudanças.

BUSCA POR CONHECIMENTO

Buscar sempre ativamente por novos conhecimentos e aprimoramento em sua profissão.

BOM HUMOR

Buscar equilíbrio emocional e cultivar emoções positivas para conviver de forma harmônica com os demais.

RELACIONAMENTO INTERPESSOAL

Capacidade de gerar empatia com os colegas e líderes, estabelecer novos contatos e conseguir a colaboração das pessoas para seus projetos.

CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO

Quando a jogadora Marta dá um drible ou o Neymar faz uma assistência que gera um gol, os comentários invariavelmente ressaltam a criatividade e o caráter inovador deles. Não é à toa que Marta e Neymar são atletas de destaque. No mundo do trabalho fora dos campos, a lógica é a mesma: as empresas de hoje se diferenciam pelas pessoas como assimiladoras e criadoras do conhecimento e por sua capacidade de criar e inovar.

Criatividade é a habilidade de criar soluções para diferentes problemas. A criatividade não se restringe a pessoas excêntricas e não significa somente fazer algo original, mas também fazer algo pertinente àquela situação. Assim, a capacidade de ser criativa ou criativo tem a ver com a capacidade de fazer perguntas constantemente e buscar ativamente respostas e soluções para essas perguntas que sejam não só originais, mas também pertinentes e factíveis. A capacidade criativa também tem a ver com a capacidade de estar aberto ao outro, ao diferente e de buscar respostas na colaboração com outras pessoas. No capítulo de Comunicação trazemos uma discussão sobre a liberdade de expressão, empatia e o direito à comunicação, que podem auxiliar você, educadora e educador, a proporcionar um ambiente de diálogo e questionamentos em suas aulas que, por sua vez, contribuirão para o desenvolvimento da criatividade de suas educandas e de seus educandos.

Inovação não é sinônimo de invenção ou de descoberta. Apesar de poder usar esses conceitos, inovação é quando uma solução atende às necessidades e às expectativas das pessoas que vão utilizá-la e é viável economicamente e sustentável ambiental e socialmente. Ou seja, inovar é buscar soluções e resultados. Inovação também é um comportamento.

Usar o comportamento inovador é estar alinhado com uma nova forma de usar conhecimentos e tecnologias, mais colaborativa, em rede e com liderança compartilhada. Aplicar novos modelos mentais é fundamental para um salto de inovação com compromisso de solucionar problemas urgentes da sociedade.

Uma metodologia muito utilizada hoje em dia para se buscar respostas criativas e inovadoras é o design thinking (ou “pensamento de design”), que é um conjunto de ferramentas e métodos para aplicar um

A criatividade e a inovação não são inatas, são comportamentos que podem ser exercitados e desenvolvidos. Algumas formas para desenvolver esses comportamentos são:

- Trabalhar a empatia – estar em contato com o outro, o diferente, buscando entender a forma como ele vê o mundo;
- Experimentar, colocar a mão na massa – colocar as ideias em prática, testar, validar com as outras pessoas;
- Colaboração e cocriação – criar e buscar soluções em conjunto, apoiar-se no conhecimento de outras pessoas e potencializá-lo;
- Olhar o erro de uma nova perspectiva – aprender que errar/falhar também faz parte do processo criativo e que o erro é importante como fonte de aprendizado. Aprender com o erro e aperfeiçoar as ideias para gerar soluções cada vez melhores;
- Aprender a lidar com a incerteza – inovadoras e inovadores atuam sempre sobre ambientes incertos e precisam aprender a lidar com a incerteza e com ambientes em constante mudança.

pensamento de designer para solucionar problemas complexos, focando sempre no usuário. O design thinking identifica problemas e gera soluções, a partir do ponto de vista do usuário ou da pessoa que sofre com o problema.

O design thinking se baseia em um tripé: empatia, colaboração e experimentação das ideias. Empatia é entender o problema compreendendo as pessoas que são afetadas por ele. Entendendo o que elas fazem, escutam, falam, veem e como se sentem com relação ao problema para, com isso, ver o mundo por meio de suas emoções. Colaboração é desenvolver a solução em conjunto com os clientes/usuários e não para eles. E a experimentação das ideias é criar protótipos das soluções para fazer a ideia tomar forma e assim testá-la e buscar seus pontos fortes e fracos, para aperfeiçoar a ideia e fazer ela de fato sair do papel.

LIDERANÇA

A liderança consiste na capacidade de influenciar pessoas a trabalhar em conjunto, integrando seus potenciais individuais, em prol de objetivos comuns. A líder e o líder são aquelas pessoas que elaboram a tática de jogo, estimulam a equipe a vestir a camisa do time e ir em busca do gol.

Como características da personalidade, destacam-se as habilidades de aprender a aprender e estar sempre disposta e disposto a aprender continuamente, a fim de que possa expandir o próprio conhecimento, possibilitando aplicá-lo de maneira eficaz. Baseado nessa valorização, salienta-se a capacidade de análise como competência elementar. Afinal, como aplicar o conhecimento adquirido sem uma avaliação prévia do cenário e/ou do problema a ser enfrentado? Um exame nas perspectivas global e específica capacita essa pessoa a ações menos propícias a erros.

Munidos dessas competências, a líder e o líder apresentarão maior destreza no exercício de suas funções com o trabalho em equipe, o que é premissa básica a tal posição. Ser líder pressupõe respeito, experiência, força emocional, integridade, seriedade, disciplina, visão, vontade, habilidade com pessoas, comunicação clara, senso de oportunidade, capacidade de planejar, antecipar erros e buscar auxílio quando necessário.

FUTEBOL E LIDERANÇA

No futebol, além da técnica e do técnico exercerem a função de líder, algumas jogadoras e alguns jogadores também se destacam nessa competência dentro de campo. São geralmente escolhidas e escolhidos na função de capitães de seus times como, por exemplo, a jogadora Formiga e o jogador Tiago Silva, ambos da Seleção Brasileira.

Os ídolos do futebol, tais como Marta, Cristiane, Formiga, Pelé, Zico, Romário, Ronaldo, Ronaldinho e Neymar também podem ser considerados líderes na medida em que são formadores de opiniões e influenciam o comportamento das jovens e dos jovens de suas respectivas gerações.

No entanto, faz-se necessário analisar que tipo de exemplo e de modelo são transmitidos por cada atleta dentro e fora de campo, com a consciência de que podem contribuir de forma positiva ou negativa na formação dos jovens, assunto que discutimos no capítulo Comunicação.

EMPREENDEDORISMO

O Brasil é um país empreendedor. Segundo a organização que monitora o empreendedorismo no mundo [GEM], no Brasil, em 2011, 26,9% das pessoas adultas eram proprietárias ou administradoras de algum negócio. Isso significa que mais de um quarto da população brasileira está envolvida com o empreendedorismo.

Mas o que é empreendedorismo? Em sua origem, empreender significa tentar, experimentar, decidir-se a fazer algo. Por sua vez, empreendedora ou empreendedor [do francês entrepreneur] é a pessoa que se compromete com um trabalho ou uma atividade específica, significativa e que gera valor. Portanto, não se trata apenas de “montar empresas”, mas de fazer algo que seja novo e relevante para um setor e a sociedade. É por isso que todas e que todos podem ser empreendedores, seja montando negócios, ONGs ou criando iniciativas no seu emprego ou na sua comunidade.

O GEM também divide o empreendedorismo em dois tipos: empreendedorismo por oportunidade e por necessidade. Por necessidade é quando a empreendedora ou o empreendedor inicia seu negócio por não ter melhores opções de trabalho e busca gerar renda para si e para sua família. Por oportunidade é quando opta por iniciar o negócio mesmo quando possui alternativas de emprego e renda, mas decide empreender por identificar uma oportunidade que pode ser aproveitada.

Ninguém nasce empreendedora ou empreendedor. Assim como a liderança, essa é uma competência que se desenvolve ao longo do tempo. O contato com a família, a escola, as amigas, os amigos, o trabalho e demais núcleos favorecem o desenvolvimento de alguns talentos e características de personalidade, bloqueando ou enfraquecendo outros. Isso acontece ao longo da vida, muitas vezes ao acaso, pelas diversas circunstâncias enfrentadas [Sebrae].

O Sebrae e a ONU destacam dez comportamentos que caracterizam a empreendedora e o empreendedor bem-sucedido:

- 1) Busca de oportunidades e iniciativa** – antecipar-se aos fatos, desenvolver novos produtos e serviços, propor soluções inovadoras. A pessoa empreendedora tem a coragem de tomar a iniciativa e, como é uma pessoa de visão, não espera ser forçado pelas circunstâncias para inovar.
- 2) Persistência** – a empreendedora e o empreendedor não desistem, buscam novas formas de alcançar seus objetivos, mantendo ou mudando as estratégias conforme a necessidade.
- 3) Disposição para correr riscos calculados** – os riscos fazem parte quando se trata de inovação. Porém, a pessoa empreendedora sabe assumir os riscos de forma moderada, avaliando as alternativas para que os riscos sejam administráveis. Assim, ela corre riscos, mas com um planejamento.
- 4) Exigência de qualidade e eficiência** – a empreendedora e o empreendedor buscam satisfazer e superar as expectativas de suas clientes e de seus clientes e os padrões de qualidade. Eles não se conformam com o bom, buscam sempre o excelente.
- 5) Comprometimento** – a empreendedora e o empreendedor colaboram com seus subordinados e até mesmo assume o lugar deles quando é necessário para terminar um trabalho. Eles se comprometem com o resultado a longo prazo acima do lucro a curto prazo.
- 6) Busca de informações** – a curiosidade move a empreendedora e o empreendedor de sucesso, que estão sempre atentos aos clientes, concorrentes e fornecedores, fazendo perguntas e investigando suas necessidades. Estão constantemente buscando informações e conhecimento.
- 7) Estabelecimento de metas** – definir metas e objetivos a curto e longo prazo que representem desafios e tenham significado pessoal é uma habilidade importante.
- 8) Planejamento e monitoramento sistemáticos** – a empreendedora e o empreendedor planejam, dividindo as tarefas maiores em subtarefas, sempre definindo prazos. Também revisam constantemente seus planos considerando os resultados obtidos e as mudanças necessárias. Além disso, mantêm os registros financeiros e os utiliza para tomar decisões.
- 9) Persuasão e rede de contatos** – um dos grandes ativos da empreendedora e do empreendedor é a sua rede de contatos. Eles conseguem comunicar sua visão para persuadir as pessoas a colaborarem para a sua causa, além de manterem boas relações com a rede de contatos de forma que sejam multiplicadores de suas ações e realizações.
- 10) Independência e autoconfiança** – a empreendedora e o empreendedor buscam autonomia e mantêm seus pontos de vista mesmo diante da oposição ou de resultados desanimadores. Confiar na sua própria capacidade de completar tarefas difíceis e enfrentar desafios, sendo otimistas e mantendo a confiança em si mesmos. Para que isso seja possível, exercitam sempre seu autoconhecimento.

PROFISSÕES TRADICIONAIS X NOVAS PROFISSÕES

Com as mudanças que o mundo vem enfrentando, o surgimento de diferentes tecnologias, a maior preocupação com o meio ambiente e o desenvolvimento sustentável, várias novas profissões estão surgindo. Jovens que estão ingressando no mercado de trabalho hoje possivelmente trabalharão em profissões que não existiam há cinco ou dez anos. Além disso, hoje em dia é muito mais comum que as pessoas mudem de emprego várias vezes durante sua carreira, não sendo mais comum ter estabilidade em um mesmo emprego ao longo de toda a vida como nas décadas passadas. Estima-se que as jovens e os jovens de hoje terão entre dez e 14 empregos até completarem 38 anos de idade.

Um estudo feito por pesquisadoras e por pesquisadores da USP indicou algumas áreas que estão sendo apontadas como tendências e que prometem gerar oportunidades de trabalho. São elas:

- a) Meio ambiente e desenvolvimento sustentável – áreas relacionadas ao cuidado com o meio ambiente, desenvolvimento de tecnologias limpas, modos de produção sustentáveis, novas formas de consumo, etc.
- b) Globalização – profissionais que consigam estabelecer relações com outros países, conhecimentos de idiomas, negociações internacionais, formação virtual de equipes, trabalho intercultural, etc.
- c) Qualidade de vida – profissionais relacionados ao bem-estar e qualidade de vida, tanto no aspecto físico como no psicológico e espiritual
- d) Virtualização e tecnologias – profissionais que trabalham com tecnologias (tanto hardware como software), programadores, desenvolvedores, profissionais web, mídias e redes sociais, games, etc.
- e) Envelhecimento da população – áreas de saúde e qualidade de vida para idosos, saúde preventiva, além de profissionais que estimulem um estilo de vida saudável para garantir um envelhecimento com qualidade para a população.

Outra discussão que vem se tornando cada vez mais relevante é com relação ao trabalho com propósito. Cada vez mais as pessoas se preocupam em trabalhar em algo que esteja de acordo com seus valores e propósito de vida. David Baker, professor da The School of Life, diz que se a pessoa é capaz de descobrir aquilo que a torna única e enxerga uma forma de entregar isso para o mundo, ela consegue ter sucesso com isso.

Outra mudança que é apontada como tendência é o formato do trabalho. Hierarquias rígidas, comando e controle, falta de autonomia, carreiras engessadas e rigidez na definição das atividades estão se tornando cada vez menos comuns entre as empresas apontadas como as melhores para se trabalhar. Isso porque as jovens e os jovens que ingressam no mercado de trabalho buscam flexibilidade, autonomia, dinamismo, colaboração, cocriação e a possibilidade de trabalhar em qualquer lugar, virtualmente. Também muitos deles estão em busca de ter seu próprio negócio. A pesquisa Sonho Brasileiro, feita pela BOX 1824 com jovens de 18 a 24 anos de todo o Brasil, apontou que a profissão líder no ranking das “profissões dos sonhos” dos jovens brasileiros é ser empreendedora ou empreendedor.

PROFISSÕES SOCIOESPORTIVAS

Como já mencionado no início do capítulo, há diversas profissões direta ou indiretamente ligadas ao esporte. Por ter sido sede de megaeventos esportivos, o Brasil aumentou o número de vagas na construção de estádios, em obras de infraestrutura e em atividades ligadas ao setor de turismo, como recepção, hospedagem e transporte. Com o aumento do turismo, conseqüentemente, há uma movimentação de outras áreas correlacionadas, como a de produtos alimentícios, de artigos esportivos e de vestuários, comunicação, dentre outros. Em projetos socioesportivos, por exemplo, há uma gama de áreas profissionais envolvidas, tais como Assistência Social, Psicologia, Sociologia, Nutrição, Educação Física, Administração, dentre outros.

EMPREENDEDORISMO SOCIAL: FAZER O BEM PARA O MUNDO TAMBÉM PODE SER UM BOM NEGÓCIO

Outra tendência que vêm se tornando cada vez mais presente nos dias de hoje é o empreendedorismo social. Ser um empreendedora ou um empreendedor social é colocar todas as características do empreendedorismo em favor da sociedade, resolvendo problemas sociais e ambientais. Uma das organizações pioneiras na identificação e no apoio a empreendedoras e empreendedores sociais é a Ashoka. Ela define as empreendedoras e os empreendedores sociais como indivíduos com soluções inovadoras para os problemas sociais mais prementes da sociedade. São pessoas ambiciosas e persistentes, que enfrentam as grandes questões sociais e propõe novas ideias de mudança em larga escala. Em vez de relegarem as necessidades da sociedade para os setores público ou privado, as empreendedoras e os empreendedores sociais identificam o que não está funcionando e resolvem o problema mudando o sistema, disseminando a solução e persuadindo sociedades inteiras a seguir um novo rumo.

Utilizando as mesmas habilidades das pessoas empreendedoras citadas no texto acima, aliam-nas a um sonho e uma vontade de mudar o mundo para melhor. Criam projetos, movimentos, organizações não lucrativas e até mesmo empresas que têm como objetivo solucionar um problema social.

Um dos empreendedores sociais mais conhecidos da atualidade é Muhammad Yunus, vencedor do prêmio Nobel da Paz em 2006. Yunus criou o primeiro banco a emprestar dinheiro para as pessoas mais pobres, aqueles a quem nenhum banco emprestava por não confiar que elas pagariam suas dívidas. Yunus confiou nelas e emprestou dinheiro para que pudessem pagar pelos insumos que necessitavam para produzir produtos e serviços e vendê-los. Ao vender, conseguiam dinheiro que lhes permitia pagar a dívida e ainda comprar mais insumos para seguir trabalhando, quebrando, assim, o ciclo de pobreza em que viviam. Esse banco se chama Grameen Bank, criado em Bangladesh, e que inspirou diversos outros bancos de microcrédito ao redor do mundo.

No Brasil também há diversos exemplos de empreendedoras e de empreendedores sociais. O documentário “Quem se importa?” apresenta a história de diversos empreendimentos sociais.

E para quem quer seguir na área do empreendedorismo social, existem diversas organizações no Brasil que apoiam esse tipo de empreendedorismo. Ashoka, Aliança

Empreendedora, Artemísia, Social Good Brasil, Instituto Amani, Instituto Quintessa e Yunus and Youth são alguns exemplos de organizações que estimulam o surgimento de empreendimentos sociais, seja apoiando o a empreendedora e o empreendedor em sua trajetória e aprendizado, seja apoiando os negócios sociais criados por eles.

É importante que a educadora e o educador incentivem suas educandas e seus educandos a prosseguir no processo de escolarização. Uma boa dica são as aulas online gratuitas oferecidas pela Universidade do Futebol (<http://www.universidadedofutebol.com.br/>) sobre profissões ligadas ao mundo do futebol nas mais diversas áreas (administrativa, saúde, técnica, social, interdisciplinar, etc.). As aulas demonstram ao jovem como é possível aplicar conhecimentos de tecnologia, química, economia, marketing, enfermagem, física e tantos outros no âmbito do futebol.



Dicas de filmes

Abril Despedaçado - Walter Salles/2001

O mês de abril de 1910, narra a história de uma família, que vive na geografia desértica do sertão brasileiro. O drama mostra os personagens envolvidos em questões religiosas, em tradições, códigos de honra e trabalho árduo.

Cidade dos Homens - Paulo Morelli/2007

O longa de drama e ação retrata a vida de dois amigos que cresceram juntos em uma favela carioca, o Morro da Sinuca, em face de problemas como a puberdade precoce e tráfico de drogas.

O Diabo Veste Prada - O Diabo Veste Prada

A comédia narra a história de uma jovem recém-formada que após conseguir o emprego na produtora da mais importante revista de moda de sua cidade, passa a laborar como assistente da principal executiva da revista.

Profissão Criança - Sandra Werneck/1993

O curta metragem aborda a exploração do trabalho infantil no estado do Rio de Janeiro, retratando o cotidiano de quatro crianças.

Quem se importa - Mara Mourão / 2014

O documentário fala sobre empreendedorismo social, trazendo a trajetória de diferentes empreendedores que se dedicam a causar impacto positivo no mundo, além de apresentar alguns negócios de sucesso nessa área.

Segunda feira no sol - Fernando León de Aranoa/2001

Trabalhadores perdem o emprego quando estaleiros fixados em uma cidade no norte da Espanha começam a ser fechados, levando-os a ocuparem cargos temporários.

Tempos Modernos - Charles Chaplin/1936

O longa retrata a história de um funcionário que testou uma máquina revolucionária para poupar a hora do almoço.

Vida Maria - Márcio Ramos/2006

A animação mostra a trajetória de uma menina de cinco anos, Maria José, que precisa deixar os estudos para trabalhar.



Sites úteis:

Fundação Estudar - <https://www.estudar.org.br/carreira/>

Tem o objetivo de apoiar o jovem em sua trajetória profissional, desde a escolha de sua área de atuação até preparação e acesso a oportunidades de trabalho

Guia dois e meio - <http://www.guiadoisemeio.com.br/>

Guia sobre as organizações que apoiam empreendedores sociais no Brasil

Instituto Empreender - <http://institutoempreender.org/>

Oferecem programas de apoio para jovens que querem empreender ou desenvolver suas competências empreendedoras. Também possuem uma agência de emprego jovem que ajuda os jovens a desenharem seus currículos e buscar o primeiro emprego.

Pronatec - <http://pronatec.mec.gov.br/>

Site do Ministério de Educação com o catálogo de cursos técnicos e de qualificação profissional para jovens em todo o país.

Universidade do Futebol - <http://www.universidadedofutebol.com.br/>

Oferecem aulas online gratuitas sobre temas relacionados ao mundo do futebol e apresentam formas como os profissionais podem usar conhecimentos de diferentes áreas em trabalhos relacionados ao esporte.

Veduca e Coursera - <http://www.veduca.com.br/> e <https://pt.coursera.org/>

Sites que oferecem cursos online e gratuitos com conteúdos das melhores universidades do Brasil e do mundo.



Músicas sobre trabalho:

Admirável chip novo - Pitty

Construção - Chico Buarque

Dança do Desempregado - Gabriel O Pensador

Fábrica - Legião Urbana

Meu Nome é Trabalho - Arlindo Cruz

Música de Trabalho - Legião Urbana

Ouro de Tolo - Raul Seixas

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, T. W. Textos Escolhidos. Trad. Luiz João Baraúna. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

ANDRADE, J. M.; MEIRA, G. R. J. M.; VASCONCELOS, Z. B. O processo de orientação vocacional frente ao século XXI: perspectivas e desafios. Revista Psicologia: Ciência e Profissão, Brasília, vol.22, no.3, set. 2002.

CUNHA, C.V.M. SILVA, M. J.M. A. de C. da. Os desafios da Liderança no mundo corporativo. Anuário da produção acadêmica docente da Faculdade Anhanguera de Taubaté, São Paulo, v04, n7, mar. 2010.

DEMO, Pedro. Qualidade e modernidade da educação superior: discutindo questões de qualidade, eficiência e pertinência. Educação Brasileira. Brasília, CRUB, v. 13, n. 227, 1991;

FREIRE, J.B. Pedagogia do futebol. Campinas: Autores Associados, 2003;

IPEA. Política social e desenvolvimento - a juventude em foco. In: Políticas sociais e acompanhamento e análise. Brasília: IPEA, 2008;

LASSANCE, M.C., SPARTA, M. A. **Orientação Profissional e as Transformações no Mundo do Trabalho**. *Revista Brasileira de Orientação Profissional*, 2003, 4 [1/2], p. 13-19;

LOVISOLO, H.R., RIBEIRO, C.C. **Do estilo do futebol brasileiro aos manuais de seu ensino**. In *XI Congresso Luso Afro Brasileiro de Ciências Sociais*. 2011, Salvador. Diversidades e desigualdades. Universidade Federal da Bahia, ago. 2011, p.1-17;

MARX, Karl. **O Capital. Livro I**, vol. 2. 10ª edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1985;

OLIVEIRA, M.A. **O novo mercado de trabalho: guia para iniciantes e sobreviventes**. Rio de Janeiro: Senac, 2000.

ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO. **Trabalho Escravo no Brasil do Século XXI**. Brasília, 2006.

VIANNA, Maurício; VIANNA, Ysmar; ADLER, Isabel; LUCENA, Brenda; RUSSO, Beatriz. **Design Thinking: Inovação em Negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

SITES CONSULTADOS

ALMEIDA, G.de. **Liderança no futebol: processos da autogestão esportiva**. Disponível em <http://www.educacaofisica.org> acessado em 22/11/2012;

ASHOKA. **O que é um Empreendedor Social?** Disponível em <http://portugal.ashoka.org/o-que-%C3%A9-um-empresendedor-social> acessado em 26/10/2015;

COSTA, A.M., CERICATO, D. MELO, P. A. de. **Empreendedorismo corporativo: uma nova estratégia para a inovação em organizações contemporâneas**. *Revista de Negócios*, Blumenau, v. 12, n. 4, p. 32 - 43 outubro/dezembro 2007. Disponível em <http://proxy.furb.br/ojs/index.php>, acessado em 22/11/2012;

CARDOSO, Renê Fernando. **A Educação Profissional e a quebra de paradigmas**, 2000. Disponível em <http://www.economiabr.net>, acessado em 10/01/2013;

CUNHA, F.A. da. **Liderança no futebol profissional**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br>, acessado em 25/11/2012;

DELUIZ, N. **O modelo das competências profissionais no mundo do trabalho e na educação: implicações para o currículo**. *Boletim Técnico do Senac*, 2001 p.13-25. Disponível em <http://www.senac.br>, acessado em 22/11/2012;

LACERDA, F.A. de B. **Liderança se constrói no dia a dia**. Sebrae, 2000.

NASCIMENTO, C. S. C. **Empreendedorismo e Liderança**. Disponível em <http://www.portaleducacao.com.br>, acessado em 25/11/2012;

SEBRAE. **Aspectos importantes sobre liderança e estratégia**. Disponível em: <http://www.sebrae.com.br>, acessado em 22/11/2012.

SENAC. **Formação Profissional Senac: uma proposta para o setor comércio e serviços**. Departamento Nacional, 1995. Disponível em: <http://www.senac.br> acessado em: 16/01/2013;

Site UNICEF - **Fundo das Nações Unidas para a Infância**: <http://www.unicef.org> acessado em 14/01/2013.

Site **Lance NET**: <http://www.lancenet.com.br>, acesso em 16/01/2013.

Site **SEBRAE** <http://www.biblioteca.sebrae.com.br>, acessado em 16/01/2013.

United Nations Human Rights. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Disponível em: http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/por.pdf, acessado em 06/10/2015.



MUNDO DO TRABALHO

ATIVIDADES



ATIVIDADE I

UFA, QUE JOGO!



Tema: Mundo do trabalho. | **Subtema:** Trabalho escravo contemporâneo.

Faixa etária: 14 a 24 anos.

Descrição: A turma será dividida em dois grupos que vivenciarão, por meio de valências físicas e técnicas do futebol, diferentes características do mundo de trabalho.

Objetivos:

- Experimentar as relações vividas numa situação de exploração do trabalho;
- Estabelecer relações entre os meios de trabalho;
- Refletir sobre os sentimentos envolvidos numa situação de exploração do trabalho.

Duração: 30 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

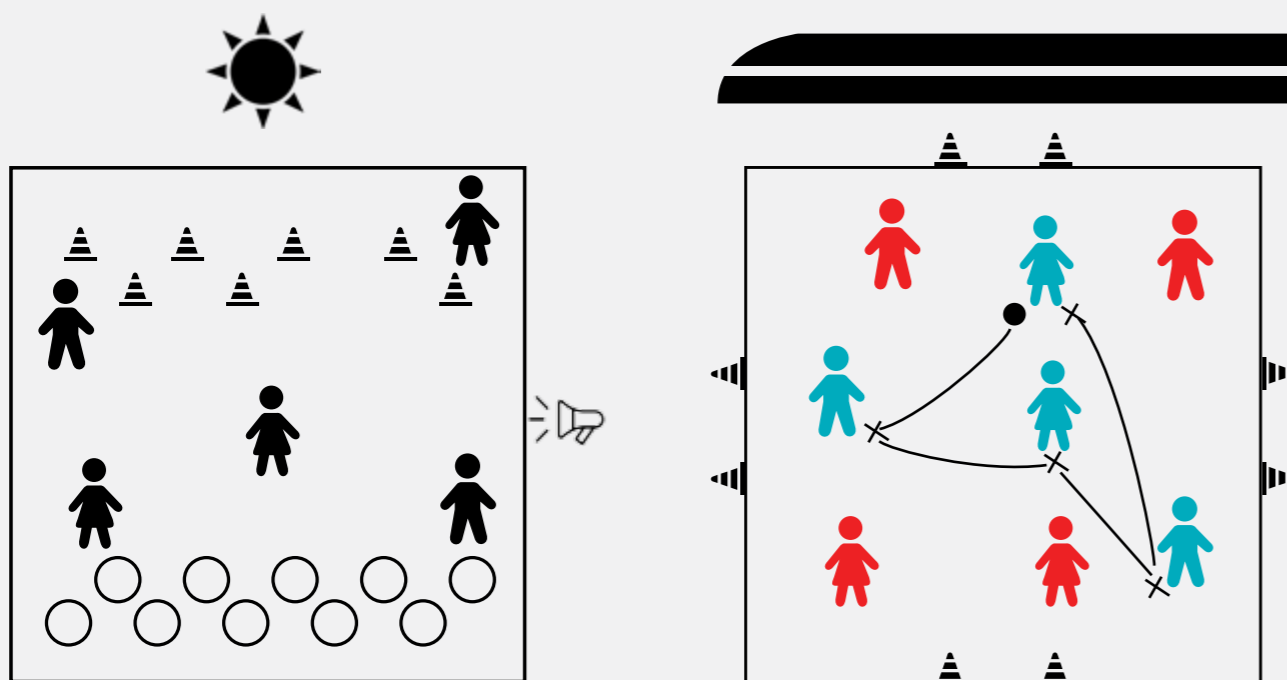
Nº de participantes: No mínimo 20.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma quadra ou campo, 1 apito, uma bola de futebol e 8 cones (ou garrafas pet).

Passo-a-passo

1. Prepare duas estações de atividades: uma de valências físicas (velocidade, agilidade e impulsão) e outra de troca de passes e finalização em gol (4 mini gols). Em seguida, divida a turma em dois grupos mistos, porém com número desigual de integrantes (um grupo terá mais integrantes que o outro);
2. Os grupos terão 10 minutos para realizar as atividades;
3. O primeiro grupo terá uma menor quantidade de educandas e educandos e ficará na estação de atividades de valências físicas. Você ficará nessa estação cobrando o melhor desempenho de todo o grupo;
4. O segundo grupo se dividirá em dois times mistos, que ficarão em um espaço com 4 mini gols (cones ou garrafas pet). Cada equipe terá que trocar 10 passes em deslocamento para fazer o gol (em qualquer um dos mini gols). A equipe que estiver defendendo não poderá roubar a bola (interceptar o passe) antes que a outra equipe dê o décimo passe. Até que o décimo passe seja dado, a equipe defensora só poderá “fazer a sombra” da outra equipe, se movimentando com atenção. Uma vez que o décimo passe é dado, ela poderá então tentar evitar o gol, interceptando a bola. Após os 10 passes (ou gol), a posse de bola passará para outra equipe. As educandas e os educandos sortearão qual equipe começará com a posse de bola;



O segundo grupo terá alguns privilégios em relação ao primeiro, como: jogar na sombra, se hidratar durante a atividade, jogar sem a cobrança da educadora ou educador, etc;

Após os 10 minutos, você deverá interromper a atividade e dar 1 minuto para que as educandas e educandos se hidratem. Inicie então uma breve explanação sobre o mundo do trabalho, focando no tema da exploração dos trabalhadores e explicando que ela ainda existe em vários lugares do mundo (direitos trabalhistas não respeitados, cobrança excessiva das empresas, falta de condições dignas de trabalho, etc);

Em seguida, faça uma analogia sobre as duas estações da atividade anterior e o mundo de trabalho (situações de trabalho escravo vs. mundo de trabalho ideal);

Após a reflexão e participação das educandas e educandos, você deverá trocar as participantes e os participantes de grupos, para que vivenciem “o outro lado da moeda”.



Reflexão: Reúna as educandas e os educandos e comece perguntando quais foram os sentimentos dos que estavam na estação 1. Fale um pouco sobre o trabalho escravo. Comente sobre as situações vividas pelas pessoas escravizadas na época da colonização e fale também sobre a “nova escravidão” que existe em vários países do mundo, inclusive no Brasil. Explique que esse crime se caracteriza por “submeter uma pessoa a trabalhos forçados, jornadas exaustivas e condições degradantes de trabalho”, entre outras.

Pergunte aos que estavam na estação 2 como se sentiram durante a atividade. Reflita com a turma sobre os métodos atuais de aliciamento de pessoas para trabalhos longe de suas residências, com falsas promessas. Fale também sobre diferentes formas de trabalho escravo contemporâneo que ainda existem no Brasil e no mundo.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para qualquer outro esporte coletivo.

No momento da reflexão, é importante ressaltar que o trabalho infantil ainda é uma triste realidade devido à pobreza extrema que ainda existe em vários lugares do mundo. Exercido na informalidade, por meio da violência, esse tipo de trabalho priva a criança de seus direitos básicos estabelecidos pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, como o direito à educação, à saúde e ao lazer, trazendo sérios problemas para seu desenvolvimento físico e cognitivo.

VAMOS ESTUDAR?



Tema: Mundo do trabalho. | **Subtema:** Importância dos estudos no mercado de trabalho.

Faixa etária: 18 a 24 anos.

Descrição: Jogo de futebol com número reduzido de participantes e sem a posição de goleira ou goleiro. As equipes poderão fazer gols em oito balizas (gols), distribuídas pela quadra, formadas cada uma por dois cones e um bambolê aberto. Cada baliza representará um nível de escolaridade, e terá uma pontuação diferente das demais. A equipe que somar o maior número de pontos será a vencedora.

Objetivos:

- Conscientizar a educanda e o educando sobre a importância do estudo para entrar no mercado de trabalho;
- Desenvolver habilidades valorizadas no mercado de trabalho, como disciplina, trabalho em equipe e cooperação.

Duração: 50 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No mínimo 12.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma quadra, uma bola, 16 cones, 8 bambolês abertos, papel e caneta, coletes (para dividir as equipes) e papéis numerados de 1 a 8 (para identificar as balizas).

Passo-a-passo

1. Prepare oito balizas (gols), utilizando dezesseis cones e oito bambolês abertos. Cada gol será formado por dois cones e um bambolê aberto, com distância de um metro entre os cones. Distribua-os pela quadra, colocando dois gols (um em cada lado da quadra) na linha de fundo, na frente das balizas já existentes. Posicione outros três gols nos dois lados da quadra, nas linhas laterais, bem afastados entre si;
2. Divida a turma em duas equipes. Em cada partida, participarão três jogadoras e/ou jogadores de cada equipe, não havendo ninguém no gol. Explique para a turma que cada baliza representará um nível de escolaridade e, por isso, terão pontuações diferenciadas. Os valores só serão revelados ao final da última partida. As balizas serão numeradas de um a oito e terão seus pontos distribuídos da seguinte forma:

1- Ensino Fundamental I – valor: 1 ponto

2- Ensino Fundamental II – valor: 2 pontos

3 - Ensino Médio – valor: 4 pontos

4 - Ensino Técnico-profissionalizante – valor: 5 pontos

5- Ensino Superior – valor: 10 pontos

6- Pós-graduação – valor: 12 pontos

7- Mestrado – valor: 16 pontos

8- Doutorado – valor: 18 pontos

Sorteie a equipe que começará o jogo. A bola começará no meio da quadra, tanto no início da partida, como após cada gol marcado. Não será permitido marcar dois gols seguidos na mesma baliza. As demais regras do jogo são como as regras normais. As jogadoras e os jogadores que estiverem aguardando a sua vez de jogar irão anotar os gols marcados e em quais balizas foram feitos;

Cada partida durará 10 minutos. Realize duas partidas para que todas e todos participem do jogo. Ao final da segunda partida, revele o que cada baliza representa e quantos pontos valerem seus gols. Faça a contagem de pontos por equipe. A equipe que marcar mais pontos será a vencedora.

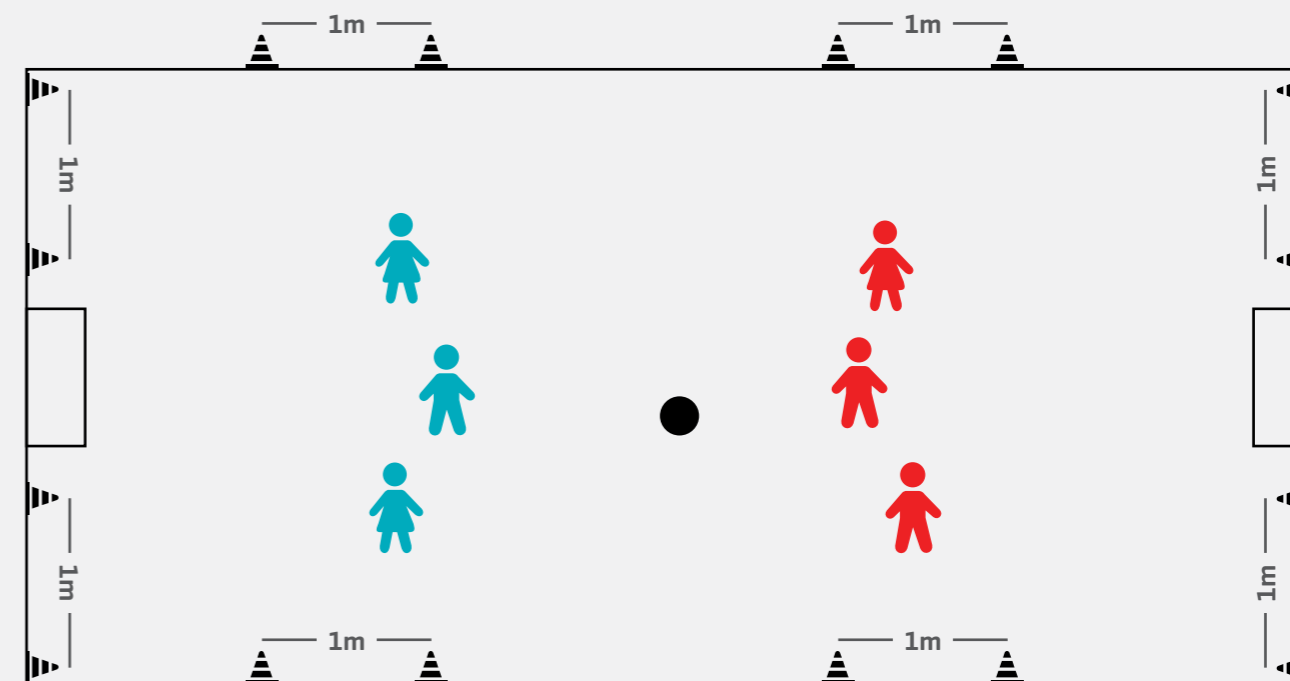
Reflexão: Reúna a turma e comente o resultado das partidas. Peça às educandas e aos educandos que façam uma relação entre a atividade e a realidade. Reflita com elas e eles sobre o motivo das diferentes pontuações para cada nível de escolaridade e de como esse fator interfere no momento de conseguir um bom emprego, um cargo mais elevado, melhores salários e condições de trabalho. Peça às educandas e aos educandos para que falem das suas pretensões de estudo e incentive a busca de conhecimento por meio das escolas, faculdades e cursos.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada ao handebol.

Seria interessante falar sobre variados tipos de profissões, inclusive sobre os cursos profissionalizantes. Também seria importante falar das profissões socioesportivas, muitas vezes ainda pouco conhecidas.

Poderá ser sugerida uma pesquisa para a próxima aula sobre três profissões que a educanda ou o educando gostaria de exercer.



ATIVIDADE 3

ESCRAVO? EU?



Tema: Mundo do trabalho. | **Subtema:** Trabalho escravo contemporâneo/Trabalho infantil.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: A turma será dividida em dois grupos: escravos/os e donas/os de escravos/os. Após essa divisão, você formará quatro equipes mistas (escravos/os e donas/os) que participarão de um jogo de futebol com regras oficiais. Enquanto duas equipes jogam, as outras duas assistem, podendo a/os “dona/os” darem ordens às suas escravas e aos seus escravos. A atividade será encerrada ao final dos dois jogos, vencendo as equipes que marcarem mais gols.

Objetivos:

- Experimentar as relações vividas numa situação de exploração e escravidão, fazendo uma analogia ao trabalho escravo contemporâneo;
- Refletir sobre os sentimentos envolvidos numa situação de escravidão/exploração.

Duração: 45 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No mínimo 20.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma quadra, 1 apito, uma bola de futebol e coletes para diferenciar as equipes.

Passo-a-passo

1. Divida a turma em dois grupos: as/os donas/os das/os escravas/os e as escravas/os. Converse com um grupo de cada vez. Primeiro, explique para o grupo “dona/o de escrava/o” qual será a atividade e os limites das brincadeiras. Fale sobre a escravidão e a exploração existente no mundo, explique que o trabalho escravo ainda existe em diversas partes do planeta, e fale sobre suas consequências;
2. Prepare os membros do grupo para que entendam que, por meio de uma brincadeira, irão trabalhar um tema muito sério e triste. Explique que as donas e os donos poderão ‘dar ordens’ para suas escravas e seus escravos, desde que não coloquem ninguém em risco de acidente e nem em situações constrangedoras. Procure colocar nesse grupo alunas e alunos que não se destacam muito em liderança;
3. Após feito isso, reúna a turma [mantendo os grupos separados] e explique a atividade. Fale que o grupo que havia sido previamente separado escolherá uma aluna ou um aluno do outro grupo para ser sua escrava ou seu escravo. Comente sobre os limites das ordens e do respeito durante a atividade. Comece a escolha das escravas e dos escravos. Depois que todas e todos tiverem sido escolhidos, determine quatro alunas/os para que dividam a turma em quatro times, podendo a/o “dona/o de escrava/o” ficar ou não no mesmo time que sua escrava ou seu escravo;
4. Comece o primeiro jogo com as regras oficiais do futsal. Durante o jogo, as donas e os donos poderão dar ordens às suas escravas e aos seus escravos, como pegar um copo de água, ficar sentado, fazer algum exercício, fazer gol contra, dar passe para determinada pessoa, etc. Todas e todos que estão dentro ou fora do jogo devem obedecer. Encerre o primeiro jogo de acordo com o tempo previsto e inicie o segundo. As mesmas regras valerão para todos os jogos.

Reflexão: Reúna as educandas e os educandos e comece perguntando às “escravas e aos escravos” como se sentiram. Fale um pouco de como era a escravidão no passado [escravização de diferentes povos, transporte por navios, venda de pessoas e vida de exploração diária] e que ainda hoje muitas pessoas vivem como escravas no mundo, em situação de trabalho escravo contemporâneo.

Pergunte às “dona e aos donos de escravos” como se sentiram durante a atividade. Reflita com a turma sobre os métodos atuais de aliciamento de pessoas para trabalhos longe de suas residências, com falsas promessas e situações de trabalho sub-humanas. Fale também sobre diferentes formas de trabalho escravo contemporâneo que ainda existe no Brasil e no mundo.

Fica a dica:

Você poderá selecionar algumas ou alguns participantes [capitão/caiptã] durante a partida, para representarem

suas equipes no momento das propostas.

Esta atividade pode ser adaptada para qualquer outra modalidade.

Você pode utilizar garrafas pet no lugar de cones.

Esta atividade pode ser usada para o tema ‘cultura regional’, adaptando as questões.

Você pode utilizar esta atividade para trabalhar os temas de educação ambiental e de reciclagem.

ATIVIDADE 4

O JOGO DAS FUNÇÕES



Tema: Mundo do trabalho. | **Subtema:** Empreendedorismo.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Esse é um jogo de futebol no qual as integrantes e os integrantes das equipes não poderão atuar livremente, ou seja, ficarão com o espaço de ação limitado. No início, a metade do time não poderá passar do meio de campo, isto é, não poderá atacar [apenas defender]. À medida que a equipe marca um gol, ela poderá livrar um companheiro dessa limitação. Porém, se a equipe levar um gol, o time adversário escolherá quem ficará limitada ou limitado.

Objetivos:

- Proporcionar a chance de experimentar situações diversas [livres e limitadas]
- Estimular a liderança, o respeito às regras e a visão empreendedora dentro do jogo [devido a possibilidade de interferir, caso conquiste um gol, na maneira como a outra equipe se porta];

Duração: 30 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou educador.

Nº de participantes: No mínimo 16.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma bola de futebol, coletes de duas cores [de acordo com a quantidade de participantes], 1 apito, 1 relógio [cronômetro].

Passo-a-passo

1. Explique a atividade e os objetivos para a turma;
2. Defina as regras do jogo com as participantes e os participantes. A turma deverá ser dividida em dois grupos. Um grupo ficará na zona de ataque e o outro se posicionará na zona de defesa. Ninguém poderá transitar pela área que não seja a sua. Caso isso ocorra, você deverá marcar um pênalti contra a equipe. Quando a equipe fizer um gol, ela poderá optar pela troca de funções dentro do seu time ou do time adversário;
3. Entregue os coletes aos participantes, diferenciando-os pelas cores. Ex: equipe A azul e Equipe B, verde;
4. Inicie a atividade com o apito e controle o tempo;
5. Zele pelo respeito às regras combinadas.

Reflexão: Após reunir as participantes e os participantes em um círculo, lembre os objetivos da atividade. Oportunize um momento para a exposição das equipes com relação aos objetivos propostos, para falarem como solucionaram as questões de jogo, qual tática usaram, o que fizeram para diminuir os riscos, etc. Compare as ações do jogo com o perfil de um bom empreendedor: liderança, visão, cálculo de riscos e outros.

Fica a dica:

Fique atento para que ninguém se sinta excluída ou excluído do jogo. Proporcione a todas e todos o direito de experimentar as diferentes funções [por isso a montagem das regras vai variar com a realidade da sua turma]. O mais importante é seguir o modelo dessa proposta.

ATIVIDADE 5

MÚLTIPLAS FUNÇÕES



Tema: Mundo do trabalho. | **Subtema:** Inserção da mulher no mercado de trabalho.

Faixa etária: 18 a 24 anos.

Descrição: Jogo de futebol, com duas equipes mistas, sendo que uma equipe representa “os homens” e a outra representa “as mulheres”. A equipe que representa as mulheres inicia a partida segurando dois objetos, um em cada braço (podem ser usadas bolas, bolsas, sacolas, pastas, bolas de encher, bonecas etc.). Durante toda a partida, esses objetos não poderão ser descartados. A equipe que fizer o maior número de gols será a vencedora.

Objetivos: · Estimular a percepção das participantes e dos participantes em relação às dificuldades e aos obstáculos para a inserção feminina no mercado de trabalho.

Duração: 50 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No mínimo 10 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma quadra, uma bola e coletes para diferenciar as equipes.

Passo-a-passo

1. Divida a turma em duas equipes mistas;
2. Sorteie a equipe que representará os homens e a que representará as mulheres;
3. Cada jogadora ou jogador da equipe das “mulheres” deverá estar segurando dois objetos, um em cada braço (ex: bolas, mochilas, bolsas, pastas, bonecas etc.), devendo permanecer assim durante toda a partida. A partida terá a duração de 15 minutos;
4. Ao final de 15 minutos, encerre o jogo e reúna a turma para o momento de reflexão.

Reflexão: Comece a reflexão perguntando às educandas e aos educandos como se sentiram representando os diferentes papéis [“homens” e “mulheres”]. Faça perguntas como:

- “Foi mais fácil para a equipe das mulheres ou dos homens vencer a partida?”; - “Em que aspecto a equipe das “mulheres” ficou mais prejudicada?”;

- “Que tipo de vantagem a equipe dos “homens” levou?”.

Faça uma comparação da atividade com a realidade enfrentada pelas mulheres no mundo do trabalho, buscando ressaltar o preconceito que as mulheres ainda sofrem na sociedade e como elas, muitas vezes, têm que se esforçar mais do que os homens para provar que conseguem fazer o mesmo serviço. Você poderá, também, fazer questionamentos sobre as cobranças sofridas pelas mulheres na sociedade machista, sobre a dupla jornada de trabalho e como ainda esperam que elas sejam mães, esposas, tenham uma “boa aparência”, de acordo com padrões disseminados pela mídia, etc.

Fica a dica:

Esta atividade poderá ser adaptada a qualquer esporte coletivo, repensando a regra de carregar objetos durante o jogo.

ATIVIDADE 6

AS DONAS E OS DONOS DA BOLA



Tema: Mundo do trabalho. | **Subtema:** Liderança.

Faixa etária: 18 a 17 anos.

Descrição: Cada equipe terá no seu campo duas bolas, das quais devem cuidar para que a equipe adversária não as pegue. Os grupos deverão acumular o maior número de bolas no seu campo (trocando passes de futebol entre integrantes de sua equipe, sem prender a bola, capturando as bolas da equipe adversária e defendendo suas próprias bolas), até o sinal da educadora ou do educador. A equipe que acumular o maior número de bolas será a vencedora.

Objetivos: · Criar estratégias para as ações do jogo.
· Estimular a liderança, a iniciativa, a disciplina, a criatividade e o improviso;

Duração: De 20 a 25 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No mínimo 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: 4 bolas de futebol, 10 coletes (ou camisas) de 2 cores diferentes, 1 apito e 1 relógio (cronômetro).

Passo-a-passo

1. Explique a atividade e seus objetivos para as participantes e os participantes;
2. Apresente todos os materiais que serão usados e delimite o espaço que será utilizado;
3. Divida o grupo em duas equipes;
4. Entregue os coletes, diferenciando as equipes pelas cores (ex: Equipe A- amarelo e Equipe B- vermelho);
5. Entregue duas bolas de futebol para cada equipe;
6. Inicie a atividade com o apito e controle o tempo (3 minutos para cada partida);
7. Realize várias partidas. Caso haja necessidade de formar mais de duas equipes (número grande de participantes), troque as equipes ao final de cada partida;
8. Observe se as participantes e os participantes não estão prendendo a bola no seu campo;
9. Solicite que toquem a bola para as/os demais integrantes da sua equipe;
10. Termine a atividade com o apito. Após esse momento, nenhuma bola poderá trocar de lado de campo;
11. Conte o número de bolas que cada equipe possui ao final do jogo, definindo a equipe vencedora.

Reflexão: Após reunir todas e todos participantes em círculo, lembre os objetivos do jogo, questionando sobre como se organizaram para cumprir com esses objetivos (cada equipe de uma vez). Após essa conversa inicial, faça uma analogia entre a atividade e o mundo do trabalho. Sugestões: “Qual a importância de delimitar as estratégias em uma equipe para a solução de problemas? Como uma/um líder deve se posicionar na equipe? Como cada integrante pode colaborar para o resultado de uma tarefa? Qual momento ideal para sugerir e dar ideias?”.

Fica a dica:

Caso você observe que não está havendo troca de passes entre integrantes da mesma equipe, você poderá inserir a regra de “1 toque por educanda ou educando”.

No decorrer do jogo, você poderá aumentar o número de bolas para criar uma nova organização dentro das equipes.

Esta atividade poderá ser adaptada ao basquetebol e ao handebol, podendo ou não a jogadora ou o jogador permanecer driblando com a bola.

ATIVIDADE 7

TODO MUNDO ENTRA EM CAMPO



Tema: Mundo do trabalho. | **Subtema:** Liderança.

Faixa etária: 18 a 24 anos.

Descrição: A atividade consiste em uma disputa entre duas equipes na realização de duas tarefas. A primeira tarefa é uma atividade chamada “Nó humano”. A segunda tarefa é uma sequência de chutes a gol, por todas e todos participantes. A segunda tarefa só poderá ser iniciada após o término da primeira. A equipe que realizar as duas tarefas primeiro será a vencedora.

Objetivos:

- Desenvolver a liderança, a socialização, a criatividade, a comunicação e a afetividade.
- Estimular o trabalho em equipe, criando estratégias para resolver as dificuldades do jogo, desenvolvendo a iniciativa e a tomada de decisões;

Duração: 40 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No mínimo 16.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma quadra, 4 cones e 2 bolas de futebol.

Passo-a-passo

1. Divida a turma em duas equipes, com oito participantes em cada. Cada equipe forma uma roda, uma ao lado da outra [com um espaço entre elas], em cima da linha do meio da quadra;
2. Peça que todas e todos deem as mãos [cada equipe na sua roda], memorizando quem está do lado direito e do lado esquerdo. Em seguida, as participantes e os participantes soltam as mãos e andam pelo espaço da roda, se misturando. As duas equipes realizam a atividade ao mesmo tempo;
3. Após o sinal, cada participante deve localizar as pessoas que estavam ao seu lado e, sem sair do lugar, dar as mãos novamente [dando a mão direita para quem estava à sua direita e a mão esquerda para quem estava à sua esquerda]. Temos assim um verdadeiro “nó humano”, que deve ser desfeito ainda com as mãos unidas. Ao desfazer totalmente o nó, a equipe correrá em direção ao seu gol [previamente combinado], para realizar chutes a gol;
4. Nesta tarefa, cada participante terá que acertar o gol, formado por dois cones, com distância de um metro entre eles. A bola será colocada na marca do pênalti, e os cones devem ser posicionados na linha do gol. Se a participante ou o participante errar o gol, deverá tentar novamente até acertar. A tarefa só será considerada cumprida quando todos as integrantes e os integrantes fizerem um gol. A equipe que cumprir as duas tarefas primeiro será a vencedora.

Reflexão: Faça uma roda ao final da atividade e pergunte às educandas e aos educandos como se sentiram pelo fato de terem dependido uns dos outros para completar a tarefa. Questione se alguém se destacou como líder e se isso ajudou a equipe. Fale da importância de um líder em todas as esferas da vida e sobre qual deve ser o seu papel perante sua equipe. Destaque também que, tanto no jogo como na vida, todos os problemas vivenciados devem ser resolvidos com a cooperação de todas e todos, que precisam estar sempre unidos na busca por soluções criativas.

Fica a dica:

Para realizar a tarefa do chute a gol, as equipes podem se organizar da forma como acharem melhor [ex: uma participante ou um participante pode ficar perto do gol, apanhando a bola e devolvendo para a fila; cada participante que chutar ao gol fica encarregado de pegar a bola]

Esta atividade pode ser adaptada ao basquetebol, substituindo os gols por cestas.

ATIVIDADE 8

GOL ENTRE OS CONES



Tema: Mundo do trabalho. | **Subtema:** Liderança.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: A atividade consiste numa adaptação do jogo de futebol. Cada equipe terá os postes que formam uma baliza representados por dois cones. Não existirá a figura do “goleiro” e nenhuma jogadora ou jogador poderá ficar parada/o entre os cones. Sendo assim, terão que se organizar para que a equipe adversária não faça gol nos espaços representados pela distância [4 metros] entre os cones. A equipe que fizer mais gols será a vencedora.

Objetivos:

- Estimular a liderança, a iniciativa, a disciplina, a criatividade, atenção e as tomadas de decisões;
- Levar a educanda e o educando a uma reflexão sobre os elementos acima citados no cotidiano do mundo corporativo.

Duração: De 20 a 30 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No mínimo 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma bola de futebol, coletes de duas cores, de acordo com a quantidade de participantes, 1 apito, 4 cones e 1 cronômetro.

Passo-a-passo

1. Organize o espaço do jogo. Ao lado das balizas já existentes em cada lado do campo serão colocados dois postes [representados por cones] dispostos, cada um na parte interior da baliza, limitando em 4 metros a distância entre eles, sendo este o espaço destinado aos gols;
2. Explique a atividade e seus objetivos a todas e todos;
3. Apresente todos os materiais que serão usados para a realização da mesma e delimite o espaço que será utilizado. Se for necessário, diminua o espaço de jogo utilizando cones;
4. Divida o grupo em duas equipes;
5. Entregue os coletes às participantes e aos participantes, diferenciando as equipes pelas cores [ex: Equipe A - azul e Equipe B - verde];
6. Defina a equipe iniciante do jogo e entregue-a a bola;
7. Inicie a atividade com o apito e controle o tempo, assim como a contagem dos gols.

Reflexão: Após reunir todo o grupo em um círculo, lembre os objetivos do jogo, questionando sobre como se organizaram para cumpri-los, cada equipe de uma vez. Ao final, você deverá apresentar sugestões e fazer uma comparação da atividade com o mundo do trabalho. Ex: “Alguém se destacou como líder? Como um líder deve se posicionar na equipe? Como cada integrante pode colaborar para o resultado de uma tarefa? Qual momento ideal para sugerir e dar ideias? Qual a importância do trabalho coletivo para o resultado final ser bem sucedido? Como a equipe vencedora se sentiu vendo a sua organização dar certo? E a equipe que perdeu? O que não funcionou? Alguém poderia descrever esse jogo, transferindo os acontecimentos para um trabalho de equipe, dentro de uma empresa?”

Fica a dica:

Caso você perceba que o jogo está pouco dinâmico, você poderá colocar mais uma bola em jogo. Você poderá também reduzir ou aumentar o gol ou a área de jogo.

Sinta-se à vontade, também, para colocar novas regras, como: o gol só poderá ser feito dentro da área; a bola deverá tocar em todos da equipe antes de ser feito o gol.

Esta atividade poderá ser adaptada ao handebol, criando um gol formado por 2 cones e um bambolê aberto, encaixado na parte de cima dos cones.

ATIVIDADE 9

INVENTE SEU JOGO



Tema: Mundo do trabalho. | **Subtema:** Empreendedorismo.
Faixa etária: 18 a 24 anos.
Descrição: Cada equipe receberá duas bolas, 8 cones e 6 arcos e deverá, com esses materiais, se organizar para criar um jogo de acordo com os princípios do futebol. Após a montagem do jogo, as equipes deverão apresentar suas atividades, com o objetivo de simular a venda da ideia.
Objetivos:

- Incentivar o empreendedorismo por meio da criação de um novo jogo;
- Promover o trabalho em equipe, a criatividade, o improviso e o poder de argumentação.

Duração: De 40 a 50 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Duas educadoras ou dois educadores (se possível, um profissional de administração).
Nº de participantes: No mínimo 10.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Duas bolas, 8 cones e 6 arcos.

Passo-a-passo

1. Explique a atividade e os objetivos da mesma às participantes e aos participantes;
2. Apresente os materiais que poderão ser utilizados;
3. Defina um tempo para a construção [20 minutos] e um para a apresentação/venda da ideia [10 minutos];
4. Divida o grupo em duas equipes;
5. Controle o tempo para a realização de cada fase.

Reflexão: Reúna as participantes e os participantes das equipes em um único círculo e promova uma discussão sobre o processo de criação do produto e elaboração das estratégias de venda.

Discuta sobre as funções que cada pessoa desenvolveu para a elaboração da mesma.

Fica a dica:

Caso não seja possível a participação de uma/um profissional da área de administração, você poderá realizar a atividade sozinha ou sozinho, baseado na criatividade e empreendedorismo das alunas e dos alunos.

Cabe a você promover a motivação das participantes e dos participantes para a elaboração do trabalho. Apresentar comerciais de televisão com atletas famosos vendendo produtos esportivos é uma boa opção.

No momento de apresentação [venda] das ideias de cada equipe, você pode ter uma banca composta por professores ou outras pessoas que não participaram da criação dos produtos atuando como “clientes”, que comprariam ou não o produto final criado pelas educandas e pelos educandos. Os clientes podem fazer perguntas e ao final decidem qual [ou quais] ideias comprariam.

Esta atividade poderá ser adaptada a outros esportes, dependendo do material utilizado. Podem ser usados materiais de basquetebol, handebol, voleibol, tênis, badminton e outros.

ATIVIDADE 10

TÔ NESSE TIME



Tema: Mundo do trabalho. | **Subtema:** Profissões socioesportivas.
Faixa etária: 18 a 24 anos.
Descrição: Partida de futebol3 [jogo em três tempos] na qual cada posição de uma jogadora ou de um jogador em campo corresponderá a uma profissão socioesportiva.
Objetivos:

- Conhecer algumas das profissões atuantes no campo socioesportivo;
- Refletir sobre a importância de cada profissão para o sucesso de uma ação ou projeto.

Duração: 40 a 50 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: Mínimo de 10 [sem limites para o número máximo].
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Alguns recortes de profissões socioesportivas de revistas e jornais, coletes para distinguir as equipes [o mínimo necessário para uma equipe] e bola.

Passo-a-passo

1º tempo: Você deverá apresentar algumas fotos de profissões e questionar as educandas e os educandos sobre qual a relação das profissões mostradas e o esporte, assim como a relação das profissões com as posições de um time em campo [laterais, volantes, meias, atacantes, zagueiro, etc];

Em seguida, divida a turma em dois times mistos e peça para que uma educanda ou um educando de cada equipe escolha uma profissão para representar naquele momento do jogo, não podendo educandas ou educandos da mesma equipe repetirem uma profissão [apenas as educandas ou educandos da equipe adversária podem ter as profissões iguais às da primeira equipe];

Você deverá sugerir uma regra básica para o jogo, na qual um gol só poderá ser validado caso a bola passe por todas as educandas e educandos do time. As demais regras serão acordadas entre as equipes;

2º tempo: O jogo em si. Será o momento para observar se os acordos previstos no primeiro tempo estarão sendo respeitados;

3º tempo: Você deverá incentivar as educandas e os educandos a uma reflexão sobre o respeito aos acordos do jogo.

Reflexão: Promova a reflexão sobre a importância de uma equipe ter bons jogadores em cada posição, enfatizando que cada posição exige uma habilidade específica. Faça uma analogia com a importância de cada profissão para o bom andamento de uma atividade ou projeto socioesportivo, dizendo que o conhecimento específico de cada um contribui para o sucesso do coletivo.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada ao Handebol, Basquetebol, Voleibol ou qualquer outro esporte coletivo.

Esta atividade pode ser adaptada a outras faixas etárias [adequando o conteúdo].

Esta atividade pode ser usada com outras temáticas.

PROFISSÕES DE FUTURO



Tema: Mundo do trabalho. | **Subtema:** Profissões socioesportivas.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: Por meio de uma pequena cena de teatro, as participantes e os participantes encenarão profissões que estão ligadas à realização de megaeventos esportivos.
Objetivos: · Refletir, pesquisar, conhecer e encenar profissões que são necessárias para a realização de megaeventos esportivos.
Duração: De 40 a 50 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Duas educadoras ou dois educadores (1 profissional de Educação Física e 1 profissional da área de Administração).
Nº de participantes: No mínimo 10.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Figurino (uniformes) das profissões. Os figurinos podem ser improvisados com o material disponível na comunidade.

Passo-a-passo

1. Em uma aula anterior, peça às educandas e aos educandos que formem 2 grupos;
2. Peça para que pesquisem em jornais, revistas e internet profissões ligadas à realização de megaeventos esportivos, sua relevância e suas funções;
3. Na aula seguinte, as participantes e os participantes deverão trazer os figurinos (uniformes) das profissões escolhidas. Os figurinos podem ser improvisados com o material disponível na comunidade;
4. As participantes e os participantes organizarão uma pequena cena teatral na qual seja exposta a importância das profissões escolhidas para que um megaevento aconteça, e de que maneira os profissionais escolhidos contribuem para a realização de grandes eventos esportivos;
5. Enquanto um grupo se apresenta, o outro observa, podendo fazer anotações para serem discutidas posteriormente.

Reflexão: Após reunir as participantes e os participantes em um círculo, lembre os objetivos da atividade. Reflita sobre a valorização das diferentes áreas de trabalho de um megaevento. Discuta a interdependência entre as profissões na realização de um evento esportivo. Coloque em questão a “rede” profissional que se faz necessária para que um megaevento esportivo aconteça. Esse é o momento para a exposição de perguntas e anotações feitas durante as encenações.

Fica a dica:

Esta é uma excelente atividade para ser aplicada num dia de chuva.

Você poderá variar os recursos a serem usados na construção da atividade. Peça às educandas e aos educandos, por exemplo, que pesquisem profissões de destaque nos megaeventos esportivos e que desenhem ou construam maquetes do ambiente de trabalho desses profissionais e de suas funções. Ao final da atividade, as participantes e os participantes poderão formar um grande painel de profissões, juntando os desenhos ou maquetes, fazendo conexões entre elas.

Você também poderá definir com o grupo qual tipo de megaevento será trabalhado, para facilitar o desenvolvimento da atividade.



COMUNICAÇÃO

SUMÁRIO

- 200 Histórico – futebol e comunicação
- 202 Comunicação Não Violenta
- 204 Redes sociais e comportamento dos jovens
- 205 Bullying
- 206 Comunicação e mídia: a influência no comportamento de jovens
- 207 Redes sociais e o comportamento dos jovens
- 207 Dicas de sites sobre educomunicação
- 208 Dica de filmes
- 208 Dica de música
- 209 Referências bibliográficas
- 211 Atividades

“O JOGO DE FUTEBOL É UM CENÁRIO BASTANTE RICO PARA ENTENDER AS VÁRIAS MANEIRAS DE SE COMUNICAR, DESDE O APITO DO ÁRBITRO ATÉ A VIBRAÇÃO DA TORCIDA OU O OLHAR SILENCIOSO DE UMA TORCEDORA OU DE UM TORCEDOR QUANDO SEU TIME PERDE UM PÊNALTI.”
GUSTAVO GOMES DE MATOS (2009)

O capítulo irá contribuir para que você, educadora e educador, trabalhe temas relacionados aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):



A comunicação é um dos fenômenos mais importantes e um dos processos mais fundamentais da espécie humana. É o que viabiliza a troca de experiências, de ideias e de informações. Esse intercâmbio acontece por meio de sons e de símbolos socialmente programados, aprendidos a partir de processos educativos estabelecidos pelo grupo e estruturados na sociedade. Por meio da comunicação, é possível alertar sobre perigos e expressar culturas e sentimentos. Sem ela, o ser humano viveria isolado.

A comunicação permite, por exemplo, que uma técnica ou um técnico de futebol transmita a sua equipe as táticas para o jogo. Em campo, as jogadoras e os jogadores têm de se comunicar de vários modos para colocar as táticas em prática. A torcida, por sua vez, também se comunica de diversas maneiras, aprovando ou não as jogadas.

As trocas proporcionadas durante um jogo, por exemplo, estão diretamente ligadas ao próprio sentido da palavra comunicação, que tem origem no latim *communicare*, cujo significado é trocar opiniões, partilhar, tornar comum, conferenciar.

É “o que introduz a ideia de comunhão, comunidade”, de acordo com Marques de Melo [1975, p. 14].

O sociólogo norte-americano Charles Cooley foi um dos primeiros pesquisadores a se dedicar ao estudo do tema. O especialista, em 1919, defendeu que a comunicação é o mecanismo pela qual as relações humanas existem e se desenvolvem – todos os símbolos da mente, unidos com os meios para transmiti-los pelo espaço e preservá-los no tempo.

Matos [2009] avalia que o ato de se comunicar bem não se resume a transmitir ou a receber informação. Segundo ele, trata-se também de uma troca de entendimento e de sentimento. É preciso considerar que, além de palavras, emoções, ambiente, contexto, ideias, instruções e quaisquer outras mensagens – sejam elas verbais, escritas ou corporais – fazem parte desse processo. O próprio jogo de futebol é um cenário bastante rico para entender as várias maneiras de se comunicar, desde o apito da árbitra ou do árbitro até a vibração da torcida ou o olhar silencioso de uma torcedora ou de um torcedor quando seu time perde um pênalti.

A comunicação pode ser verbal ou não verbal. O primeiro caso abrange tanto a troca por meio da oralidade – em conversas formais ou informais – ou por escrita – como no caso de cartas e de mensagens. A não verbal é construída pelo uso de imagens, figuras, desenhos, símbolos, dança, tom de voz, postura corporal, pintura, música, mímica, escultura, gestos e até em passes e em jogadas de futebol, como meio de comunicação.

Para você, educadora e educador, é sempre importante lembrar também que a comunicação é um processo de mão dupla, entre emissão e recepção da mensagem. Por isso preste sempre atenção não apenas na mensagem que você quer passar, mas na forma como irá fazê-la, de acordo com o perfil da receptora ou do receptor de sua mensagem. É por isso, por exemplo, que a narração de um jogo de futebol por meio da rádio é diferente da locução para a TV. São meios distintos de comunicação, para públicos diferentes, com recursos diferentes. A narração para a rádio envolve a descrição mais detalhada das

jogadas, já que ninguém está vendo as imagens. Na transmissão televisiva, há detalhes que não precisam ser falados pela narradora ou pelo narrador.

Nunca se esqueça que a comunicação é um direito humano fundamental, defendido na Constituição Federal [1988]. Sua importância também é reconhecida na Declaração Universal dos Direitos Humanos [1948], que estabelece que “todo ser humano tem direito à liberdade de opinião e expressão. Esse direito inclui a liberdade de, sem interferência, ter opiniões e de procurar, receber e transmitir informações e ideias por quaisquer meios e independentemente de fronteiras”. Esse conceito é importante para que você proporcione em suas aulas um ambiente de troca de conhecimentos e de liberdade de expressão para todas e para todos os participantes, de maneira igual e inclusiva.

Neste capítulo, você terá contato com alguns conceitos-chave ligados à comunicação no mundo atual, incluindo sua ligação com o esporte e, principalmente, o futebol.

COMUNICAÇÃO É O ATO DE COMPARTILHAR INFORMAÇÕES COM O OUTRO, EXPOR IDEIAS, FALAR E OUVIR. ENVOLVE O CONTEXTO SOCIAL EM QUE O INDIVÍDUO ESTÁ INSERIDO E A SUA BAGAGEM CULTURAL.

Este capítulo tem como objetivo abordar a influência da comunicação na vida das pessoas, as possibilidades e os cuidados com o avanço das tecnologias de informação e a importância de uma leitura crítica sobre as informações recebidas e as emitidas, além da importância dos meios de comunicação para a própria popularização do futebol.

ELEMENTOS DA COMUNICAÇÃO

EMISSOR 	RECEPTOR 
<p>É quem envia a mensagem (pode ser uma única pessoa ou um grupo de pessoas), também conhecido como remetente.</p> <p>É quem recebe a mensagem (um indivíduo ou um grupo), também conhecido como destinatário.</p> <p>Como em situações de comunicação real o emissor e o receptor trocam de papel, costuma-se dizer que emissor e receptor são interlocutores.</p>	
MENSAGEM 	CANAL OU CONTATO 
REFERENTE OU CONTEXTO 	CÓDIGO 

O futebol foi um instrumento para a construção de um espírito nacional. Os meios de comunicação de massa, como a TV e a rádio, se tornaram seus grandes difusores, conforme podemos verificar abaixo:

- **1894** – O inglês Charles Miller traz ao Brasil um par de chuteiras, um livro com regras de futebol, uma bomba de ar para encher bolas e alguns uniformes;
- **1895** – Primeira partida de futebol no Brasil;
- **1928** – O jornal Gazeta cria A Gazeta Esportiva, suplemento que se torna jornal diário
- **1931** – Primeira narração radiofônica integral de um jogo de futebol no Brasil;
- **1931** – Criação do Jornal dos Sports, no Rio de Janeiro;
- **1940** – As mulheres são proibidas de jogar futebol no Brasil;
- **1948** – A revista O Cruzeiro passa a acompanhar os preparativos para a realização da Copa do Mundo de Futebol de 1950;
- **1950** – É inaugurada a TV Tupi, a primeira rede de televisão do Brasil. Neste ano, a primeira reportagem filmada sobre futebol é gravada para a televisão brasileira;
- **Década de 1950** – Há indícios de que o futebol de 5, jogado por pessoas com deficiência visual, começa a ser praticado no Brasil;
- **1955** – Primeira transmissão televisiva de uma partida de futebol no Brasil;
- **1958** – Lançamento do Canal 100, famoso cinejornal brasileiro que apresentava documentários sobre o futebol;
- **1970** – A Copa do México é transmitida em cores e ao vivo para o Brasil via satélite;
- **1970** – A brasileira Léa Campos é a primeira mulher a ser árbitra do futebol mundial;
- **1978** – Durante as Olimpíadas das Apaes (de apoio a pessoas com deficiência), é organizado o primeiro campeonato de Futebol de 5, em Natal (RN);
- **Década de 1980** – Claudete Troiano narrava partidas e era repórter da Rádio Mulher. Foi a primeira mulher a narrar um jogo na TV;
- **1981** – É derrubada a lei que proíbe que mulheres jogassem futebol;
- **1984** – É realizada, em São Paulo, a primeira Copa Brasil de Futebol de 5;
- **1988** – 1º Torneio de Futebol Feminino, com apoio da Fifa, é realizado na China;
- **1991** – O 1º Campeonato Mundial de Futebol Feminino é realizado na China;
- **1995** – A exploração comercial da internet é liberada no Brasil;
- **Início do século 21** – Os jogos de futebol podem ser transmitidos ao vivo pela internet;
- **2002** – A final da Copa do Mundo é exibida pela primeira vez em alta definição em um cinema de São Paulo e outro do Rio de Janeiro;
- **2004** – A participação do futebol de 5 nos Jogos Paralímpicos acontece, pela primeira vez, em Atenas, na Grécia;
- **2010** – Cinemas de várias localidades no Brasil começam a oferecer serviços de transmissão dos jogos em 3D; Soninha Francine torna-se a primeira mulher comentarista de futebol na TV;

- **2014** – O recorde de tuitos durante uma partida foi o placar de 7 a 1 da Alemanha no Brasil, com 35,6 milhões de tuitos, três milhões a mais que a final do Mundial. No Facebook, as publicações relacionadas à Copa do Mundo alcançaram 3 bilhões ao longo de toda a competição, transformando o Mundial no maior evento de mídia social do mundo. Mais de 350 milhões de usuários do Facebook estavam engajados na Copa do Mundo. A Copa teve serviço de audiodescrição em alguns dos estádios para pessoas cegas ou com baixa visão.

Como demonstra a linha do tempo, as temáticas comunicação e popularização do futebol no Brasil caminham juntas. Esse encontro fornece subsídios para que você, educadora e educador, possa levar para suas aulas discussões e atividades que promovam a reflexão e que utilizem o esporte como ferramenta.

FUTEBOL COM CAUSA

Por seu poder de mobilização e atenção da mídia, o futebol profissional também pode ser um aliado de causas sociais.

O Vitória, da Bahia, por exemplo, lançou em 2015 a campanha “Rubro-negro sangue bom”, e forneceu ingressos em um de seus jogos para os mil primeiros torcedores que doassem sangue em uma fundação parceira do clube. No início da campanha, a camisa do clube – conhecida por suas listras rubro-negras – apresentava somente as cores branca e preta. À medida que os torcedores doavam sangue, durante o campeonato, as listras brancas eram substituídas pelas vermelhas. No mesmo ano, o Flamengo, do Rio de Janeiro, em parceria com sua loja oficial, deu brindes, como canecas, para as torcedoras e os torcedores que doassem sangue vestindo a camisa do time.



Várias instituições também escolhem atletas para serem embaixadoras e embaixadores de sua causa. A jogadora Marta é embaixadora da Boa Vontade do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (Pnud) e madrinha da ONG streetfootballworld Brasil. Já o argentino Messi foi escolhido, em 2016, pela Organização das Nações Unidas (ONU), como um dos 17 novos embaixadores com o objetivo de ajudar em ações para erradicar a pobreza, melhorar o desenvolvimento da saúde e educação, e também promover ideias sobre a necessidade de preservação ambiental para evitar as drásticas mudanças climáticas.

As torcidas também se deram conta do potencial para se engajar em causas importantes. Em um jogo do campeonato paulista, em 2016, a torcida do São Bernardo, em minoria, iniciou um grito perguntando onde estava a merenda, em referência às denúncias de corrupção de merendas de escolas e de creches de São Paulo. Em seguida, a torcida do Corinthians engrossou o canto e se manifestou também durante alguns outros jogos.

Na Alemanha, as torcidas dos principais times começaram a levar faixas de boas-vindas às refugiadas e aos refugiados, principalmente depois do aumento do fluxo de pessoas pedindo refúgio naquele país.

A Comunicação Não Violenta (CNV) é um processo conhecido por sua capacidade de inspirar ação compassiva e solidária. Criada pelo psicólogo norte-americano Marshall Rosenberg no início dos anos 1960, ela sustenta que a violência é resultado de uma lógica de ação e de reação. As formas de comunicação dos seres humanos levam ao choque e ao embate – e a proposta é desconstruir a lógica destrutiva da raiva, da punição, da vergonha e da culpa e estabelecer a harmonia, os princípios e os valores básicos universais.

Conhecer os princípios da CNV pode ajudar você, educadora e educador, a ter mais subsídios para trabalhar diferentes questões em suas atividades relacionadas ao futebol. Há diversos exemplos negativos atrelados ao esporte, desde os relacionados a comentários e a atitudes racistas dentro e fora dos estádios, a comportamentos considerados violentos e ofensivos entre participantes de um jogo e a violência entre torcidas organizadas.

Críticas pessoais, rótulos, julgamentos e violência física, verbal ou social são entendidos como expressões de necessidades não atendidas. O ideal da CNV é conseguir que desejos, anseios e esperanças não sejam satisfeitos à custa de outra pessoa. O pressuposto é que todas e todos têm compaixão pela natureza e que estratégias violentas – verbais ou físicas – são ensinadas e estimuladas na cultura atual. Também se assume que os seres humanos compartilham as mesmas necessidades básicas e que as ações baseadas em medo, vergonha, acusação, coerção e ameaças são recursos para obtê-las.

A função da CNV é trabalhar para que se evite os comportamentos negativos descritos acima, garantindo um ambiente para a livre expressão, sem julgamentos de certo e de errado. A proposta é focar sentimentos e necessidades e não críticas e juízo de valor. Esses princípios podem ser de fundamental importância para que você estabeleça em suas aulas processos de comunicação propositivos, respeitando as diferenças e, acima de tudo, evitando julgamentos e bullying. A abordagem da CNV possibilita mudanças estruturais na forma de viver e organizar as relações humanas, responsabilizando as pessoas pelos seus atos, diminuindo a chance de agressões e de opressões. Ela tem sido eficaz na resolução de conflitos, na reconciliação de comunidades e na criação de sistemas de parceria e de convívio.

Ao tomar consciência, estar presente e cultivar a compaixão, pela lógica da CNV, é possível se conectar com a natureza afetiva, cuidadora e de valores humanos, tais como amizade, generosidade, solidariedade e apoio, todas elas presente na prática de esportes coletivos. Também chamada de comunicação compassiva ou colaborativa, ela foca a autoempatia – consciência compassiva e profunda sobre a experiência íntima –, empatia – escutar alguém com profunda compaixão – e autoexpressão honesta – expressar-se autenticamente, de modo a inspirar compaixão em outros. Com base nesses pilares, é possível estabelecer relações de parceria e de cooperação, em que predominam a comunicação eficaz e empática.

Atualmente, a CNV tem sido aplicada na educação, em ambientes corporativos, em relações familiares, na psicoterapia, nos cuidados de saúde, nos problemas alimentares, nas prisões e em outros contextos. Rosenberg afirma que usa o método em programas de paz, em países em zona de conflito. Entre os locais que a teriam adotado estão Ruanda, Burundi, Nigéria, Malásia, Indonésia, Croácia, Irlanda e Palestina. No Brasil, há iniciativas que vão desde

programas de rádio, como o Comunicação Não Violenta no Ar [veiculado pela rádio comunitária Ipanema 87,9, em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul] até o projeto Arte pela Paz, que reúne desenhos, pinturas, músicas e apresentações e é organizado pelo Fora da Caixa Coletivo.

A CNV baseia-se em quatro componentes:



1 - OBSERVAÇÃO

A proposta é ter um olhar descritivo e sem julgamentos para os fatos. O que é visto, ouvido ou sentido tem de ser desatrelado de seu significado e importância. As generalizações são desencorajadas, bem como as palavras ‘sempre’, ‘nunca’ e ‘jamais’. Sem julgamentos e críticas, que geram reações defensivas, é possível a aproximação entre as pessoas.



3 - NECESSIDADES

A comunicação a partir de necessidades, sentimentos e desejos proporciona mais chance de que eles sejam atendidos do que com o uso de julgamentos e avaliações. O intuito é, em vez de pensar no que há de errado na situação ou na pessoa, focar as necessidades que precisam ser atendidas. Geralmente, isso é feito, mas de maneira que não fica clara para quem fala e quem ouve.



2 - SENTIMENTOS

Separar emoções e sensações de pensamentos. Ao identificar sentimentos, seria possível que as pessoas se conectassem mais facilmente umas às outras. Expressá-los, apresentando-se vulnerável, pode ajudar a resolver conflitos. A CNV estimula uma forma de comunicação emocional, mesmo que isso possa ser visto como fraqueza. Dialogar a partir de um sentimento permitiria desarmar uma reação hostil.



4 - PEDIDOS

Eles têm de ser claros e específicos, e a pessoa deve distingui-los das exigências. Elas ocultam uma ameaça e sugere que o indivíduo se submeta ou se rebelde, impedindo uma conexão genuína. Pedidos têm mais chance de serem atendidos se ficar explícito o que se quer e o que não se quer. Ações objetivas são mais compreensíveis.

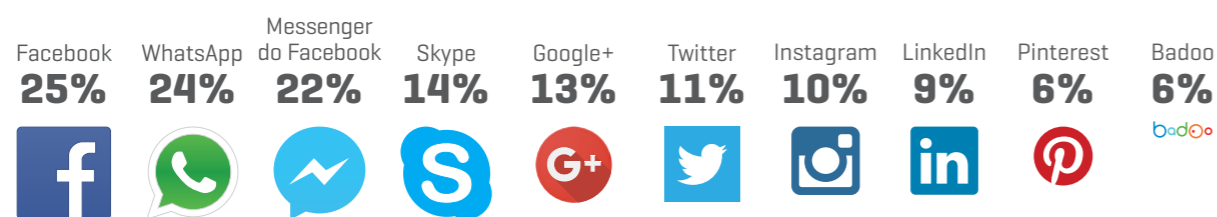
Para saber mais sobre a CNV, visite <http://goo.gl/Ry8FCV> e <http://goo.gl/InVGkR> (em inglês).

Os meios de comunicação têm propiciado que o mundo permaneça conectado e interligado. Os eventos esportivos, como a Copa do Mundo e a Olimpíada, são transmitidos por diferentes meios de comunicação para praticamente todos os países do mundo. O surgimento da internet, em 1969, nos Estados Unidos, e sua utilização comercial a partir de 1987 nos EUA, e de 1995 no Brasil, possibilitaram a convergência da rádio, da televisão, do jornal e da revista em uma única plataforma, proporcionando novas formas de comunicação e, ao mesmo tempo, novos desafios.

Em 2015, dos 204 milhões de habitantes do Brasil, 110 milhões, ou 54%, tinham acesso à internet, segundo estudo da We Are Social. Desses, 96 milhões têm perfis em redes sociais, o que corresponde a 47% da população do país.

O surgimento das redes sociais potencializou o alcance e a influência dos meios de comunicação. Com ela, as possibilidades de interação e de integração entre as pessoas se multiplicaram.

As mais usadas no Brasil são:



No país, visitar redes sociais foi a segunda atividade mais popular entre crianças e adolescentes (81% entre 9 e 17 anos e 93% entre 15 e 17 anos), com um aumento significativo em relação ao ano anterior, segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil 2013 [CGI.br, 2014].

Estudos mostram que essa popularização atingiu também adolescentes e jovens, muitas vezes precocemente e nem sempre de forma orientada. Pelas redes sociais, esse público fala de suas vidas abertamente, sem quaisquer cuidados. Por vezes, expõem também a privacidade de familiares e de pessoas conhecidas, revelando dados como o endereço residencial, a escola em que estudam e os locais frequentados habitualmente.

A exposição aumenta o risco de assédio. Quando há encontros presenciais, o problema pode ser ainda mais grave, como roubos, raptos e violações, entre outros tipos de crime. Daí a importância do acompanhamento das mães e dos pais e da escola, que deve desempenhar um papel importante na conscientização do uso da Internet.

Se por um lado as mídias sociais facilitam a comunicação e a troca de informações, elas também podem potencializar a disseminação de preconceitos e de violência simbólica, que é uma forma de coação que se apoia no reconhecimento de uma imposição determinada,

segundo Pierre Bourdieu [1970]. Ou seja, ela induz a pessoa a se posicionar seguindo critérios e padrões do discurso dominante. Um exemplo sempre recorrente é o conceito criado pela mídia e disseminado amplamente por mídias sociais do padrão de beleza da mulher branca, de cabelos lisos, alta e magra. Esse conceito ignora toda a diversidade das mulheres brasileiras e desperta preconceitos em adolescentes, não aceitação e até mesmo doenças, como bulimia e anorexia. Ou até conceitos de que futebol é “coisa de homem” e que mulheres que jogam bola seriam masculinizadas.



Para Betti (2008), as mídias, ao apresentarem uma visão hegemônica do esporte, focando a perspectiva dos ganhadores (vitória, disciplina, status e retorno financeiro), ignoram aspectos como sociabilidade, autoconhecimento e prazer. Essa perspectiva levaria, segundo ele, a um aumento de competição e a uma exacerbação da rivalidade e da agressividade.

Os “interpretantes emocionais estão sempre presentes em quaisquer interpretações, mesmo quando não nos damos conta deles”, na avaliação de Santaella [2005]. Por isso, destaca Betti, é importante que as educadoras e os educadores usem as mídias em sala de aula para estimular a reflexão e o debate e o desenvolvimento do pensamento crítico. Usar a linguagem do futebol e também exemplos práticos com acontecimentos públicos sobre personalidades do esporte pode ser uma maneira lúdica e atraente para você abordar temas de interesse das educandas e dos educandos, como o uso consciente de mídias sociais.

BULLYING

O *bullying* é a agressão entre pares – pode ser perseguição, assédio e dano à reputação (BOYD; ELLISON, 2008). São situações que vão desde espalhar rumores e fofocas até exclusão e agressão física.

Quando ele se transporta para o mundo virtual, recebe o nome de cyberbullying ou bullying virtual. De origem inglesa e sem tradução ainda no Brasil, o termo é utilizado para caracterizar agressões e ofensas praticadas repetitivamente pela internet com a intenção de humilhar e de inferiorizar a vítima, segundo a Childhood Brasil, organização que tem como missão defender os direitos da infância.

Com a popularização das tecnologias de comunicação, o cyberbullying foi intensificado e ampliado, porque as mensagens ofensivas agora chegam não apenas no intervalo das aulas, mas a todo e qualquer momento por celular, e-mail, recados em blog ou site de relacionamento. Praticantes de cyberbullying utilizam os instrumentos da internet com o intuito de constranger,

humilhar e maltratar suas vítimas. Os ataques extrapolam os muros das escolas e de espaços públicos de convivência, como shoppings, praças e casas noturnas.

Além de casos de bullying, a rede esconde o envolvimento de adolescentes e de jovens com gangues que utilizam as redes sociais para marcar briga com seus rivais, por exemplo.

A ligação de crianças, de adolescente e de jovens com o mundo virtual requer cuidados.

Há algumas precauções que você pode orientar suas educandas e seus educandos para o uso consciente da internet. Confira, abaixo, algumas orientações da SaferDic@s, cartilha elaborada pela SaferNet (<http://goo.gl/3kKc1k>):

- 1. Divulgação de informações:** evitar divulgar dados pessoais e lugares frequentados – especialmente se não são espaços públicos.
- 2. Público:** restringir as postagens a amigas e a amigos.
- 3. Fotos:** preferir as que não passem informações como o nome da escola.
- 4. Provocações:** não se envolver em discussões e provocações.
- 5. Senhas:** criar com letras e números e trocá-las com frequência, além de evitar usar a mesma várias vezes.

COMUNICAÇÃO E MÍDIA: A INFLUÊNCIA NO COMPORTAMENTO DE JOVENS

A produção industrial de conteúdo, principalmente na Internet, exerce influência no público jovem. As mensagens transmitidas pelos veículos de comunicação seguem padrões e reforçam estereótipos. Leite [2008] afirma que o papel dela dentro do esporte é de promover a idolatria a pouquíssimas e pouquíssimos atletas que conseguem obter sucesso, fazendo com que elas e eles sirvam de modelo para outros milhões de pessoas – que tentarão em vão alcançar essa mesma projeção.

O contrário também acontece: os meios de comunicação, além de supervalorizarem algumas e alguns atletas que se destacam por competência técnica e carisma, põe em evidência profissionais com comportamentos contraditórios, como faltar a treinos e dirigir sob efeito do álcool. Nesses casos, os meios de comunicação, geralmente, não problematizam certas atitudes e são falhos em promover uma discussão propositiva sobre assuntos do cotidiano do público jovem, como sexualidade, uso de drogas, relação com dinheiro.

Um dos grandes desafios para você, educadora e educador, é trazer para suas aulas temas de repercussão na mídia e promover a reflexão com exemplos positivos e propositivos para a mudança de comportamento, além de fomentar a análise crítica sobre notícias negativas. É seu papel alertar para as construções irreais da atualidade e contribuir para que suas educandas e seus educandos façam um uso mais consciente das informações disponíveis e também consigam filtrar de maneira mais criteriosa toda a informação que recebem.

EDUCOMUNICAÇÃO

A educomunicação transita entre duas áreas: educação e comunicação. Ela propõe “novos tipos de aprendizagem, utilizando recursos tecnológicos e novas relações na comunicação, mais democráticas, igualitárias e menos hierarquizadas”, segundo definição do Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo.

Trata-se do “conjunto das ações inerentes ao planejamento, implementação e avaliação de processos, programas e produtos destinados a criar e a fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos presenciais ou virtuais, tais como escolas, centros culturais, emissoras de TV e rádios educativos”, e outros espaços formais ou informais de ensino e aprendizagem [SOARES, 2006].

A educomunicação está diretamente relacionada ao direito à comunicação, mencionado na introdução deste capítulo, o qual garante o direito a todas e a todos não apenas de consumir informação livremente, mas também de produzir informação. Com a proliferação das mídias sociais e de outras tecnologias, como celulares que gravam áudio e vídeo, adolescentes e jovens são comunicadoras e comunicadores em potencial. Essa é também uma oportunidade de você inovar e aliar a suas aulas de futebol à produção de informação com temáticas importantes para o desenvolvimento de suas educandas e de seus educandos. Confira, nas atividades, algumas ideias práticas de como unir esses conteúdos.



Dicas de sites sobre educomunicação

Há diversos projetos de educomunicação sendo desenvolvidos atualmente no Brasil. Entre eles estão:

Comunicação e Cultura (www.comcultura.org.br/): Com o objetivo de democratizar os meios de comunicação em Fortaleza, em 2007, foi criado o programa “Jornais Juvenis Associados”. A iniciativa promove a formação de 20 grupos juvenis dispostos a produzir jornais comunitários como instrumentos de expressão jovem e mobilização comunitária.

Observatório de Favelas (www.observatoriodefavelas.org.br/): Conta com o programa ESPOCC [Escola Popular de Comunicação Crítica do Observatório de Favelas]. Sustentados no conceito de publicidade afirmativa, com formação em audiovisual e criação digital, a plataforma on-line é o encontro de três trabalhos de conclusão de curso.

Oficina de Imagens (oficinadeimagens.org.br/): Organização de sociedade civil de Belo Horizonte [MG], desenvolve projetos nos campos da comunicação e da educação por meio da criação de processos inovadores e de metodologias participativas. Também promove formações, produção de conteúdos, pesquisa e monitoramento de informações, voltadas para o público infanto-juvenil.

Revista Viração (www.viracao.org/): jovens de 15 a 29 anos produzem uma publicação com debates sobre arte, cultura e política com base na educomunicação.

Quiéron Educação (www.quironeducacao.com.br/): criada por jovens, oferece formação que questiona o modelo tradicional de ensino e potencializa o papel transformador do professor.



Dicas de filmes

A Copa

No Tibete, área anexada pela China, um grupo de monges começa a se distrair e a esquecer as tarefas religiosas devido à proximidade da Copa do Mundo de 1998. É um dos primeiros filmes produzidos na região.

Direção: Khyentse Norbu Rimpoche/1998

Gigantes de Aço

História de um ex-boxeador que está envolvido com boxe entre robôs. Ao lado do filho, de quem tenta se reaproximar, ele passa a treinar um robô descartado, no intuito de torná-lo campeão dos ringues.

Direção: Shawn Levy/2011

Ginga – A Alma do Futebol Brasileiro

O documentário apresenta o dia a dia de dez jogadores de futebol muito habilidosos, buscando explicar por que a ginga é uma característica do brasileiro.

Direção: Fernando Meireles/2004

Heleno

O ator Rodrigo Santoro é Heleno de Freitas, jogador de futebol, ídolo do Botafogo na década de 1940. O longa retrata um profissional temperamental, com vícios, mas brilhante com a bola no pé.

Direção: José Henrique Fonseca/2011



Dicas de música

A taça do mundo é nossa – Wagner Mauger / Mauger Sobrinho / Victor Dagô / Lauro Müller

Admirável chip novo – Pitty

Aqui é o país do futebol – Milton Nascimento

Camisa 10 – Luiz Américo

Comunicação – Elis Regina

É uma Partida de futebol – Skank

Fio maravilha – Jorge Bem Jor

Futebol de óculos – Pullovers

O futebol – Chico Buarque

Toma a tua bola de futebol – Toranja

Invictus

O filme mostra a investida do então recém-eleito presidente Nelson Mandela, que tenta unificar a população – então dividida social e economicamente pelo apartheid – por meio do time nacional de rúgbi.

Direção: Clint Eastwood/2006

Maradona by Kusturica

Lançado em 2008, trata-se de uma produção franco-espanhola sobre o craque argentino. É considerado por especialistas um dos melhores documentários sobre o jogador mais biografado do cinema.

Direção: Emir Kusturica/2008

Um Domingo Qualquer

Retrato dos bastidores do mundo milionário do futebol americano. Quando um quarterback experiente é afastado do time, cabe ao reserva toda a responsabilidade. Ele força o técnico a reavaliar o jogo e a vida.

Direção: Oliver Stone/1999

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, T. W. Textos Escolhidos. Trad. Luiz João Baraúna. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

BATSON, G. Steps to an Ecology of Mind. EUA: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, 1972.

BARBOSA, A. F. (coord.). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil [livro eletrônico] : TIC Kids Online Brasil 2014 – São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2015.

BETTI, M. Mídia e Educação: Análise da relação dos meios de comunicação de massa com a Educação Física e os Esportes. In: *Anais do Seminário Brasileiro em “Pedagogia do Esporte”*. Santa Maria, 1998.

BOURDIEU, P. O poder simbólico. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil S.A, 1989.

BOURDIEU, P.; PASSERON, J. C. A reprodução: elementos para uma teoria do sistema de ensino. 3. ed., Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1992.

BRASIL, J. P. S. Fundamentos antropológicos da comunicação. In: *SÁ, Adísia, Fundamentos científicos da comunicação.* Petrópolis: Vozes, 1973.

COSTA, A. C. S. et al. Indústria Cultural: Revisando Adorno e Horkheimer. Belém: Movendo Ideias, Belém, v. 8, n. 13, p.13-22, jun. 2003.

DAMO, A. S. Do Dom à Profissão: Uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França. 2005. 435 f. Tese [Doutor] – *Curso de Antropologia Social, Departamento de Instituto de Filosofia e Ciências Humanas,* Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

DAVIS, F. Comunicação não verbal. São Paulo: Editora Summus, 1979.

MATOS, G. G. Comunicação empresarial sem complicação: como facilitar a comunicação na empresa, pela via da cultura e do diálogo. 2. ed. Barueri: Manole, 2009.

MELO, J. M. M. Teoria da Comunicação: paradigmas latino-americanos. São Paulo: Vozes, 1998.

RABAÇA, C. A; BARBOSA, G. G. Dicionário de Comunicação. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

SANTAELLA, Lucia. Semiótica aplicada. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

SARDENBERG, C. M. B. A violência simbólica de gênero e a lei “antibaixaria” na Bahia. Observe: NEIM/UFBA, 2011.

SILVA, A. B. B. Mentas perigosas nas Escolas – Bulling: como identificar e combater o preconceito, a violência e a covardia entre alunos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

SOARES, I. O. Educom.Rádio, na trilha de Mario Kaplún. In Educomídia, alavanca da cidadania: o legado utópico de Mario Kaplún. Org. José Marques de Melo et al. São Bernardo do Campo: Cátedra UNESCO : Universidade Metodista de São Paulo, 2006.

Sites consultados

BETTI, Mauro. Corpo, cultura, mídias e educação física: novas relações no mundo contemporâneo. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd79/corpo.htm>, acessado em 21/12/2015.

BRASIL 2016. Futebol de 5. Disponível em: <http://www.brasil2016.gov.br/pt-br/paraolimpiadas/modalidades/futebol-de-cinco>, acessado em 21/12/2015.

DAMASCENO, Sérgio. As tendências de web, mobile e social em 2015. Disponível em: <http://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/noticias/2015/01/21/As-tendencias-de-web-mobile-e-social-em-2015.html#ixzz3rB9ldRfS>, acessado em 28/10/2015.

FERNANDES, Andréa Karl. A História do Futebol Feminino. Disponível em: <http://www.sintrefutrj.com.br/historiafutefemininoandrea.pdf>, acessado em 21/12/2015.

IPANEMA COMUNITÁRIA. Comunicação Não Violenta no Ar. Disponível em: <http://ipanemacomunitaria.blogspot.com.br/search/label/COMUNICA%C3%87%C3%83O%20N%C3%83O%20VIOLENTA%20NO%20AR>, acessado em 21/12/2015.

ATIVIDADE 1

SILÊNCIO EM CAMPO



Primeiro tempo - 15 minutos

Estimule as educandas e os educandos a refletirem e debaterem sobre o direito à comunicação. Você poderá citar diferentes casos nos quais a liberdade de expressão não é respeitada, dando exemplos concretos de direitos violados. Divida a turma em duas equipes mistas;

Após o estabelecimento das regras, proponha, subitamente, que a partida aconteça em total silêncio. A educanda ou o educando que falar durante o jogo ficará um minuto fora;

Segundo tempo - 20 minutos

Os dois times disputarão uma partida de futebol de acordo com as regras estabelecidas;

Terceiro Tempo - 20 minutos

Estimule as educandas e os educandos a compartilharem suas experiências no jogo. Você poderá fazer uma analogia com diferentes situações do dia a dia, nas quais as pessoas têm seu direito à comunicação violado, fazendo com que as participantes e os participantes se conscientizem, cada vez mais, da importância da garantia desse direito;

Você poderá dar exemplos de países (e situações) onde as pessoas não possuem seus direitos à comunicação respeitados (ex: em alguns países, o uso da internet é limitado pelo governo ou até mesmo proibido; em algumas culturas, as mulheres devem permanecer em silêncio durante algum debate ou discussão pública; em países governados por ditaduras, as pessoas não são livres para expressar o que sentem ou pensam sobre suas vidas; em alguns países, os principais meios de comunicação são controlados pelo governo – canais de TV, rádios e jornais –, fazendo com que a receptora ou o receptor tenha acesso somente a um lado dos fatos).

Reflexão: Refletir sobre a importância de se comunicar e de ter esse direito garantido por lei.

Fica a dica:

Durante a partida, você poderá selecionar alguns participantes, dando-lhes o direito de falar.

Você poderá, também, limitar a comunicação não verbal.

Esta atividade pode ser adotada em qualquer outro esporte.

Esta atividade pode ser utilizada, também, para trabalhar os seguintes temas: Inclusão, diversidade de idiomas, aculturação e liberdade de expressão.

Tema: Comunicação. | **Subtema:** Direito à comunicação.
Faixa etária: 18 a 24 anos. | **Descrição:** Metodologia futebol3.
Objetivos:

- Promover a conscientização sobre o direito à comunicação;
- Vivenciar as dificuldades de uma pessoa cujo direito à comunicação é violado;
- Conscientizar sobre a importância do trabalho em equipe.

Duração: 45 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: Mínimo 10 participantes.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: uma bola de futebol e coletes para diferenciar as equipes.



ATIVIDADE 2

O SOM DA BOLA!



Passo-a-passo

Divida as equipes, de modo que os membros de cada time formarão duplas e ficarão de mãos dadas. Uma pessoa da dupla terá seus olhos vendados e será guiada pela outra durante todo o jogo. O som provocado pelo gizo da bola facilitará um pouco a localização e a movimentação da pessoa vedada em campo;

Reflexão: Promova uma reflexão coletiva sobre a importância da comunicação clara e efetiva;

Pergunte para as duplas quais estratégias utilizaram para se comunicar de maneira mais eficiente, para que as duas pessoas pudessem jogar. Pergunte para as pessoas que tiveram os olhos vedados como se sentiram durante o jogo. Pergunte para os que não tinham os olhos vedados como se sentiram;

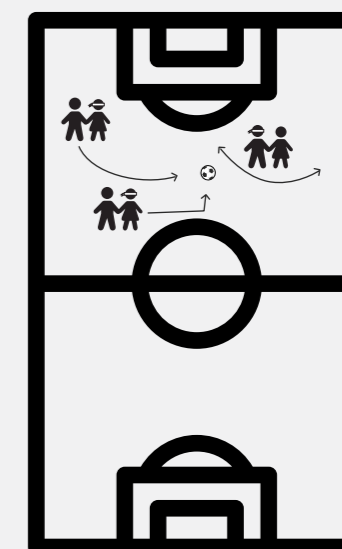
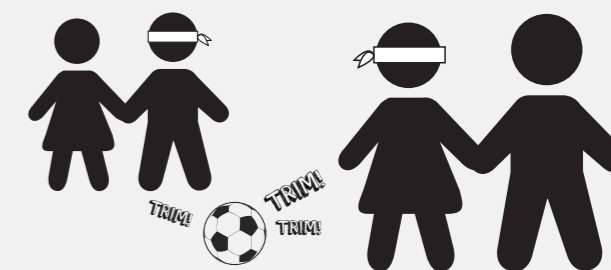
Faça uma analogia entre o que passou na atividade e a vida real. "O que se passa com as pessoas com problemas de visão e/ou audição? Como nós nos portamos com elas? Saímos da nossa zona de conforto para auxiliá-las ou somos, na maioria das vezes, omissos? Os direitos de comunicação dessas pessoas são garantidos?"

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos e faixas etárias, além de outros esportes coletivos.

Para um nível mais elevado de dificuldade, todas as participantes e os participantes poderiam ficar de olhos vendados (e sem as mãos dadas). Somente os goleiros poderiam ficar com os olhos descobertos. Atrás de cada goleira ou goleiro (da equipe adversária) ficaria uma pessoa, também com os olhos descobertos, guiando o seu time em direção à bola e ao gol. É preciso ter muito cuidado para que ninguém se machuque.

Tema: Comunicação. | **Subtema:** Direito à comunicação.
Faixa etária: 14 a 17 anos. | **Descrição:** Torneio de futebol em que as educandas e os educandos se dividem em três equipes: uma de comunicação e duas para a partida, em que estarão com os olhos vendados (exceto as goleiras ou os goleiros)
Objetivos: Promover uma partida de futebol sob uma perspectiva diferenciada, na qual as educandas e os educandos jogarão com os olhos vendados.
Duração: 15 a 20 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: 8 a 22.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: uma bola de futsal (envolvida em saco plástico com um gizo para sonorização) e vendas.



ATIVIDADE 3

FUTMÍMICA



Tema: Comunicação. | **Subtema:** Futebol e comunicação.

Faixa etária: 18 a 24 anos.

Descrição: Atividade em que a bola poderá ser conduzida e passada com as mãos. Para fazer gols, apenas os pés e a cabeça deverão ser utilizados. A cada gol, as equipes terão de realizar uma mímica, referente a uma informação passada pela educadora ou pelo educador. A equipe que somar mais gols e tarefas cumpridas será a vencedora.

Objetivos:

- Vivenciar as dificuldades de uma pessoa com deficiência auditiva;
- Conscientizar sobre a importância do trabalho em equipe.

Duração: 45 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

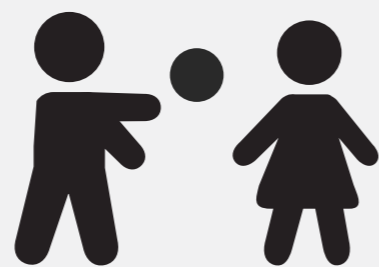
Nº de participantes: No Mínimo 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Quadra e coletes para diferenciar as equipes.

Passo-a-passo

1. Divida a turma em duas equipes. O jogo a ser realizado será o "Futmão". Ele utiliza basicamente as mesmas regras do futsal, porém, a bola é conduzida e passada somente com as mãos. Na hora de fazer o gol, a jogadora ou o jogador será obrigada/o a usar os pés ou a cabeça;



2. Cada vez que um gol for marcado, as duas equipes cumprirão uma mesma tarefa, separadamente. Chame a representante ou o representante de cada equipe e diga qual será sua missão, de modo que o restante da equipe não escute. Cada representante se reunirá com seu time e explicará, somente com o uso da mímica, a atividade a ser realizada.



Exemplos de tarefas: Cada equipe organiza uma fila por ordem de data de nascimento, do mais novo para o mais velho; cada equipe se divide em dois grupos: os que têm cachorro em casa e os que não têm; cada equipe se divide em dois grupos: os que gostam de comer pizza e os que não gostam; cada equipe se divide em dois grupos: os que sabem nadar e os que não sabem, etc;



As representantes ou os representantes deverão ser trocados a cada nova tarefa;

Estipule um tempo para a realização das atividades;

A equipe que concluir a missão primeiro receberá 1 ponto;

A equipe que somar o maior número de pontos [gols + tarefas concluídas] será a vencedora.

Reflexão: Com a turma reunida, pergunte como as representantes e os representantes se sentiram quando tiveram que se comunicar sem poder falar. Questione como devem se sentir as pessoas que não conseguem expressar suas ideias verbalmente. Fale da importância da comunicação em nossa sociedade [tudo que fazemos, aprendemos e resolvemos necessita dela]. Peça para que as educandas e os educandos deem exemplos dos meios de comunicação existentes e para que expliquem como eles interferem em nossas vidas. Solicite que façam uma reflexão de como a comunicação interfere positiva e negativamente no futebol.

Você também pode perguntar às participantes e aos participantes como se sentiram [aquelas e aqueles com menos habilidades com os pés] podendo usar as mãos durante o jogo. Se sentiram mais incluídos/participativos?

Fica a dica:

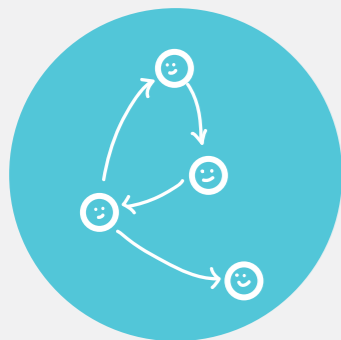
Esta é uma excelente atividade para ser utilizada durante o aquecimento, ou durante um dia de chuva [em quadra coberta].

Fique atenta/o para que as representantes ou os representantes das equipes não utilizem nenhuma fala ou palavra na realização das tarefas. Você poderá criar outras missões, de acordo com o perfil de sua turma.

Esta atividade poderá ser adaptada para o basquete e para o handebol, invertendo a maneira como a bola é conduzida e passada [com os pés].

ATIVIDADE 4

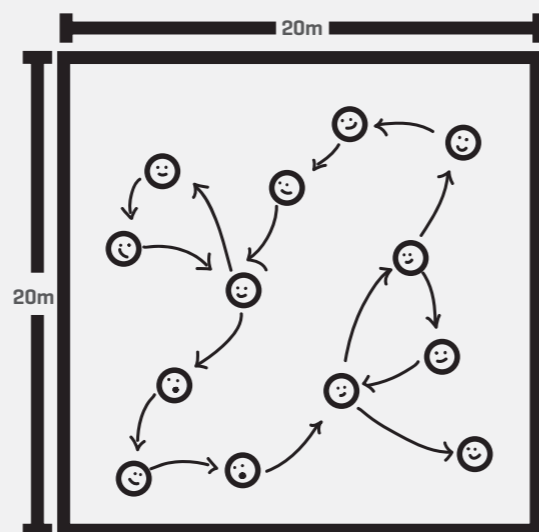
PASSANDO CERTO



Tema: Comunicação. | **Subtema:** Comunicação não violenta.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: A atividade consiste em um jogo de futebol no qual as educandas e os educandos terão que se comunicar durante a troca de passes.
Objetivos: Promover uma reflexão sobre a importância de uma comunicação clara, direta e efetiva [evitando possíveis ruídos e desentendimentos, que podem acabar gerando uma comunicação violenta].
Duração: 15 a 20 minutos.
Momento para ser usada: Parte inicial da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: 8 a 22.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Uma bola de futebol e um apito.

Passo-a-passo

1. Divida as educandas e os educandos em grupos mistos, com a mesma quantidade de participantes;
2. Uma bola será entregue para cada um dos grupos, que ficarão em um espaço de 20m x20m. As educandas e os educandos terão que trocar passes entre si, enquanto se deslocam no espaço demarcado;
3. Durante a troca de passes, terão que caracterizar o local onde se encontra a pessoa que irá receber a bola [‘à minha esquerda’, ‘logo à minha frente’, etc]. Isso exigirá que todas e todos estejam sempre atentos aos emissores e receptores;



Reflexão: Promover uma reflexão sobre a importância de se ter uma comunicação clara e efetiva, tanto no futebol como na vida. Enfatize que o passe representa a comunicação ente os membros de um time, e a bola, a informação. A pessoa que passa a bola é a emissora, e a que recebe, a receptora.

Assim como é necessário calcular a distância e a força colocada no passe para que ele seja bem dado [além de saber a localização de quem receberá a bola], é preciso ter atenção com o movimento dos adversários [ruídos]. Quando nos atentamos para todas essas variáveis, a possibilidade de se executar um bom passe é muito alta, da mesma forma que quando nos preocupamos com todas as variáveis envolvidas na comunicação do dia a dia, promovemos uma comunicação não violenta.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos e faixas etárias.

Para melhor entendimento das educandas e dos educandos, você pode fazer uma pesquisa de opinião sobre os tipos de comunicação que conhecem.

Esta atividade pode ser adaptada a todos os esportes coletivos.

Você pode limitar um determinado tempo para que a atividade seja realizada ou fazer uma competição em que o grupo que somar mais pontos será o vencedor.

O espaço de 20m x20m pode ser delimitado com o uso de giz, barbante, cones, tartarugas [mina, chapéu chinês] coletes ou garrafas pet.

ATIVIDADE 5

SEGURANÇA NA WEB



Tema: Comunicação.
Subtema: Redes sociais e comportamento das jovens e dos jovens.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: Torneio de futebol com regras e pontuação para cada partida definidas pelas educandas e pelos educandos. Será necessário que todas e todos, na aula anterior à atividade proposta, pesquisem o tema. No fim do torneio, haverá uma confecção de cartazes, com pontuação para o melhor cartaz, eleito pela turma. A equipe que somar mais pontos será a vencedora.
Objetivos: Conhecer os benefícios, os riscos e os perigos do uso da internet; Refletir sobre as atitudes da cada um de nós na web; Vivenciar a importância do trabalho em equipe.
Duração: 45 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: No mínimo 15.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Quadra, coletes para diferenciar as equipes, cartolinas para a produção de cartazes e canetas hidrocor.

Passo-a-passo

1. Na aula anterior, peça para que toda a turma faça uma pesquisa sobre os perigos da internet e como se proteger na rede;
2. Divida a turma em três equipes. Peça para que cada uma escolha um nome. Faça um pequeno torneio, em que todos os times joguem entre si. Serão três partidas no total. As regras e a pontuação [vitória, empate e participação] deverão ser definidas pelas educandas e pelos educandos antes de começarem os jogos. Também poderá haver perda de pontuação definida para atitudes antidesportivas [e ganho de pontos para atitudes de “fair play”];
3. Após o último jogo, entregue uma cartolina e canetas hidrocor para cada equipe;
4. Estipule o tempo para a confecção de um cartaz sobre a pesquisa realizada [os perigos da internet e como se proteger na rede]. Peça para que cada equipe apresente brevemente seu cartaz;
5. Faça uma votação para escolher o melhor cartaz. Ninguém poderá votar na sua própria equipe. A turma que vencer a eleição ganhará como bônus os pontos estipulados para cada vitória [no torneio]. A equipe que somar mais pontos será a vencedora.



Reflexão: Reúna toda a turma e pergunte se alguém conhece uma pessoa que teve problemas por causa da internet [sem necessitar mencionar o nome da pessoa envolvida]. Peça para que relatem casos sobre o tema que já foram denunciados pela mídia. Leia todos os cartazes, enfatizando a maneira segura de usufruir dos serviços que a internet nos proporciona. Solicite que todas e todos reflitam sobre suas atitudes na web, em relação à sua própria segurança e aos demais usuários.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para todas as modalidades esportivas.

Deixe os cartazes em exposição.

FUTBULLYING



Tema: Comunicação. | **Subtema:** Bullying.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: Jogo de futebol em que duas alunas ou alunos representarão os papéis de agredida/o e de agressora/agressor, sem que o restante da turma saiba. As reações a essas agressões serão discutidas no fim da aula.
Objetivos:

- Refletir sobre o tema, fazendo com que todas as participantes e os participantes se envolvam e tomem uma posição;
- Desenvolver o senso crítico;
- Buscar soluções para o “bullying”.

Duração: 45 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: No mínimo 10.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Quadra e coletes para diferenciar as equipes.

Passo-a-passo

1. Divida a turma em duas equipes. Escolha duas educandas ou educandos para representar o papel de agressor/a e de agredido/a, sem que isso seja de conhecimento da turma. Explique a encenação que deverão fazer durante a atividade. A pessoa que fará papel de agressor/a praticará o “bullying” durante a partida, implicando e debochando da educanda ou do educando que fará o papel de agredida/o [você deverá combinar o tipo de agressão verbal aceito na atividade]. Certifique-se com os envolvidos de que ficou bem claro o nível de agressão verbal aceito na atividade;
2. Chame os outros alunos em duplas. Converse com uma por vez, fazendo perguntas sobre o que acham do “bullying” e se já sofreram com o problema, etc. Essa pequena entrevista com os pares também servirá para que ninguém desconfie que algo foi combinado com quem fez a encenação;
3. O jogo será realizado com as regras básicas do futsal. Você deverá estar muito atento para evitar confusões entre o grupo durante as agressões, uma vez que o restante da turma não terá conhecimento do que foi combinado. A equipe com mais gols será a vencedora.



Reflexão: Com a turma reunida em círculo, pergunte como as educandas e os educandos se sentiram ao ver alguém sendo agredido verbalmente. Faça um breve levantamento de quem se posicionou contra esse tipo de atitude, de quem não se envolveu e de quem achou engraçado. Pergunte os motivos de suas reações e como se sentiriam se estivessem naquela situação. Peça para que reflitam em conjunto sobre o problema do bullying, das suas consequências, e para que pensem em soluções para esse mal.

Fica a dica: Esta atividade pode ser adaptada para qualquer esporte coletivo.

Preste atenção durante o jogo para que não aconteçam brigas e ofensas fora do combinado. Talvez seja interessante haver mais uma jogadora ou jogador em cada equipe ciente da combina, para evitar um eventual conflito.

Você deve conhecer bem o perfil das jovens e dos jovens participantes, e também do público que estará assistindo a atividade. Para esta atividade, você precisará de muita sensibilidade, para evitar criar qualquer mal-entendido com os participantes e/ou com a comunidade envolvida.

Durante a reflexão, você poderá, também, envolver “uma atriz ou um ator”, para dar mais respaldo na hora da discussão.

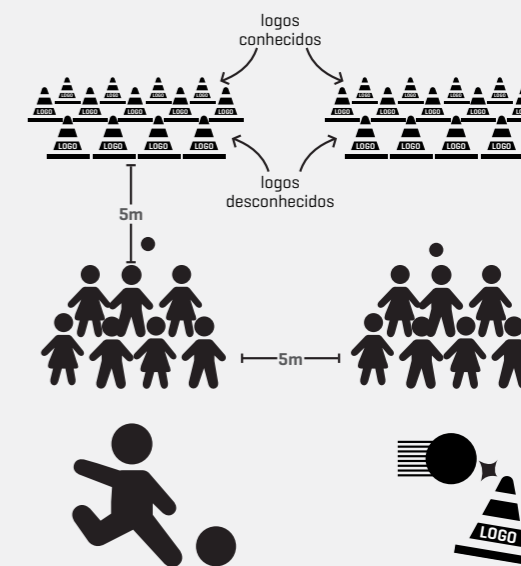
A IMAGEM É TUDO?



Tema: Comunicação. | **Subtema:** Comunicação e mídia.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: A atividade consiste em um jogo pré-esportivo para o fundamento da finalização, abordando o tema da influência da mídia no cotidiano dos adolescentes e jovens.
Objetivos: Promover uma reflexão coletiva a respeito da influência da mídia no comportamento e nas escolhas cotidianas de adolescentes e jovens.
Duração: 15 a 20 minutos.
Momento para ser usada: Parte inicial da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: 8 a 22.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: 6 bolas de futebol, 1 apito, cones ou garrafas PET [quantidade correspondente ao número de imagens a serem usadas], imagens e recortes de revistas de logos de empresas com forte apelo midiático e de outras do mesmo segmento, porém, sem apelo midiático.

Passo-a-passo

1. Divida a turma em grupos mistos, com a mesma quantidade de participantes. Cada um ficará a 5 metros de distância [lateral] do outro. Coloque cones [garrafas PET] com logos de empresas [com forte apelo midiático e sem apelo midiático] a 5 metros de distância [na frente] de cada grupo;
2. Atrás de cada logo haverá uma pontuação. Os cones [garrafas PET] com logos conhecidos estarão com acesso dificultado [imagem menor e localizada atrás de outros logos]. Os cones com logos desconhecidos estarão com acesso facilitado. Cada educanda ou educando terá duas chances para acertar um cone [com o logo da sua escolha]. Ela ou ele terá que informar o cone que tentará acertar antes do chute;
3. Após todas e todos terem concluído suas duas tentativas [acertando ou não a finalização], a atividade será encerrada;
4. Some os pontos obtidos por equipe. As duas que somarem mais pontos iniciarão a partida de futebol, que acontecerá após esta atividade;
5. Obs: A surpresa é que as educandas e os educandos não saberão que quanto mais conhecida for a marca, menos pontos ela valerá.



Reflexão: Promova uma reflexão sobre as escolhas do grupo, a influência da mídia nessas escolhas e a diferença entre o importante e o necessário.

Fica a dica: Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos, faixas etárias e outros esportes coletivos. Para melhor entendimento das educandas e dos educandos, você poderá fazer uma pesquisa de opinião sobre quais marcas elas e eles conhecem ou utilizar marcas esportivas. Você pode estipular um tempo para que a atividade seja realizada ou fazer uma competição em que o grupo que somar mais pontos será o vencedor. As imagens podem ser disponibilizadas em garrafas PET, cones, bambolês ou círculos no chão.

ATIVIDADE 8

TELEFONE SEM FIO 1



Tema: Comunicação. | **Subtema:** Comunicação e mídia.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Atividade em que todas as educandas e educandos escrevem perguntas e respostas em pedaços de papéis que serão sorteados, e as respostas trocadas.

Objetivos: Mostrar os problemas causados pela falha na comunicação e refletir sobre as consequências da falta de atenção ao nos comunicarmos.

Duração: De 20 a 30 minutos.

Momento para ser usada: Parte inicial da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

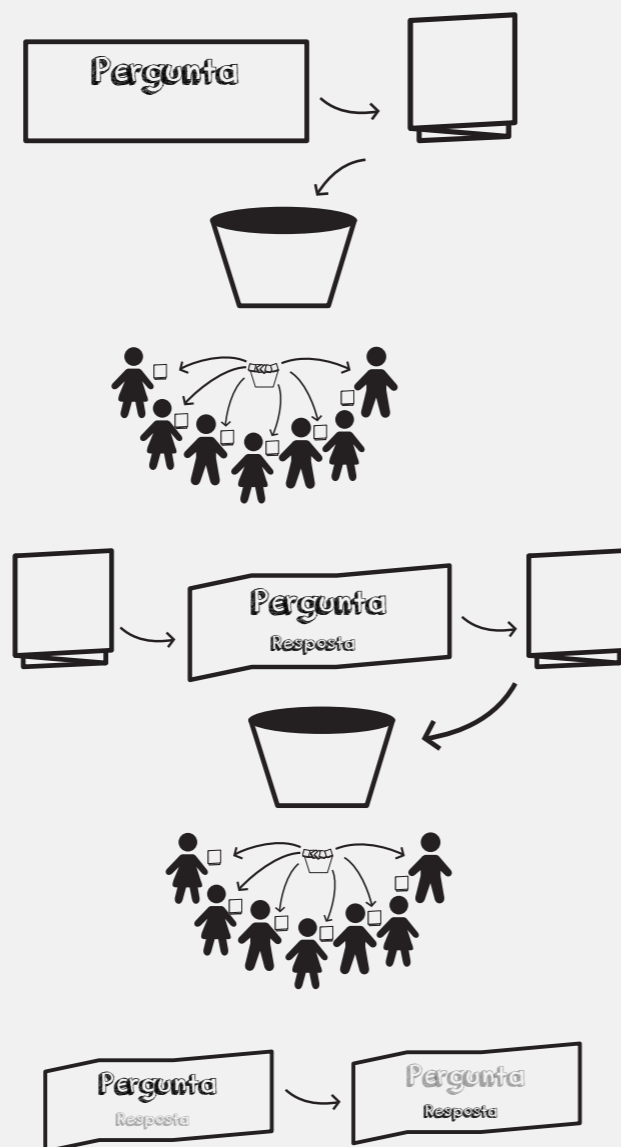
Nº de participantes: Mínimo de 6.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Tirinhas de papel (pode ser papel de rascunho) e canetas/lápis.

Passo-a-passo

1. Forme um círculo com todo o grupo. Cada participante receberá uma tira de papel e uma caneta;
2. Em seguida, peça para que escrevam uma pergunta. As perguntas não devem se restringir às respostas “sim” e “não”. Exemplo: Você tem olho azul? Ao invés disso, sugira perguntas como: Qual a sua comida favorita? Qual o nome do seu bairro?
3. Após escrever a pergunta, as participantes e os participantes devolverão o papel para você. Você deverá sortear e distribuí-los aos educandos. Caso alguém pegue a própria pergunta, deverá devolvê-la para que seja sorteado outra vez;
4. Ao pegar a pergunta, a pessoa deverá respondê-la e em seguida entregar o papel respondido ao educador. Mais uma vez, faça o sorteio e distribua os papéis para a turma (agora, cada papel terá uma pergunta e uma resposta);
5. A primeira ou o primeiro participante deverá abrir a sua tira de papel e faz a PERGUNTA em voz alta. Deverá ler apenas a PERGUNTA, que por sua vez será respondida pelo participante seguinte, que abrirá sua tirinha e lerá apenas a RESPOSTA;
6. Após ler a resposta, a pessoa seguinte lerá somente a PERGUNTA, e assim sucessivamente, até chegar ao primeiro novamente;
7. Perceba que o fato de uma das pessoas ler somente a PERGUNTA e o outro a RESPOSTA causará uma grande confusão e um diálogo incoerente no grupo.



Reflexão: Ainda em círculo, relembre os objetivos da atividade.

Questione o grupo sobre a importância da boa comunicação e peça para que deem diferentes exemplos do que pode ocorrer quando essa comunicação é falha.

Aproveitando ainda o tema de comunicação e mídia, pergunte sobre a influência que a mídia pode ter na formação de opinião das pessoas e como isso interfere diretamente no diálogo das pessoas, no dia a dia. Sugestões de perguntas: “Todos os meios de comunicação [canais de televisão, jornal impresso, rádio, etc] noticiam sobre um fato da mesma maneira? Se seguirmos apenas um meio de comunicação, o que pode acontecer com nossa visão do mundo? Vocês podem dar um exemplo de como uma mesma notícia pode ser veiculada de forma distinta por dois canais de televisão diferentes?”

Fica a dica:

Incentive a turma a fazer perguntas interessantes e que possam enriquecer a atividade.

Você pode levar exemplos concretos de um fato que foi noticiado de forma totalmente diferente por dois jornais, por exemplo, para enfatizar ainda mais a importância de estarmos sempre atentos e curiosos para obter mais informações sobre o que nos passam no dia a dia.

ATIVIDADE 9

A ALMA DO NEGÓCIO



Tema: Comunicação. | **Subtema:** Comunicação e mídia.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: As participantes e os participantes deverão criar uma marca fictícia de um produto esportivo e fazer a publicidade do produto inventado.

Objetivos:

- Tornar claro os mecanismos pelos quais a mídia explora e estimula o consumo;
- Fazer com que as jovens e os jovens conheçam e tenham contato com esse tipo de comunicação (publicidade).

Duração: De 20 a 30 minutos.

Momento para ser usada: Parte final da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo de 4.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Cada grupo pode precisar de materiais específicos, dependendo do produto criado.

Passo-a-passo

1. Peça para que as educandas e os educandos se reúnam em dois grupos e criem um produto (marca) relacionada ao futebol. Logo em seguida, peça para que criem um slogan (frase de fácil memorização que resume as características de um produto), um logotipo (forma particular como o nome da marca é representado graficamente) e que façam a publicidade de produto como quiserem;
2. Na aula seguinte os trabalhos serão apresentados. Um grupo se apresentará para o outro, tentando convencê-lo a adquirir o produto. O grupo que assistiu à apresentação deverá justificar o porquê de ter sido convencido ou não.

Reflexão: Reúna a turma em um círculo e relembre os objetivos da atividade. Estimule o grupo a pensar sobre a influência da mídia em relação ao consumo exagerado. Discuta sobre a aquisição de produtos apenas por modismos e por necessidade.

Fica a dica:

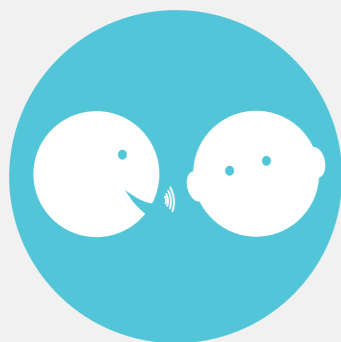
Incentive as educandas e os educandos a fazerem uma publicidade criativa. O uso de imagens, vídeos e músicas pode resultar num trabalho de qualidade.



A melhor e mais rápida.

ATIVIDADE IO

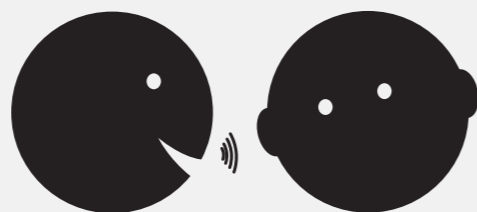
TELEFONE SEM FIO 2



Tema: Comunicação. | **Subtema:** Comunicação e mídia.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: Atividade em que uma das educandas ou dos educandos recebe uma informação com a missão de transmiti-la corretamente para sua colega ou seu colega e assim sucessivamente.
Objetivos: Refletir sobre a importância de verificar a veracidade das informações que são transmitidas cotidianamente e sobre como as informações podem ser perdidas e deturpadas pelo caminho.
Duração: De 15 a 20 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: Mínimo de 8.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Tirinhas de papel (pode ser papel de rascunho), canetas/lápis e um pequeno texto.

Passo-a-passo

1. Prepare um pequeno texto contendo várias informações, como por exemplo: "Neymar é um jogador de futebol brasileiro, considerado um dos mais habilidosos da história do futebol. Atualmente joga como atacante no time do Barcelona";
2. Escolha um grupo de 8 a 10 educandas e educandos e os posicione na frente da turma, um ao lado do outro;
3. Em seguida, explique que será transmitida uma mensagem para a primeira pessoa da fila, e esta passará as informações para o colega ao lado, e assim sucessivamente, até chegar ao último. Deixe claro que a mensagem deve ser transmitida de forma que somente a pessoa que está recebendo a escute;
4. Após a circulação da informação, peça para que a última pessoa fale a mensagem que recebeu. A mensagem, provavelmente, estará distorcida, com seu sentido modificado;
5. Em seguida, revele qual foi a mensagem original, inicialmente transmitida.



Reflexão: Reflita, junto com o grupo, sobre a importância de reportar corretamente as informações recebidas ou acessadas. Você pode citar alguns casos veiculados pela mídia (e, conseqüentemente, pelas pessoas, em suas redes sociais), que na verdade, não passavam de uma mentira.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos e faixas etárias. Quanto mais novo for o grupo, mais simples será a mensagem inicial.



ATIVIDADE II

PONTO DE VISTA



Tema: Comunicação. | **Subtema:** Comunicação e mídia/ Educomunicação
Faixa etária: 18 a 24 anos.
Descrição: As educandas e os educandos farão um vídeo (reportagem) sobre um assunto que julguem pertinente na comunidade.
Objetivos:

- Estimular o senso crítico em relação às escolhas que a mídia faz. O que mostrar? O que omitir? Por que é importante expor 'isso' e não 'aquilo'? A quem interessa?
- Incentivar as educandas e os educandos a produzirem seus próprios conteúdos, que poderão também ser utilizados em redes sociais, sites e blogs como forma de cobrança às autoridades e em prol dos interesses de suas comunidades.

Duração: De 30 a 40 minutos.
Momento para ser usada: Parte final da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: Mínimo de 4.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: Mínimo de duas câmeras de vídeo (câmeras de celular) e um computador/ou um retroprojetor (para exibir o vídeo).

Passo-a-passo

1. Peça às participantes e aos participantes para que produzam um vídeo sobre algum assunto da comunidade que eles julguem pertinente e importante;
2. A turma deverá se organizar para definir que assuntos abordarão no vídeo e a função de cada participante (quem irá apresentar, filmar, editar, etc).
3. Em seguida, deverão colocar em prática o que planejaram (registro das imagens e edição dos vídeos a serem exibidos na aula);
4. Os vídeos deverão ser exibidos na aula seguinte.



Reflexão: Após a exibição do vídeo, reúna todo o grupo em um círculo e relembre os objetivos da atividade. Pergunte se os objetivos foram alcançados e questione o porquê de certos assuntos serem privilegiados pela mídia e outros não.

Você deve levar as educandas e os educandos a contextualizar todas as informações que chegaram até eles. Existem outros assuntos importantes na comunidade que precisam ser mostrados? E por que não os escolhemos?

Fica a dica:

Incentive o grupo a criar vídeos dinâmicos, com músicas, informações importantes e com o mínimo de qualidade, tendo atenção com a iluminação e outros detalhes de gravação. O material produzido pode ser postado na internet e compartilhado.

Esta atividade também pode ser utilizada durante uma aula sobre o tema de Educomunicação.

ATIVIDADE 12

FOI MESMO ASSIM?



Tema: Comunicação. | **Subtema:** Comunicação e mídia/ Educomunicação.

Faixa etária: 14 a 17 anos

Descrição: Um grupo de participantes encenará um fato que deverá ser noticiado por outro grupo [encenação de um noticiário de jornal].

Objetivos: Estimular a percepção do grupo em relação à mídia, levando-os a entender que as notícias e informações que chegam até as pessoas estão filtradas por interesses sociais, morais, culturais, religiosos e econômicos.

Duração: De 30 a 40 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo de 4.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Figurinos e adereços.

Passo-a-passo

Divida a turma em dois grupos;

1. O 1º grupo deverá organizar uma cena que mostre uma situação qualquer [exemplo: um menino que rouba um biscoito no mercado porque passava fome];
2. O 2º grupo presta atenção na apresentação do 1º grupo e anota os pontos mais importantes da cena;
3. O 2º grupo apresentará um jornal e noticiará o fato ocorrido com o 1º grupo, que e por sua vez, assistirá à encenação.



Reflexão: Organize as participantes e os participantes em círculo e relembre o objetivo da atividade. Pergunte se o 2º grupo [jornal] foi fiel ao que o 1º grupo apresentou. O que foi modificado? Por que? Devemos acreditar e aceitar tudo que recebemos da mídia como verdade? Uma notícia pode manipular o pensamento das pessoas? Quais as consequências disso?

Fica a dica:

Você poderá fazer a atividade ao contrário. O 2º grupo [jornal] dará uma notícia e o 1º grupo prestará atenção, anotando os pontos mais importantes. Em seguida, o 1º grupo encenará a notícia dada pelo 2º grupo. Observe se a notícia não será distorcida.

Busque situações relacionadas ao futebol para serem encenadas.

Você também poderá implementar esta atividade quando abordar o tema de educomunicação.

ATIVIDADE 13

EDUCOMUNICANDO



Tema: Comunicação. | **Subtema:** Comunicação.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Uma partida de futebol conectada à educomunicação, na qual as educandas e os educandos poderão filmar o jogo, entrevistar jogadores, narrar a atividade, fazer comentários, etc.

Objetivos: Promover a educomunicação por meio de uma partida de futebol.

Duração: 45 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: 8 a 22.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: uma bola de futebol, coletes para diferenciação das equipes e uma câmera [celular].

Passo-a-passo

1. Deixe com que as próprias educandas e os próprios educandos se dividam em equipes e decidam quais serão as regras básicas do jogo;
2. Você deverá escolher 4 educandas ou educandos para fazer parte da equipe de transmissão [2 meninas e 2 meninos] da partida:

Narrador (a) - Narra a partida;

Repórter de campo - Entrevista as jogadoras e os jogadores antes do jogo, no intervalo e no final da partida;

Comentarista - faz comentários durante o jogo;

Cinegrafista - Filma a partida, buscando um olhar diferenciado das jogadas;

3. Após o final da partida, reúna todo o grupo e peça para que a equipe de transmissão mostre como ficou a gravação do jogo. Deixe-os bem à vontade, para que possam pausar a filmagem a qualquer momento, fazer comentários, levantar dúvidas sobre alguns lances, perguntar algo para os jogadores e as jogadoras. Etc.



Reflexão: Promova uma reflexão sobre a educomunicação. Pergunte como a equipe de transmissão se sentiu encarregada de comunicar tudo aquilo que se passava na partida 'aos telespectadores'. Descubra quais foram seus maiores desafios, o que os deixou mais à vontade, o que foi mais divertido.

Pergunte às jogadoras e aos jogadores como eles se sentiram com a partida sendo filmada e narrada. "Sua maneira de jogar mudou sabendo que estava sendo analisado e filmado?" "Como se sentiu ao ouvir sua jogada [ou o gol que você perdeu] sendo comentado/analísado por outras pessoas?" "Você sentiu que tinha uma maior responsabilidade uma vez que suas ações estavam sendo filmadas?"

Enfatize o direito à comunicação das educandas e dos educandos, deixando claro que ele não se refere apenas ao direito de consumir informação livremente, mas também ao direito de produzir informação.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos e faixas etárias, além de outros esportes coletivos.

Você poderá vender os olhos de algumas pessoas, para que participem da atividade somente escutando a narração do jogo. No momento de discussão, no final da atividade, elas falarão de como foi a experiência pela qual passaram.

Para crianças, você pode substituir a "filmagem e narração" da atividade pela função de 'comunicadores do jogo', por exemplo, onde elas terão que retratarem o que viram por meio de cartazes, desenhos e cartolinas.



CULTURA

SUMÁRIO

- 229 Contexto histórico
- 232 Fatos marcantes do futebol no Brasil
- 234 Diversidade cultural do futebol
- 235 Futebol e literatura
- 237 Futebol e música
- 238 Futebol e cinema

- 241 Futebol e artes plásticas
- 242 Futebol e artes cênicas
- 243 Dicas de filmes
- 245 Museus
- 246 Referências bibliográficas
- 247 Atividades

Foto: Adriano Facuri

“FUTEBOL QUE PERMITIU
UMA VISÃO MAIS POSITIVA
E GENEROSA DE NÓS MESMOS
NUM PLANO REALMENTE
NACIONAL E POPULAR, COMO
NENHUM LIVRO, FILME, PEÇA
TEATRAL, LEI OU RELIGIÃO
JAMAIS REALIZOU.”

ROBERTO DA MATTA (1982)

O capítulo irá contribuir para que você, educadora e educador, trabalhe temas relacionados aos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):



O futebol é frequentemente citado como uma das expressões da cultura brasileira e está no imaginário coletivo, até mesmo de quem não acompanha o esporte. A presença do futebol na sociedade brasileira transcende os campos e está nas artes, na literatura e na linguagem, como em expressões do dia-a-dia, como “está na marca do pênalti”, “colocou para escanteio”, “embolou o meio de campo”.

Para Roberto da Matta, foi “o futebol que permitiu uma visão mais positiva e generosa de nós mesmos num plano realmente nacional e popular, como nenhum livro, filme, peça teatral, lei ou religião jamais realizou.”

Mas o quê, de fato, é responsável por criarmos essa concepção?

Neste capítulo vamos abordar a construção histórica do futebol na cultura brasileira e como ela se manifesta em diversas artes. O objetivo é dar a você, educadora e educador, subsídios para trabalhar temas transversais relacionados à cultura, que tem o futebol como pano de fundo.

Para começar a abordar o tema, o primeiro passo é definir o que é cultura. Há diversos significados para ela. O que vamos utilizar neste capítulo é a do antropólogo britânico Edward B. Tylor, que define cultura como “todo aquele complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, a lei, os costumes e todos os outros hábitos e capacidades adquiridos pelo homem [e a mulher] como membro da sociedade”.

CONTEXTO HISTÓRICO

O futebol chegou ao Brasil no final do século XIX, quando o país passava por mudanças cruciais, como a instituição da Lei Áurea [1888] e a Proclamação da República [1889]. Em 1894, Charles Miller, paulista filho de ingleses, voltou ao Brasil depois de estudar na Inglaterra. Ele trouxe duas bolas de futebol, um livro de regras e uniformes.

O primeiro jogo de futebol no Brasil foi realizado em 15 de abril de 1895 entre funcionários de empresas inglesas que atuavam em São Paulo.

Assim como na Inglaterra, o futebol brasileiro começou a se desenvolver como um esporte de elite. Os jogadores se reuniam em clubes para praticar futebol e era vedada a participação de negros e de mulheres, conforme descrevemos nos capítulos Enfrentamento ao Racismo e Gênero.

A primeira equipe de futebol formada no Brasil foi o São Paulo Athletic Club, em 1888, e que posteriormente teve o próprio Charles Miller como um dos sócios. 10 anos após, em 1898, surgiu a Associação Atlética Mackenzie College. O primeiro clube destinado só ao futebol foi o paulista Sport Club Internacional, fundado em 1899 e já extinto. Logo depois, no mesmo ano, foi fundado o Sport Club Germânia, hoje com o nome de Esporte Clube Pinheiros.

Em 1900, Oscar Cox, brasileiro, vindo da Suíça, incentivou a prática do esporte no Rio de Janeiro. Cox formou o primeiro time carioca, o Rio Team e, em 1902, o Fluminense Football Club.

ONDE E QUANDO SURTIU O FUTEBOL?

Essa pergunta tem uma resposta muito incerta. Historiadoras e historiadores descobriram vestígios dos “jogos de bola” em várias culturas antigas, porém, esse jogo não era considerado futebol, pois não existiam regras como hoje.

Na China antiga, por volta de 3000 a.C., após as guerras, os militares chineses formavam equipes para chutar cabeças dos soldados inimigos. Esse jogo, chamado de “tsu-chu” [bola recheada feita de couro], era, na verdade, um treinamento militar.

Com o passar do tempo, as cabeças das inimigas e dos inimigos foram substituídas por bolas de couro revestidas com cabelo. As equipes eram formadas por oito jogadoras e jogadores e o objetivo era passar a bola de pé em pé, sem deixá-la cair no chão. A bola deveria ser levada até duas balizas, ligadas por um fio de cera, fincadas no campo. Interessante dizer que no tsu-chu não havia distinção de gênero, sendo praticado por mulheres e por homens.

O jogo se tornou muito popular, chegando à realeza. O imperador Wudi [156 a.C. – 87 a.C.] ordenou a mudança das melhores e dos melhores jogadores para a capital do império, só para que ele pudesse assistir aos jogos.

No Japão antigo existia o “Kemari” [ke = chutar, mari = bola], que era jogado em um campo de aproximadamente 200 m², cercado por quatro árvores [de cereja, carvalho, pinho e de salgueiro]. A bola era feita de fibra de bambu. Interessante citar que uma das regras do Kemari era a proibição de contato físico entre os 16 jogadores [oito em cada equipe]. O Kemari era mais um evento religioso do que esportivo. Antes do início das partidas, a bola, que simbolizava o sol, era abençoada. Um ancião, o Edayaku, rezava por

prosperidade. Os jogadores formavam uma roda e passavam a bola um para o outro, apenas com o pé direito, sem deixá-la cair no chão. O Kemari não podia ser praticado por mulheres, apenas por homens.

Existem relatos que confirmam a realização de jogos entre equipes chinesas e japonesas na antiguidade.

Na Grécia, por volta de 1 a.C., o esporte se chamava Episkiros. O jogo era disputado em duas equipes de jogadores que jogavam em um terreno de formato retangular, com o objetivo de jogar a bola por cima da cabeça da outra equipe. Havia uma linha em branco entre as equipes e outra por trás de cada equipe. O objetivo do jogo era, por meio de um arremesso, fazer com que a bola passasse pela meta do adversário.

Os romanos, após invadirem a Grécia, adaptaram o Episkiros para criar o Haspartum, que era uma mistura inusitada entre o handball, o rúgbi e o futebol. O imperador Júlio Cesar era um grande admirador do Haspartum e incentivava a prática pelas tropas entre as batalhas para entreter, treinar e manter a forma física dos soldados. Porém, o jogo era extremamente violento, alguns homens morriam e muitos ficavam feridos durante as partidas.

Na Idade Média, o “Soule” derivado do Haspartum, foi praticado na Grã Bretanha e na França. Os jogadores dividiam-se em duas equipes e em duas posições: atacantes e defensores. Eram permitidos golpes com os pés e com as mãos, socos e rasteiras. Com isso, o jogo contabilizava altos índices de ferimentos, como fraturas, sangramentos, hematomas. Alguns participantes chegavam à morte. Apesar da popularidade do esporte no país, a violência motivou a proibição do Soule, em 1314.

Na Itália, o esporte foi criado em torno de 1580, com o nome de “Gioco de Calcio”. Era disputado com 27 jogadores de cada lado. Praticado em praças, o jogo envolvia chutes, transportar ou passar a bola através de uma linha de gol. O barulho, a desorganização e a violência eram tão grandes que, em 1580, Giovanni Bardi publicou um conjunto de regras do jogo com o objetivo de diminuir a violência e definir o papel de juizes para garantir o cumprimento das regras.

Pesquisadores concluíram que o “Gioco de Calcio” saiu da Itália e chegou à Inglaterra por volta do século XVII. No país, o esporte ganhou regras organizadas e sistematizadas. O campo deveria medir 120m por 180m. Nas duas pontas seriam instalados dois arcos retangulares chamados de gol. A bola era de couro e enchida com ar. Com isso, o futebol começou a ser praticado por estudantes e filhos da nobreza inglesa. Aos poucos foi se popularizando. No ano de 1848, numa conferência em Cambridge, estabeleceu-se um único código de regras para o futebol. No ano de 1871, foi criada a figura do goleiro, que seria o único que poderia colocar as mãos na bola e deveria ficar próximo ao gol para evitar a entrada da bola. Em 1875, foi estabelecida a regra do tempo de 90 minutos. Em 1891, foi estabelecido o pênalti, para punir a falta dentro da área. Somente em 1907 foi estabelecida a regra do impedimento.

O profissionalismo no futebol teve início em 1885. No ano seguinte, foi criada, na Inglaterra, a International Board, entidade cujo objetivo principal era estabelecer e mudar as regras do futebol quando necessário. A Federação Internacional de Futebol (Fifa), criada em 1904 em Paris, na França, e com sede em Zurique, na Suíça, é a instituição internacional que dirige as associações de futsal, de futebol de areia e de futebol.

O futebol, no início de sua trajetória no Brasil, recebeu algumas críticas. Um dos críticos mais implacáveis foi o renomado autor Lima Barreto, que chegou a criar uma liga contra o futebol, a “Liga Contra o Foot-ball”, em 1919. Seu objetivo era lutar contra a prática desse esporte e também contra as desigualdades sociais propagadas pelo futebol. Na verdade, o autor manifestava-se em contraposição ao preconceito que se transpunha à prática esportiva. Lima Barreto acreditava que nenhum indivíduo pudesse se sentir afastado ou diminuído dentro da sociedade. Seu pensamento buscava uma modernização dos sentidos em discordância às ambiguidades e às contradições que a modernidade apresentava.

Àquela época, assistir aos jogos de futebol era um evento de gala. Mulheres e homens se vestiam de forma muito elegante para ir aos estádios. Conforme mencionado no capítulo Gênero, devido ao calor, as mulheres tiravam as luvas e as seguravam em suas mãos, assim como com paninhos para limpar o suor. Como ficavam nervosas com o jogo, elas torciam as luvas e os paninhos, hábito responsável por incluir a palavra torcedora ao vocabulário do futebol.

Por volta de 1910, inicia-se o processo de popularização do futebol, com a fundação de clubes oriundos de operários de fábricas. Os primeiros clubes fundados nessa época foram Bangu, no Rio de Janeiro, originário da Fábrica de Tecidos Bangu, e o Juventus, em São Paulo, originário da indústria Crespi. Nas décadas de 1920 e de 1930 houve um grande crescimento dos clubes fundados por operários e de classes menos favorecidas.

Um fator muito importante para a popularização do futebol no país foi a aceitação de jogadores negros nos clubes, conforme abordamos no capítulo Enfrentamento ao Racismo.

A partir da década de 1930, o futebol viveu sua grande expansão, com a profissionalização do futebol masculino no Brasil, mesmo contra a vontade da elite. Vale ressaltar que até hoje o futebol feminino não é profissional no país, refletindo desigualdades de gênero da nossa sociedade como um todo, conforme abordamos nos capítulos Gênero, Sexualidade e Mundo do Trabalho.

Nesse período, em 1914, surge a CBD (Confederação Brasileira de Desportos). Mesmo com a criação da CBD, o esporte no país ainda tinha requintes de amadorismo. Somente em 1933, com a criação das Ligas Profissionais no Rio de Janeiro e em São Paulo, que a função de jogador de futebol masculino foi efetivamente profissionalizada.

A Copa do Mundo de 1938, no Uruguai, também ajudou a impulsionar a popularização do esporte. O mundial trouxe à tona ídolos, como Leônidas da Silva e Domingos da Guia, jogadores negros, que criaram uma identificação imediata com uma parcela da população marginalizada. Ao mesmo tempo, surgiam os primeiros estádios de multidões, como São Januário, no Rio de Janeiro (RJ), e o Pacaembu, em São Paulo (SP). O Estado Novo (1937-1945), conhecido como Era Vargas, fazia com que o esporte, em geral, e, particularmente, o futebol, se tornasse ferramenta política.

O jogador Pelé, como relatado no livro “Fome de Bola”, de Luis Zanin, afirmava: “O futebol não discrimina pobres e ricos, fortes ou fracos. Para praticá-lo basta uma bola que pode ser bola de meia, dois tijolos para a formar a trave e pronto.” Essa facilidade e flexibilidade de jogar o futebol ajudou na popularização do esporte. Vale ressaltar, no entanto, que o futebol era uma ferramenta utilizada para reunir multidões, mas extremamente segregadora, principalmente no que se refere à participação das mulheres dentro de campo, limitando sua atuação à torcida. Isso, no entanto, não impediu a disseminação do esporte e sua influência fora das quatro linhas, transformando-o em cultura popular.

FATOS MARCANES DO FUTEBOL NO BRASIL

- 1895** – Primeira partida oficial de futebol no Brasil entre a Companhia de Gás e a São Paulo Railway.
- 1902** – Criação do primeiro campeonato oficial de futebol no Brasil: o Campeonato Paulista.
- 1904** – Bangu Athletic Club escala o jogador negro Francisco Carregal.
- 1914** – Primeira partida da Seleção Brasileira contra a equipe britânica do Exeter City, no estádio das Laranjeiras, no Rio de Janeiro. A seleção venceu o jogo por 2 a 0.
- 1914** – Surgimento da CBD (Confederação Brasileira de Desportos).
- 1919** – Brasil conquista seu primeiro grande título na terceira edição do Campeonato Sul-Americano. O torneio reuniu Uruguai, Argentina e Chile.
- 1921** – Primeira partida de futebol feminino no Brasil ocorreu em uma disputa entre os bairros Tremembé e Cantareira, na zona norte de São Paulo.
- 1937/45** – O Estado Novo cria um decreto que proíbe a prática de futebol e futsal por mulheres, justificando que o esporte era incompatível com a natureza feminina.
- 1940** – O Futebol de Salão (Futsal) começa a ser desenvolvido no Brasil. Devido às dificuldades de encontrar campos de futebol, jovens da Associação Cristã de Moços (ACM), em São Paulo, jogavam nas quadras de basquete e hóquei.
- 1950** – A Seleção Brasileira perde a final da Copa do Mundo para o Uruguai, no Maracanã, no Rio de Janeiro, por 2 a 1. A derrota ficou conhecida como Maracanazo.
- 1953** – É realizado um concurso e uma eleição da camisa amarela como uniforme da Seleção Brasileira de futebol. O vencedor foi o gaúcho Aldyr Schlee, que também criou os detalhes em verde os calções azuis.
- 1958** – A Seleção Brasileira ganha a Copa do Mundo, na Suécia. Na final, venceram os donos da casa por 5 a 2.
- 1958** – A Confederação de Futebol de Salão oficializa a prática do futsal no Brasil e funda o Conselho Técnico de Futebol de Salão.
- 1959** – Realização do primeiro Campeonato Brasileiro de Seleções. A seleção do Rio de Janeiro ficou com o título e a Seleção Paulista em segundo lugar.
- 1962** – A Seleção Brasileira conquista o segundo título mundial no Chile, tendo Garrincha como grande estrela do time. Na final, venceram a Tchecoslováquia por 3 a 1.
- 1964** – Entra em vigor a lei que proíbe a prática de futebol feminino. A mesma dura até 1985.
- 1970** – A Seleção Brasileira se sagra tricampeã do mundo no México, com a “melhor seleção de todos os tempos”. Na final, venceram a Itália por 4 a 1.
- 1979** – Fundação da CBF (Confederação Brasileira de Futebol).
- 1983** – O Conselho Nacional de Desportos oficializou a prática do Futsal Feminino.
- 1988** – Federações começam a organizar o futebol de areia no Brasil.

- 1988** – A primeira Seleção Brasileira de futebol feminino foi convocada pela CBF e ganha o primeiro título internacional, a Women’s Cup of Spain.
- 1991** – Realização da primeira Copa do Mundo de futebol feminino. A Seleção Brasileira ficou com a nona colocação.
- 1992** – Primeiro campeonato nacional de futsal feminino realizado em São Paulo: a Taça Brasil de Clubes.
- 1994** – Depois de 24 anos de jejum, a Seleção Brasileira conquista o tetracampeonato, nos Estados Unidos. A final foi vencida nos pênaltis, contra a Itália.
- 1994** – Primeira transmissão de futebol de areia na TV brasileira: Mundialito de Beach Soccer, organizado pela Rede Globo.
- 1995** – Primeiro Campeonato Mundial de Futebol de Areia. A Seleção Brasileira sagrou-se campeã.
- 1996** – O futebol feminino se tornou um esporte olímpico.
- 1997** – A Seleção Brasileira conquista a Copa América na Bolívia.
- 1999** – A Seleção Brasileira conquista novamente a Copa América no Paraguai.
- 2002** – A Seleção Brasileira, liderada por Ronaldo e Rivaldo, se sagra pentacampeã mundial, na Coreia do Sul. A final foi vencida por 2 a 0 contra a Seleção Alemã.
- 2002** – Realização do primeiro Campeonato Brasileiro Feminino de Seleções, em São Paulo. A Seleção Paulista é a campeã de forma invicta.
- 2003** – Primeira medalha de ouro conquistada pela Seleção Feminina de Futebol, no Pan-Americano em Santo Domingo.
- 2003** – O presidente do Comitê Olímpico Brasileiro inclui o Futsal nos jogos Pan-Americanos de 2007, no Rio de Janeiro.
- 2004** – A Seleção Brasileira conquista o título da Copa América no Peru.
- 2005** – A FIFA se tornou responsável pelo futebol de areia e passou a organizar o Campeonato Mundial.
- 2010** – Realização do primeiro campeonato nacional de futebol de areia feminino.
- 2013** – Brasil vence a Copa das Confederações contra a Espanha, no Maracanã.
- 2013** – Realização do primeiro Campeonato Brasileiro de Futebol Feminino. A Associação Desportiva Centro Olímpico foi a campeã.
- 2014** – O Brasil escreveu a maior tragédia futebolística da sua história. Perdeu de 7x1 da seleção alemã na semifinal da Copa do Mundo, no Mineirão, em Belo Horizonte (MG).
- 2015** – Criação da Seleção Brasileira Feminina Permanente. Em busca do ouro olímpico, o projeto foi feito para maior preparação das atletas, que deixam seus clubes e passam a ter contrato apenas com a Seleção.
- 2016** – a Seleção Brasileira de futebol conquista o ouro na Olimpíada do Rio pela primeira vez em sua história.

Assim como outros elementos da cultura popular, como o carnaval e a religião, o futebol representa uma importante parte da cultura brasileira. Pelo enfoque social, o futebol sempre esteve conciliado com a forma de organização da sociedade. Ou seja: o futebol expressa a própria sociedade brasileira, como uma forma de manifestação cultural.

Uma das manifestações mais influentes do esporte é o vocabulário, que está enraizado no nosso cotidiano. A pesquisadora Simone Nejaim Ribeiro, autora da dissertação *A Linguagem do Futebol: estilo e produtividade lexical*, diz: “A linguagem especial do futebol é bastante expressiva e, muitas vezes, ultrapassa a esfera das narrações e dos textos referentes ao esporte. Isso se deve, entre outras coisas, à grande paixão do brasileiro por ele”. Por mais que as gírias exijam um conhecimento prévio sobre o assunto, a popularidade do futebol facilita a compreensão pela maioria.

A utilização desses termos demonstra a importância do esporte para a cultura. Eles tornam a língua mais rica, adaptando-se às mudanças da sociedade.

O futebol no Brasil é de suma importância para a população: compromissos são adiados em horários de jogos, feriados são instituídos em tempos de Copa do Mundo; tudo para acompanhar as partidas de futebol.

A paixão pelo futebol passa pelo sentimento de pertencimento. As torcedoras e os torcedores de clubes confraternizam, ficam tristes e felizes juntos. O ato de dividir sentimentos, não estar só, é algo bem peculiar do futebol brasileiro. Essa característica, por exemplo, pode ser trabalhada por você, educadora e educador, de forma transversal nas atividades com diferentes temas, aproveitando o potencial do futebol para o diálogo e a troca de conhecimentos.

“O futebol brasileiro visto como uma prática social também se constitui num meio pelo qual os indivíduos expressam determinados sentimentos. O fato de torcer por um time mesmo quando esse não ganha títulos durante muitos anos pode ser vivido como um ‘teste de fidelidade’. Suportar as gozações de torcedoras e de torcedores contrários após uma derrota põe à prova a paixão pelo time. Vencer um jogo contra um time tecnicamente mais forte reaviva a crença em um ser superior que realiza milagres”. [Daólio, 1997, p. 122]

O futebol se identifica com a cultura do Brasil, principalmente pelas subjetividades das relações que acontecem dentro de campo. O lazer, a paixão e a alegria são características que atraem o povo para o futebol. As pessoas identificam e reconhecem sentimentos da própria vida dentro das quatro linhas.

EXPRESSÕES FUTEBOLÍSTICAS

Bate-bola – conversa informal

Chutar – arriscas, dar um palpite

Matar no peito – assumir responsabilidade

Botar para escanteio – menosprezar, deixar de lado

Dar cartão vermelho – mandar embora, livrar-se

Embolar o meio de campo – enrolar

Jogar para escanteio – dar um fora

Por a bola no chão – pensar com mais calma, analisar a situação mais friamente

Por outro lado, manifestações racistas relacionadas ao futebol, jogadas violentas e brigas da torcida podem trazer outros elementos da sociedade brasileira, extremamente negativos. Esses fatos também podem – e devem – ser abordados por você, educadora e educador, em suas atividades, pois, infelizmente fazem parte da cultura brasileira. Afinal, essas manifestações de violência refletem uma sociedade violenta, na qual crimes de racismo são cometidos todos os dias, homicídios de jovens inocentes, brigas por motivo fútil. Fica aqui a provocação para que você instigue a reflexão entre as educandas e os educandos sobre essa face da cultura brasileira refletida no futebol, seus motivos e maneiras de como virar o jogo.

FUTEBOL E LITERATURA

As mudanças na conjuntura mundial na primeira metade do século XX, pela ascensão do proletariado e das classes mais baixas, fortaleceram o interesse dos intelectuais nas classes mais populares.

Essa foi a brecha para o aparecimento do futebol como tema na literatura brasileira, embora de maneira bem tímida. O dramaturgo e cronista Nelson Rodrigues costumava dizer que “não há em toda a literatura brasileira um personagem que saiba bater um escanteio”. Pode ser um exagero de Rodrigues, mas o fato é que o futebol não invadiu a literatura de ficção como protagonista, salvo algumas exceções, sendo majoritariamente abordado em crônicas e em artigos para jornais e revistas.

As escritoras e os escritores no período pré-modernista estavam muito interessados em retratar a realidade do povo brasileiro. Os principais nomes que deixaram registro sobre a popularização do futebol desta época foram Lima Barreto e Coelho Neto. Para Neto, o futebol criaria uma “nova raça” e exaltaria o senso de coletividade do povo brasileiro.

Neto se tornou um grande defensor e um símbolo de luta do futebol brasileiro. Ele foi escolhido representante da Associação Paulista de Sports Atléticos na Confederação Brasileira de Desportos. Em 1920, criou uma revista literária, denominada “Athlética”. Nessa revista, seus artigos enfatizavam as vantagens morais e físicas do futebol, mostrando que o jogo seria um grande aliado do processo de melhoria da “raça brasileira”, como o autor citava.

Coelho Neto angariou seguidores e admiradores. Afrânio Peixoto era um deles.

Em um artigo para a revista *Athlética*, argumentava em prol do jogo da bola: “Esse football, esses desportos que dão saúde e força, ensinam a disciplina e a ordem, que fazem a cooperação e a solidariedade, me enternecem, porque são grandes escolas onde se está refazendo o caráter do país” [PEREIRA, *Footballmania*, 2000, p.211].

Como já comentado no tópico anterior, Lima Barreto, um dos maiores escritores brasileiros, era também um dos maiores críticos do futebol nacional. Barreto era mestiço, de origem humilde e dedicou a vida ao jornalismo e literatura focados na crítica social.

O curioso é que ele se recusava a ver o futebol como parte da cultura do país, alegando que o esporte era um esporte “intruso” no Brasil. Lima Barreto não acreditava na penetração social do futebol, não achava que um clube deveria ter importância para um escritor e menosprezava as seções esportivas dos jornais, que para ele eram “divertimentos brutais, mas quase infantis e sem alcance”.

Lima Barreto criou, em 1919, a “Liga Contra o Foot-ball”, com artigos sobre prejuízos que o jogo traria para a saúde de seus participantes.

Barreto criticava e ironizava o discurso de Coelho Neto, como trecho abaixo de um de seus artigos na “Liga”: “O senhor Neto esqueceu-se do seu nome, da grandeza de sua missão de homem de letras, para ir discursar em semelhante futilidade. Os literatos, os grandes, sempre souberam morrer de fome, mas não rebaixaram a sua arte para simples prazer dos ricos. Os que sabiam alguma coisa de letras e tal faziam, eram os histriões; e estes nunca se sentaram nas sociedades sábias”.

O historiador Leonardo Afonso de Miranda acredita que essas divergências no âmbito do futebol nada mais eram do que a reafirmação das ideias políticas de cada grupo de autores. Trocavam arrogâncias partindo de suas próprias aspirações. Brigando em torno dos sentidos que tentavam dar ao futebol, esses escritores reafirmam suas divergências políticas.

Na década de 1930, muitos escritores já escreviam sobre futebol; dois deles tiveram mais destaque: Graciliano Ramos e José Lins do Rêgo.

Graciliano Ramos seguia a linha de Lima Barreto e criticava bastante o esporte. Para ele, o futebol seria “roupa de empréstimo, que não nos serve”. Além da crença de que o futebol seria um modismo, abraçava em seu discurso literário a brasilidade e o regionalismo: “Temos esportes, alguns propriamente nossos, batizados patrioticamente com bons nomes em língua de preto, de cunho regional, mas, por desgraça, estão abandonados pela débil mocidade de hoje. [...] Reabilitem os esportes regionais, que aí estão abandonados: o porrete, o cachação, a queda de braço, a corrida a pé. [...] temos esporte em quantidade. Para quê metermos o bedelho em coisas estrangeiras?” [PEDROSA, 1981, p.168].

Em especial, três nomes da literatura brasileira eternizaram o jogo da bola no Brasil em estilos únicos em forma de crônica esportiva: Nelson Rodrigues, João Saldanha e Armando Nogueira.

Rodrigues era mestre em criar metáforas e personagens pitorescos para as suas crônicas. Um dos mais famosos foi o “Sobrenatural de Almeida”, criado pelo cronista para explicar o inexplicável. Luiz Mendes, radialista esportivo comentou:

“Ele [Nelson Rodrigues] tinha umas coisas muito engraçadas. Quando ele queria encerrar um assunto, dizia: “É só”. Ou seja, “não se fala mais nisso”. Ele sempre usava isso. [...] Todos os fatos inexplicáveis, ele responsabilizava o Sobrenatural de Almeida. Se um time inferior ganhasse de um time superior, se o Bonsucesso ganhasse do Fluminense, por exemplo, ele dizia: “O Sobrenatural de Almeida não deixou o Fluminense ganhar, e ajudou o Bonsucesso descaradamente”. Era a linguagem dele. Nelson também tinha alguns termos específicos para se referir ao jogo: “porfia”, “contenta”, “peleja” [MENDES, 2001, p.2].

Saldanha, por sua vez, conseguiu participar do futebol dos dois lados, do lado de cronista e do lado de treinador. Criou expressões que viraram clássicos nas crônicas esportivas e no meio futebolístico, como a vaca foi para o brejo, estar no bagaço, catimba, descobrir o mapa da mina, entregar o ouro aos bandidos, linha burra de quatro zagueiros, trivela, zona do agrião, entre outras.

Nogueira foi um dos cronistas esportivos mais respeitados país, criador de frases famosas como: “se Pelé não tivesse nascido gente, teria nascido bola”; “para entender a alma do

brasileiro, é preciso surpreendê-lo no instante do gol”, “crítico de futebol é um privilegiado que só começa a jogar quando o jogo termina: por isso ganha sempre”, entre outras.

O futebol também passou pela poesia de Carlos Drummond de Andrade, de Anna Amélia de Mendonsa [a primeira mulher a escrever sobre futebol], de Vinícius de Moraes, de Oswald de Andrade e de muitos outros. Luiz Fernando Veríssimo, Hilda Hilst, Carlos Heitor Cony, Marques Rebelo destinaram parte de suas obras escrevendo sobre futebol. Encontramos escritores que fizeram da crônica a principal manifestação literária do futebol, como Nelson Rodrigues, Mário Filho, Armando Nogueira e João Saldanha.

FUTEBOL E MÚSICA

A aproximação entre música e futebol ocorre de muitas formas no contexto cultural brasileiro. Até hoje a música tem um papel principal na ritualização futebolística: saudações, hinos e gritos de guerra.

O historiador Assis Ângelo mostra em sua pesquisa que, provavelmente em 1912, foi gravada a primeira música brasileira com o tema futebol, chamada “**Foot-ball**”, pelo grupo Lima Vieira e Cia. Porém, o autor não conseguiu descobrir sua origem ou circunstâncias de inspiração.

Em seu livro “**A Presença do Futebol na Música Popular Brasileira**”, ele cita diversas músicas, como a primeira música sobre a Copa do Mundo, **A Copa do Mundo (1938)**, composta por Serrinha e Raul Torres, a primeira marcha humorística sobre o futebol, **É Sopa**, 17 a 3 (1936), composta por Eduardo Souto, o tango **Fluminense (1936)**, composto por Américo Jacomino e **Futebol (1936)**, composta por Alvarenga, Ranchinho e Ariowaldo Pires, que foi a primeira música sobre o esporte no gênero de moda de viola.

Pelé foi o jogador mais homenageado em canções, seguido por Zico. O time com mais músicas escritas em sua homenagem é o Corinthians, de São Paulo [SP].

Lamartine Babo foi o compositor que conseguiu conquistar um ato notável. Ele compôs hinos dos 11 clubes cariocas: Flamengo, Fluminense, Botafogo, Vasco, América, São Cristóvão, Bangu, Bonsucesso, Madureira, Olaria e Canto do Rio, um time de Niterói. Os times cariocas já tinham hinos, porém as novas canções de Lamartine Babo caíram no gosto popular rapidamente e tomaram os estádios.

Braguinha, famoso compositor na década de 1920, é autor de **Touradas em Madri**, música ecoada no Maracanã na Copa de 1950, após a vitória do Brasil por 6x1 contra a Espanha. “Foi uma surpresa que me marcou para sempre. Eram quase 200 mil pessoas cantando juntos e só uma chorando. Não cantei, apenas chorei. Foram lágrimas doces e suaves”, revelou Braguinha [Jornal O Globo, 2000].

Após “**Touradas em Madri**”, diversas músicas populares foram alteradas e utilizadas em jogos de futebol. A criação das torcidas organizadas impulsionou essas novas versões das músicas já conhecidas, em cantos clubistas.

O Campeão, de Neguinho da Beija-Flor, é o clássico dos clássicos das músicas de futebol. O tema é ecoado aos quatro cantos no Maracanã por todos os clubes cariocas. A música saiu dos

estádios e ocupou lugar nas ruas, nos carnavais e nos blocos.

Pixinguinha celebrou o futebol nas suas composições. Em parceria com Braguinha compôs **1 a 0**. A música faz referência a uma partida da Seleção Brasileira contra a uruguaia realizada em 29 de maio de 1919, no estádio das Laranjeiras, pela a final da Copa Sul-Americana. A Seleção Brasileira conquistou seu primeiro título, ganhando de 1x0 do Uruguai.

Nos anos 1960 e 1970, o Brasil passava pela ditadura e o futebol vitorioso do Brasil foi visto como panfleto político para o governo. Canções foram especialmente compostas para a exaltação do futebol nacional. Algumas das mais famosas foram: **A taça do mundo é nossa**, de Wagner Maugeri, Victor Dagô, Maugeri Sobrinho e Lauro Muller marcha comemorativa da Copas de 1958; **Pra frente Brasil**, de Miguel Gustavo, lema da Copa de 1970; **70 neles**, interpretado por Gal Costa e composto por Antônio Edgard Gianullo e Vicente de Paula Salvia foi tema da Copa de 1986; **Meu Canarinho**, de Luiz Ayrão e Sidney da Conceição; **Gôôô-ol! Brasil!!**, de Paulo Sérgio Vale, Maneco Lara, Rene e Eduardo Souto [com Os Incríveis] e outras mais recente, como **“Festa”**, interpretada por Ivete Sangalo, lema da Copa de 2002.

Naturalmente, compositores conhecidos que se opunham ao sistema, compuseram músicas na direção contrária ao discurso nacionalista, as chamadas músicas de protesto. Alguns exemplos são **Bom Tempo (1993)** e **Meu Caro Amigo (1976)**, de Chico Buarque; **De frente pro crime (1998)** e **Kid Cavaquinho (1998)**, de Aldir Blanc e João Bosco, **A nível de... (1982)**, de João Bosco; **Beto bom de bola (2001)**, de Sérgio Ricardo e Chico Brito [2004], de Paulinho da Viola.

A música tornou-se tão importante no futebol que a Fifa decidiu lançar, a partir dos anos 1990, CDs oficiais em cada uma das edições das Copas do Mundo. Como percebemos desde então, todos os mundiais têm suas músicas oficiais, hinos e versões de músicas conhecidas que são comercializadas durante e após o evento. Mas, mais do que isso, a imagem do Brasil se popularizou mundo a fora como o país do samba e do futebol, como diria a letra da música A taça do mundo é nossa: “É bom no samba, é bom no couro”, diz, espalhando o clichê de que no Brasil se joga bola como se samba.

E você, educadora e educador, lembra-se de qual música que tem o tema futebol? Você reparou que de todas as músicas citadas a esmagadora maioria é composta por homens para homens? Que tal propor para suas suas educandas e seus educados comporem músicas que falam de futebol para todas e para todas e todos?

FUTEBOL E CINEMA

O futebol e o cinema chegaram ao Brasil quase que concomitantemente. O futebol vindo da Inglaterra, em 1894, e o cinema da França, em 1895, ambos trazidos pela da elite burguesa, passando por um processo de popularização ao longo das décadas, principalmente a partir dos anos 1920.

O cinema começou a se popularizar por meio do Ciclo de Cataguases, da Chanchada, do Filme de Cangaço e do Cinema Novo, mostrando nas telas de cinema a realidade do país. O futebol, como vimos em tópicos anteriores, se popularizou com a inclusão de negros nos clubes e com a participação das classes mais baixas.

No entanto, a popularização do futebol e do cinema não deixou de ser excludente, reproduzindo muitas vezes o machismo e a supremacia de uma raça em detrimento da outra.

O primeiro filme brasileiro sobre futebol é o **“Match internacional de futebol entre argentinos e brasileiros”** de 1908, dirigido por Antonio Leal, um imigrante português, pioneiro e incentivador do cinema no Brasil. Após esse filme sobre o jogo Argentina 3 x 2 Brasil, realizado em 11 de julho de 1908, nas Laranjeiras, no Rio de Janeiro [RJ], mais de vinte anos se passaram para que o futebol voltasse à nossa filmografia.

Em 1910 a excursão pelo Brasil de um time inglês chamado Corinthians foi amplamente documentado. O time venceu todos os jogos, muitos com goleadas. O time inspirou os brasileiros a fundarem um time com o mesmo nome, em São Paulo [SP].

Entre 1930 e 1940, foram produzidos diversos filmes brasileiros sobre futebol. Essa produção era concentrada ainda no eixo São Paulo-Rio de Janeiro.

Em 1931, foi lançado o filme **O campeão de futebol**, dirigido por Genésio Arruda, dedicado a homenagear os grandes jogadores da época. Em 1938, **Futebol em família**, de Ruy Costa, mostra a história de um rapaz em briga com o pai que não quer que ele siga a carreira de futebol. O jovem resolve treinar no Fluminense e, com o dinheiro ganho, custeia as despesas do curso de Medicina. Críticos diziam que esse filme foi um sucesso devido a febre do futebol, decorrente da Copa do Mundo de 1938. Em 1946, o longa **Gol da vitória**, de José Carlos Burle, traz o jogador Grande Otelo no papel do jogador Laurindo.

Esses filmes mostravam o cotidiano da população e, por consequência, o futebol fazia parte dessas histórias. Alguns filmetes registraram inúmeros jogos de futebol e, por meio deles, é possível refazer toda a história inicial do futebol no Brasil.

Depois do sucesso na Copa de 1938, jogadores como Leônidas da Silva começam a se tornar verdadeiras estrelas. Leônidas participou de alguns filmes como ator principal. Muitos outros jogadores, como Garrincha, Pelé e Zico, dentre outros, posteriormente começaram a fazer participações em filmes documentais ou de ficção.

Como mencionamos anteriormente, com o início do Estado Novo [Era Vargas], o cinema, assim como o futebol, começou a ser utilizado como forma de propaganda para o governo. O governo estimulava e patrocinava filmes baseados na ideia nacionalista e na formação da “nova identidade cultural” do Brasil.

A final da Copa de 1950, na qual o Brasil perdeu o campeonato para o Uruguai em jogo disputado no Maracanã, no Rio de Janeiro [RJ], serviu de inspiração para vários filmes lançados décadas depois, como **Barbosa (1990)**, conto adaptado de Paulo Perdigão; **Dossiê 50 (2013)**, dirigido por Geneton Moraes Neto e baseado no livro homônimo de João Luiz de Albuquerque; e o curta metragem **A noite do capitão (2014)**, dirigido por Adolfo Lachtermacher, que narra um fato verídico, quando o capitão da seleção uruguaia Obdúlio Varela, após a vitória no Maracanã, saiu pelos bares da cidade, bebendo cerveja com os brasileiros inconsoláveis.

No final dos anos 1950, o Brasil vivia um momento de transição política. Após o período nacionalista de Vargas, chegava ao poder Juscelino Kubitschek, que tinha como slogan “avançar 50 anos em cinco”.

As disparidades sociais no país estavam cada vez mais claras e acentuadas, como retratou Nelson Pereira dos Santos, em 1955, no filme **Rio 40 graus**, no qual faz uma crítica mostrando o futebol como “ópio do povo”, com o drama o social nas ruas e o povo sem tomar conhecimento, pois estaria entretido com seu esporte favorito. O filme retrata o tempo inteiro o contraste entre o Rio turístico e o Rio popular. Apesar de sua interpretação quase “maniqueísta”, Pereira dos Santos vê o futebol não apenas como uma “alienação”, mas também como o único momento em que as classes sociais se encontram e confraternizam.

Depois da conquista da Copa de 1962, dois documentários tentaram entender a relação entre o jogo de futebol e a sociedade. Esses filmes se destacaram pelo viés político. São eles: Garrincha, a alegria do povo [1962], de Joaquim Pedro de Andrade; e Subterrâneos do futebol [1965], de Maurice Capovilla.

Nos anos 1960, atores como Mazzaropi, Grande Otelo e Ronald Golias participaram de filmes com a temática futebol no gênero da comédia. Filmes como **O Corinthiano (1966)**, **O homem que roubou a copa do mundo (1961)**, **Adultério à brasileira (1969)** e **O rei da pilantragem (1969)** mostram o esporte como uma festa popular.

A Copa de 1970, quando o Brasil conquistou o tricampeonato, também inspirou o cinema. Pouco antes daquela Copa, Paulo Leander e Ricardo Gomes Leite dirigiram o filme **Tostão, a fera de ouro (1970)**, que traçou um perfil da carreira do jogador Tostão até as vésperas do mundial.

Após a conquista, Carlos Niemeyer dirigiu o badalado documentário **Brasil Bom de Bola (1971)**, mostrando a trajetória vitoriosa do Brasil na Copa do mundo de 1970.

O Brasil começou a viver um período sem títulos após a Copa de 1970, no auge da ditadura. Um jogador se destacou nessa confusa fase política. Afonsinho foi o primeiro atleta a questionar o “passe livre”. Sua história foi retratada no filme de Oswaldo Caldeira, chamado **Passe Livre (1974)**. Esse filme, por exemplo, pode ser utilizado por você, educadora e educador, para questionar as relações de trabalho.

A Seleção Brasileira não conseguia emplacar nas Copas do Mundo, então homenagens aos clubes começaram a se proliferar nas telas. Nessa época de entressafra de títulos internacionais, surgiram os filmes de Thomaz Farkas, diretor que mostrou o futebol pelo lado sociológico.

Nos anos 1980, a ditadura vai perdendo força e alguns jogadores de futebol começam a se engajar na campanha pelas “Diretas Já”. Sócrates, na época jogador do Corinthians, era um deles. O filme **Pra frente, Brasil (1982)**, com Reginaldo Faria e Antônio Fagundes no elenco, mostra o futebol como pano de fundo da realidade do país à época.

VOCÊ SABIA?

Uma parte muito importante na história do futebol no cinema é o surgimento do Canal 100, fundado em 1957. Muitos cineastas afirmam que ninguém filmou o futebol brasileiro tão bem quanto o Canal 100. As tomadas de câmera, o slow motion, os enquadramentos, a torcida, a festa, tudo isso tornou o Canal 100 uma referência no registro cinematográfico do futebol brasileiro. Os filmes eram exibidos em cine jornais e em sessões nos cinemas.

O Canal 100 existe até hoje e continua mostrando pérolas do futebol:
<http://www.canal100.com.br/>

No início da década do 1990, o cinema nacional ficou estagnado. Após o período Collor, os filmes recomeçaram a aparecer. Em 1994, depois de um jejum de 24 anos, a Seleção Brasileira sagrou-se tetracampeã nos Estados Unidos. O cineasta escolhido pela Fifa para dirigir o filme oficial da instituição Todos os corações do mundo foi o brasileiro Murilo Salles, lançado em 1996. Nessa nova leva de filmes de futebol surgiram **Boleiros (1998)**, de Ugo Giorgetti, e **Futebol (1998)**, uma trilogia de João Moreira Salles e Artur Fontes.

Com o tempo, as cineastas e os cineastas começaram a perceber que o mundo do futebol havia mudado. Antigos jogadores, como Pelé, Zico, Garrincha, Ademir, entre outros, começaram a ser homenageados em novos documentários produzidos a partir do final da década de 1990.

Os canais de TV começaram a investir em produções com o tema do futebol, com artistas famosos. A área do cinema e futebol começou a virar lucrativa.

Nos últimos anos, impulsionado também por uma Copa do Mundo no país, a filmografia de futebol no Brasil cresceu consideravelmente. Ao mesmo tempo que se pensa em resgatar craques do passado com documentários, também há cineastas interessados em mostrar o outro lado do futebol, o lado despojado, da pelada, da várzea.

Em 2005, o documentário **“O Dia em que o Brasil esteve aqui”**, de direção de Caíto Ortiz e João Dornelas, foi lançado. Ele retrata a ida da Seleção Brasileira para o Haiti, para jogar um amistoso contra a seleção local, como uma forma de promover um pedido mundial pelo fim do conflito que assolava o país [como abordamos no capítulo Cultura de Paz].

FUTEBOL E ARTES PLÁSTICAS

O primeiro país a incorporar o esporte em geral nas artes plásticas foi a Inglaterra, no século XVIII. No século seguinte, o tema foi abordado com mais força pelas vanguardas artísticas europeias, especialmente na obra dos impressionistas, que começaram a se aproximar de temas populares.

O futebol não era retratado, pois nesse momento não era um esporte relevante. No início do século XX, artistas italianos começam a pintar quadros sobre futebol.

No Brasil, o futebol foi ganhando espaço nas artes plásticas, principalmente nas obras de artistas como Francisco Rebolo, Candido Portinari e Vicente do Rego Monteiro. Na arte contemporânea, o futebol aparece mais constantemente na obra de artistas como **Rubens Gerchman e Claudio Tozzi**.

Assim que o futebol se tornou esporte de grande atenção do público, a fotografia jornalística no Brasil se consolida. Temos nomes como **Alberto Sartini** que, em um instante de atenção suprema, fez a primeira foto de uma jogada que seria para sempre aclamada como bicicleta – marca registrada brasileira. O lance foi executado pelo jogador Leônidas da Silva, o diamante negro.

Domício Pinheiro, fotógrafo formado em jornalismo, era apaixonado pelo futebol. Ele captou com suas lentes uma boa parte da história do futebol. Era conhecido como o fotógrafo do Pelé, por ter acompanhado a trajetória do jogador até o dia de sua despedida dos gramados. Pinheiro

também marcou sua carreira captando o momento em que o jogador Mirandinha fraturou a tíbia e o perônio em um jogo de 1974. Não restrito ao lance, suas lentes acompanharam o trabalho de socorro à beira do campo e as reações de outros jogadores, levando o público para além da partida. Quem teve contato com a notícia, publicada no Jornal da Tarde, não escapou à comoção geral – uma das manifestações que caracterizam o torcedor brasileiro de forma tão apaixonada.

FUTEBOL E ARTES CÊNICAS

Mesmo com a identificação entre o teatro e o futebol, os dois sempre manteriam uma certa distância. As mesmas escritoras e os mesmos escritores que escreviam ótimos livros e crônicas para os amantes do futebol, não escreviam roteiros para o teatro sobre o tema.

Em 2004, o campo teatral surgiu com uma forma diferente de fazer teatro, chamada de Teatro-Esporte. A iniciativa foi da produtora Vera Achatkin, por meio do Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo. No Teatro-Esporte, por meio de desafios lançados pelo público que torce e aplaude as performances, dois times pisam no palco pela disputa na arte de improvisar. Ao final de cada cena, ou etapa, faz-se a votação, ou a marcação do gol. A impossibilidade de previsão do resultado traz para essa forma de dramaturgia o caráter de modalidade esportiva. É a fusão do teatro com o esporte, do ponto de vista lúdico.

“Um teatro de pura improvisação baseado apenas na habilidade do ator em lidar com o inesperado, pois, não há texto, marca de direção e também nenhum outro esconderijo ou proteção” [Keith Johnston, produtora do espetáculo]

Brecht, escritor e dramaturgo alemão, dizia que “o teatro deveria ser como o futebol, capaz de mobilizar o público como num estádio”. Os produtores do Teatro - Esporte conseguem sem dúvida fazer valer essa máxima de Brecht.

TEATRO E FUTEBOL: ANALOGIAS

Os treinamentos seriam os ensaios, a deixa de uma peça seria como o passe no futebol, a boa atuação de um ator o faria um craque, o diretor da peça seria a treinadora ou o treinador. O que você pensa sobre isso?



Dicas de filmes

1958 – O ano em que o mundo descobriu o Brasil. Direção: José Carlos Asbeg, 2008. [90 min] Sinopse: A história da primeira conquista brasileira em Copas do Mundo e toda a importância desse evento contada por seus protagonistas.

A Noite do capitão dir. Adolfo Lachtermacher (Fic, 15 min, cor, 35mm, RJ, 2014) Após comandar a vitória da Seleção Uruguaia e calar o Maracanã lotado, o capitão Obdulio Varela sai solitário pela noite do Rio de Janeiro.

Amazonas, o jogo da bola dir. Chicão Fill (Doc, 80 min, cor, HD, AM, 2014) LIVRE A história do Futebol no Amazonas e seu pioneirismo, desde o primeiro registro no Brasil de um jogo de bola, no século XIII. Numa cronologia do tempo passando por Manaus, no fim do século XIX – a primeira cidade no país a receber o jogo de futebol de regra inglesa – chegando, por fim, no momento contemporâneo com a construção do Estádio Arena da Amazônia, palco de jogos da Copa do Mundo 2014.

Boleiros – Era uma vez o futebol Direção: Ugo Giorgetti, 1997. [90 min] Sinopse: Este na verdade é o filme: papo de bar. A essência do futebol. A única diferença é que este é um pão entre especialistas, refinado, de gente que “esteve lá”, que “conhece” [ex-jogadores]. É inevitável que a conversa seja ilustrada por casos, e esses casos dão lugar a um segundo nível deste filme. Quando algum dos jogadores começa a ilustrar seus pontos ou argumentos com um caso, a ação se desloca para o caso que ele está narrando e os acontecimentos são encenados, às vezes com o auxílio da voz em off do jogador que está narrando. Quando ele termina de narrar, a ação volta para o bar, onde a conversa continua até que alguém comece outro caso.

Decisão - Direção: Leila Hipólito, 1997. [18min] Sinopse: O noivado entre Roberto [Murilo Benício] e Laura [Letícia Sabatella] entra em crise graças à paixão dele pelo Flamengo. E Roberto vive um dilema: ou tenta a reconciliação acompanhando a noiva em um espetáculo de balé, ou vê o seu time disputar a final do Brasileirão contra o Vasco.

Democracia em preto e branco - Dir. Pedro Asbeg [Doc, 90 min, cor, HD, RJ, 2013] 12 ANOS Tendo como pano de fundo a lendária Democracia Corinthiana, o nascimento das bandas de rock brasileiras e a campanha das “Diretas Já”, Democracia em Preto e Branco mostra como o esporte, a política e a música se encontraram para mudar o rumo da história do país.

Dossiê 50: comício a favor dos naufragos - Dir. Geneton Moraes Neto [Doc, 80 min, cor, HD, RJ, 2013] 12 ANOS O documentário apresenta entrevistas, em áudio e vídeo, feitas pelo repórter Geneton Moraes Neto, nos anos oitenta, com todos os onze jogadores que entraram em campo para disputar aquela que viria a ser a mais dramática partida da história da Seleção Brasileira: a decisão da Copa de 50, contra o Uruguai, no Maracanã, diante da maior platéia até hoje reunida para assistir a um jogo de futebol. É uma chance única de ouvir o relato dos personagens principais do chamado “Maracanazo”. Além de entrevista com Alcides Ghiggia, o autor do gol da vitória do Uruguai e o último remanescente da final Brasil e Uruguai.

Futebol de causas - Direção: Ricardo Antunes Martins, 2009. [70 min] Sinopse: Futebol de Causas representa a rampa de lançamento da revolução de Abril e a forma como os estudantes se insurgiram contra o Regime e agitaram um país silenciado pela censura, amordaçado pela PIDE e que chorava as mortes do ultramar. Dentro de campo a Acadêmica dos estudantes, era a face mais visível dos valores e das convicções de um país ignorante do que se passava ao nível da contestação estudantil. Cada pontapé na bola era um pontapé no regime.

Gaúchos canarinhos - Dir. Rene Goya Filho [Doc, 15 min, cor, HD, RS, 2007] LIVRE Um homem que criou um país. O documentário conta a história de um criador e de sua maior criação. Uma criação que deu identidade a uma nação. Estamos falando da camisa amarela da seleção Seleção Brasileira Brasileira de futebol, criada pelo gaúcho Aldyr Schlee.

Geral - Dir. Anna Azevedo [Doc, 15 min, cor, DVCam, RJ, 2010] 12 ANOS O palco é a geral do estádio do Maracanã. Em cena, os torcedores conhecidos como geraldinos em espetáculo de êxtase, fúria, alegria e dor.

Geraldinos - Dir. Pedro Asbeg, Renato Martins [Doc, 75 min, cor, HD, RJ, 2015] 12 ANOS O fim da Geral do Maracanã não é apenas mais uma derrota de um futebol que já não existe mais. É também o reflexo do processo de elitização e exclusão que o Rio de Janeiro vive hoje.

João - Doc, 80 min, cor, DV, RJ, 12 anos, Diretor: Dir. André Iki Siqueira, Beto Macedo - Jogador, técnico, jornalista e polemista, João Saldanha [1917-1990] sempre foi bom de briga. A valentia que exibiu dentro de campo, no curto período em que foi jogador, levou-o a aceitar o posto de técnico do mesmo time, o Botafogo. Apesar de não ter nenhuma experiência, conquistou um campeonato estadual, em 1957. Foi também um dos comentaristas esportivos mais temidos e polêmicos de seu tempo. Militante do Partido Comunista Brasileiro, desde os anos 1940, tornou-se um estranho no ninho da CBF em plena ditadura Médici.

Maracanã - Dir. Andrés Varela, Sebastián Bednarik [Fic, 75 min, cor/pb, HD, Uruguai/Brasil, 2014] 1950. Apenas 5 anos após a Segunda Guerra Mundial, o Brasil organiza a Copa do Mundo de Futebol. O governo promete a vitória. No entanto, minutos antes do apito final da última partida, o capitão da pequena equipe uruguaia destrói a esperança de milhões de brasileiros, transformando sua vida para sempre e, com ela, a identidade de duas nações. "Maracanã" é a maior façanha e a maior tragédia da história do futebol.

Memórias do chumbo - O futebol nos tempos do condor - Dir. Lúcio de Castro. Doc, 50 min, cor, HD, RJ, 2012 Profunda investigação sobre as relações futebol e as ditaduras militares do continente sul-americano nas décadas de 60, 70 e 80 em quatro países: Brasil, Argentina, Chile e Uruguai.

O Ano em que meus pais saíram de férias - Dir. Cao Hamburger [Fic, 97 min, cor, 35mm, SP, 2006] 12 ANOS - Em 1970, o Brasil e o mundo parecem estar de cabeça para baixo, enfrentando inúmeras crises políticas. Mas a maior preocupação na vida de Mauro, um garoto mineiro de classe média, de 12 anos e apaixonado por futebol e por jogo de botão, tem pouco a ver com a ditadura militar que domina o país. Seu maior desejo é ver o Brasil tricampeão mundial de futebol. Subitamente, ele se vê separado dos pais, que "saem de férias". Mauro vai morar na casa do avô que pouco conhece e é obrigado a se adaptar a uma estranha e divertida comunidade: o Bom Retiro, bairro de São Paulo que abriga judeus e italianos, entre outras culturas.

O dia em que o Brasil esteve aqui - Documentário. Direção: Caíto Ortiz / João Dornelas, 2006. [72 min] Sinopse: Retrato da passagem da Seleção Brasileira por Porto Príncipe, capital do Haiti, em 18 de agosto de 2004. Craques como Ronaldo e Ronaldinho Gaúcho, o técnico Carlos Alberto Parreira e o veterano Zagalo tiveram naquele dia uma missão além de uma partida de futebol. A presença da Seleção Brasileira no Haiti tinha por objetivo manter o clima de paz. O mais pobre país das Américas vivia uma situação de guerra e o presidente brasileiro Luís Inácio Lula da Silva propôs o "Jogo da Paz".

O próximo gol leva - Next goal wins - Dir. Mike Brett, Steve Jamison [Doc, 97 min, cor, HD, UK, 2014] 12 ANOS A inspiradora história do poder da esperança frente a obstáculos aparentemente insuperáveis e uma lição objetiva do que de fato significa vencer na vida. Em 2001, a minúscula ilha do Pacífico Samoa Americana sofreu uma derrota recorde de 31 a 0 para a Austrália, acumulando manchetes pelo mundo a fora como o pior time de futebol do planeta. Com o time prestes a embarcar na penosa campanha de classificação para a Copa do Mundo, eles tem apenas um mês para transformar esse grupo de perdedores em um time vencedor - e talvez aprendam um pouco sobre eles mesmos no caminho.

Os rebeldes do futebol 1 e 2 - Dir. Gilles Perez e Gilles Rof [Doc, 92 min, cor, HD, França, 2012 E 2015] Quando o futebol se torna socialmente responsável! Longe do brilho e do glamour, Eric Cantona conta a história de jogadores de futebol que resistiram. Num tempo em que o negócio do futebol parece corromper nossa relação com o esporte, o indomável Eric Cantona está despertando consciências através do caminho traçado por jogadores que se opuseram ao poder e que se tornaram ícones da resistência, além de se destacarem pela suas habilidades no esporte.

Para exportação - Dir. Alberto Moratório [Fic, 9 min, cor, 16mm, Uruguai, 2010] - Esta é a incrível história de uma vaca uruguaia que ajudou a sua seleção de futebol a ganhar o Campeonato do Mundo de 1950.

Preto contra branco - Direção: Wagner Morales, 2004. [55 min] Sinopse: Uma tradição de três décadas é o ponto de partida do documentário "Preto contra Branco". O filme discute o preconceito racial no Brasil, usando como referência um "clássico" do futebol de várzea entre moradores de dois bairros periféricos de São Paulo. A equipe do documentário passou uma semana entrevistando personagens, acompanhando o dia-a-dia dos

bairros, em um processo que culmina no jogo. Trata-se de um verdadeiro ritual, no sentido antropológico, que serve para atenuar as tensões raciais locais ao mesmo tempo em que acaba por revelá-las.

Rio 40 graus - Dir: Nelson Pereira dos Santos [Documentário, 100min, cor, RJ, 1955] - No Rio de Janeiro, em um dia intenso de verão, cinco garotos pretos e pobres saem da favela onde vivem para vender amendoim pela cidade. Eles vivem e presenciam casualidades e incidentes cariocas.

Tapete verde - Dir. Angelo Martins [Doc, 15 min, cor, HD, SP, 2013] Jovens incentivados pelos pais, inspirados por grandes craques e uma menina que tenta quebrar os paradigmas machistas do esporte em busca do sonho de ser jogador(a) profissional de futebol. A partir da tradicional peneira e da rotina de uma das personagens, a obra discute a motivação do sonho dos jovens, fruto da hereditariedade do esporte mais praticado do Brasil.

Unido vencerás - Direção: Pedro Asbeg, 2003. [12 min] Sinopse: O que há de mais valioso para um clube de futebol? Seus títulos, sua tradição, seus craques? 90 minutos são suficientes para percebermos que, para a torcida do América Futebol Clube, sua maior riqueza são os seus torcedores, apaixonados e fiéis!

Unido vencerás 2 - Direção: Paulo Asbeg, 2006. [10 min] Sinopse: 24 anos depois, o América Futebol Clube disputa um título novamente e seus torcedores são alvo de novo documentário.



Museus

Museu Arena da Baixada - Arena da Baixada - Rua Buenos Aires, 1260, Água Verde - Curitiba - PR

Museu Arena Fonte Nova - Arena Fonte Nova - Rua Anfrísia Santiago, Nazaré - Salvador, BA

Museu Arena Pernambuco - Arena Pernambuco - Avenida Deus é Fiel, 1 a - Jardim Penedo, São Lourenço da Mata - PE

Museu Beira Rio - Estádio Beira Rio - Av. Padre Cacique, 891 - Porto Alegre - RS

Museu Brasileiro do Futebol - Belo Horizonte Estádio do Mineirão Av. Coronel Oscar Paschoal, s/n, portão g2 - Pampulha, Belo Horizonte, Minas Gerais

Museu do futebol - São Paulo - Estádio do Pacaembu - Praça Charles Miller, s/n

Museu dos Esportes Mané Garrincha - Rio de Janeiro - Estádio do Maracanã - Rua professor Eurico Rabelo, s/n - portão 18 - Maracanã - Rio de Janeiro

Museu/Pé da Fama - Fortaleza - Arena Castelão - Av. Alberto Craveiro, 2901 - Castelão - Mata Galinha, Fortaleza - CE

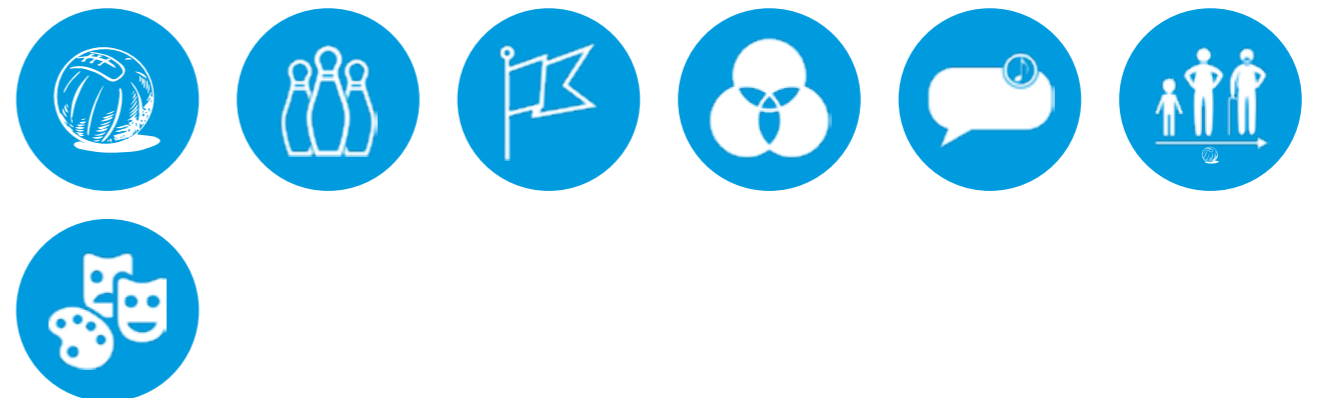
O memorial do Futebol Amazonense - Manaus - Arena da Amazônia - Av. Constantino Nery, s/n - Flores, Manaus/AM

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMORIM, Adriana. **Futebol X Teatro: Rito, cena, e dramaturgia do espetáculo futebolístico**. Jundiaí, Paco Editorial, 2014
- ANGELO, Assis. **A Presença do Futebol na Música Popular Brasileira**. IBRASA, RJ, 2010
- BECKER, Laércio. **Do fundo do baú – Primórdios no futebol brasileiro** Curitiba, Editora Campeões do Futebol, 2011
- CAPINUSSÚ, José Mauricio. **Comunicação e transgressão no esporte**. Editora: IBRASA, São Paulo, 1997.
- CASTRO, J. Almeida. **História do Futebol - estórias da bola**. Editora: Edipromo, 2008
- CASTRO, Ruy(org.). **Á Sombra das Chuteiras Imortais**[Crônicas de Nelson Rodrigues.São Paulo: Companhia das Letras, 1993
- DA MATTA, Roberto. **Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- DA MATTA, Roberto. **Antropologia do óbvio: notas em torno do significado social do futebol brasileiro**. Revista USP, São Paulo: nº 22,1994
- DA MATTA, Roberto. **Universo do futebol: esporte e sociedade brasileira**. Rio de Janeiro: Pinakotheke, 1982.
- DAOLIO, JOCIMAR (ORG.). **FUTEBOL, CULTURA E SOCIEDADE. CAMPINAS: AUTORES ASSOCIADOS, 2005**
- DAOLIO, Jocimar. **Cultura: Educação Física e Futebol**. Campinas - SP. Editora da UNICAMP, 1997.
- DARIDO, Suraya Cristina. **Revista de Educação Física – UNESP -UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**, Volume 8, Número 2, agosto/2002
- FRANZINI, Fábio. **“Futebol é ‘coisa para macho’? Pequeno esboço para uma história das mulheres no país do futebol”**. Revista Brasileira de História, São Paulo, v. 25, nº 50, p. 315-328, 2005.
- FREYRE, Gilberto. **Prefácio à primeira edição de: O negro no futebol brasileiro, de Mário Filho**.Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1964.
- Lima BARRETO, **“As glórias do Brasil”**, Janeiro 1922, Feiras e Mafuás. São Paulo: Brasiliense, 1961
- MASI, Domenico de. **O ócio criativo**. Rio de Janeiro: Sextante, 2000
- MASSARIANI, Luisa e outros. **Bola no pé - a incrível História do Futebol** Editora: Cortez, 2004
- MELO, Victor Andrade de e DRUMOND, Mauricio. **Esporte e cinema: novos olhares**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2009
- MORAIS, Jorge Ventura de; RATTON, José Luiz; BARRETO, Túlio Velho, **Futebol, cultura e sociedade: contribuições para uma sócio- antropologia da bola**. Revista do Programa de Pós Graduação em Sociologia da UFPE, 2008.
- MURAD, Mauricio. **A violência e o futebol: dos estudos clássicos aos dias de hoje**. Rio de Janeiro: FGV, 2007
- MURAD, Mauricio. **Jogos olímpicos e política: um dia em setembro**. In: MELO, Victor Andrade de; PERES, Fábio Farias (orgs.). **O esporte vai ao cinema**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2005
- MURAD, Mauricio. **Sociologia e educação física: diálogos, linguagens do corpo, esportes**. Rio de Janeiro: FGV, 2009.
- NOGUEIRA, Armando. **Homem e a Bola**. Rio de Janeiro. Editora Globo, 1987.
- ORICCHIO, Luiz Zanin. **Fome de bola: Cinema e Futebol no Brasil**.São Paulo. Imprensa Oficial, 2006.
- PEREIRA, Leonardo Affonso de Miranda. **Footballmania –Uma História social do futebol no Rio De Janeiro De 1902-1938** Rio de Janeiro:Ed. Nova Fronteira, 2000
- PROENÇA, Ivan Cavalcanti. **Futebol e Palavra**. Rio De Janeiro: José Olímpio Ed., 1981
- RINALDI, Wilson. **FUTEBOL: MANIFESTAÇÃO CULTURALE IDEOLOGIZAÇÃO** Revista da Educação Física/UEM. Maringá,, 2000
- ROMERO, E. (1994). **A educação física a serviço da ideologia sexista**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. 15, 3.
- SALLES, J. G. C.; SILVA, M.C.P. & COSTA, M.M. (1996). **A mulher e o futebol: significados históricos**. Em S., Votre [Coord.] **A representação social da mulher na Educação Física e no esporte**. Rio de Janeiro: Editora Central da UGF
- SOUZA, Adriano Lopes de e outros. **Análise do futebol no Brasil como um fenômeno sociocultural**. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 16, N° 159, Agosto de 2011
- TOLEDO, Luiz Henrique de.**No país do futebol**. Rio de Janeiro: J. Zahar Ed., 2000



CULTURA ATIVIDADES



ATIVIDADE 1

FUTEBOL: A ORIGEM



Tema: Cultura. | **Subtema:** Histórico do futebol.
Faixa etária: 14 a 24 anos.
Descrição: 4 jogos com bola: 3 que remetem à origem do Futebol e 1 que apresenta uma nova maneira de jogar futebol.
Objetivos: Promover o conhecimento sobre a origem cultural do futebol;
· Conscientizar sobre o desenvolvimento do futebol ao longo dos anos e de como a cultura influenciou certas mudanças.
Duração: 45 minutos.
Momento para ser usada: Parte principal da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: No mínimo 16.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: 1 campo [quadra ou espaço aberto], coletes para diferenciar as equipes, 4 cones, bola de futebol feita com material alternativo, bola de futebol normal.

Passo-a-passo

1. Prepare três estações onde acontecerão os jogos da aula;
2. Pergunte às participantes e aos participantes se eles conhecem a origem do futebol no mundo e no Brasil. Observe e anote as respostas e em seguida faça uma breve introdução sobre o surgimento do futebol a partir dos jogos com bola;
3. Divida a turma em 3 grupos. Cada grupo vivenciará um dos três principais jogos que deram origem ao futebol atual, conhecendo assim a cultura do esporte;

Estação 1- Tsu-Chu

Em um campo de 15m x15m, jogarão duas equipes mistas de oito participantes em cada [4 meninos e 4 meninas]. Sorteie qual equipe irá iniciar o jogo. A equipe que iniciar a partida passará a bola a bola de pé em pé, sem deixá-la tocar no chão, até chegar na baliza adversária. A baliza terá um barbante [representando um fio de seda] amarrado entre uma trave e outra. Caso a equipe deixe a bola tocar no chão, ela perderá a posse de bola. Não é permitido a equipe sem bola intervir no passe da outra equipe;

Estação 2- Kamari

Use uma metade do campo ou um espaço amplo [originalmente, o jogo ocorria em um campo de 200 metros]. Distribua 4 cones nos cantos de cada espaço, formando um quadrado [os cones representarão as quatro árvores usadas no jogo original]. Cada equipe será formada por 8 integrantes [todos homens], que passarão uma bola feita de material alternativo [originalmente era usado o bambu] entre todos que estiverem em círculo. A equipe cujo integrante deixar a bola cair ou passá-la de forma errada, cederá um ponto para a outra equipe;

Você representará o Edayaku;

Estação 3 - Epyskiros

Duas equipes mistas [9 contra 9] jogarão em um espaço retangular de 14m de comprimento por 8m de largura. As participantes e os participantes tocarão a bola em sua área de jogo e, por meio de um chute, tentarão fazer com que a bola fique na meta da equipe adversária. Observação: a bola terá que passar por cima da cabeça das/dos integrantes do time adversário;

Cada um dos três jogos terá 5 minutos de duração. Após essa vivência sobre a origem do futebol, você irá propor que todas e todos joguem uma partida de futebol dentro de uma perspectiva inovadora chamada Futebol3;

1º tempo: 10min

Baseados nos jogos anteriores sobre a cultura do futebol e nas suas próprias vivências culturais, todas e todos deverão falar um pouco sobre o que é cultura segundo os seus entendimentos e vivências. Depois disso, deverão montar as regras para a partida;

Exemplo: ao fazer um gol, uma das integrantes ou um dos integrantes das equipes deverá responder uma pergunta

feita por você, relacionada à história do futebol [caso acerte, o gol valerá 2 pontos];

2º tempo: 10min

Jogo baseado nos acordos;

3º tempo: 10 min

Debate sobre o jogo [se os acordos foram respeitados ou não].

Reflexão: Reflexão sobre a influência da cultura no futebol [no desenvolvimento do jogo] para que ele viesse a se tornar o esporte que é hoje, e sobre as novas possibilidades de jogar o Futebol.

Fica a dica:

Na falta de cones, você poderá usar garrafas pet.

A bola de material alternativo poderá ser feita de meia, jornal, espuma, papelão etc.

Pode-se explicar a história de cada um dos jogos, novamente, antes da prática.

Pode ser feita em circuito possibilitando a todas e todos vivenciarem os diferentes jogos com bola.

As perguntas para a partida de Futebol 3 podem ser elaboradas pelas próprias educandos e pelos próprios educandos após passarem pelas estações .

Esta atividade poderá ser adaptada para basquete e handebol, adaptando a maneira como se conduz e passa a bola.

ATIVIDADE 2

FUTEBOLICHE DOS MASCOTES



Tema: A história do futebol. | **Subtema:** Torcida.
Faixa etária: 14 a 17 anos.
Descrição: Um Futeboliche [jogo de boliche no qual a bola é arremessada com os pés] no qual a imagem de um mascote de time de futebol ficará embaixo de cada pino.
Objetivos: Promover o conhecimento das histórias dos clubes de futebol por meio do reconhecimento dos mascotes e suas origens.
· Aperfeiçoar o fundamento da finalização.
Duração: 15 a 20 minutos.
Momento para ser usada: Parte final da aula.
Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.
Nº de participantes: Mínimo de 10 participantes.
Gêneros: Feminino e masculino.
Materiais necessários: 4 bolas de futebol, 20 mascotes de clubes de futebol das mais distintas divisões do futebol brasileiro [de preferência, representando as equipes de todas as regiões do Brasil], 20 cones e coletes para diferenciar as equipes.

Passo-a-passo

1. Divida a turma em dois grupos mistos. As participantes e os participantes deverão formar uma fila;
2. Os grupos ficarão a 3 metros de distância lateral um do outro;
3. 10 metros à frente de cada grupo, estarão 10 cones com a imagem de um mascote [colada ao fundo de cada];
4. Uma participante ou um participante de cada grupo por vez tentará acertar a bola em um dos cones com um chute. Caso consiga, deverá correr até o cone e ver a imagem do mascote colada a ele, dizendo se conhece a qual time aquele mascote pertence. Caso acerte, sua equipe somará um ponto. Caso não acerte, você dirá o nome do time.

Reflexão: Promova uma discussão sobre a origem de determinados mascotes e de como esses mascotes acabaram influenciando a história dos clubes, a maneira como seus torcedores se comportam [e se enxergam], etc.

Fica a dica:

Você pode promover um desafio 1x1 entre as integrantes e os integrantes das equipes.

Caso a/o participante não saiba a qual time o mascote pertence, ele poderá pedir a ajuda para sua equipe.

ATIVIDADE 3

CULTURA EM CAMPO



Tema : Cultura. | **Subtema:** Futebol e cultura.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Campeonato de futebol que promove o conhecimento da cultura local assim como a vivência das artes e da cultura (música, artes visuais e dança).

Objetivos:

- Vivenciar as diversas ações artísticas e culturais locais;
- Conscientizar sobre a importância do futebol na construção e na propagação da cultura local.

Duração: 60 minutos.

Momento para ser usada: Toda a aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: No mínimo 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma quadra (ou campo ou espaço para a prática), coletes para diferenciar as equipes, cartolinas, folhas de papel e canetas hidrocor.

Passo-a-passo

1. Converse com a turma sobre a cultura local (culinária, religião, clima, cores e símbolos do estado /município, símbolos culturais, teatros, museus, parques, artistas locais, ritmos, músicas , etc);
2. Além de transmitir informações às participantes e aos participantes, você deverá estar atento ao conhecimento e bagagem cultural que elas e eles possuem;
3. Em seguida, divida a turma em equipes mistas e em números iguais de participantes (o número de participantes por equipe vai depender do espaço onde ocorrerá a atividade);
4. Baseado nas informações da conversa anterior, as equipes terão 10 minutos para realizar as seguintes tarefas:

1 Escolher um nome para equipe que represente algo da cultura local (não pode ser nome de equipe de futebol);

2 Escolher a cor (ou cores) da equipe;

3 Produzir um escudo que identifique a equipe;

4 Criar um hino para equipe;

Será concedida pontuação de 1 a 3 para cada tarefa apresentada, sendo:

1- por realizarem algumas das atividades;

2- por realizarem bem todas as atividades;

3- para as melhores realizações;

Após a realização das tarefas, será feito um sorteio para definir os confrontos no jogo de futebol, que terá a pontuação de 1 a 3, sendo:

1- Participação.

2- Empate.

3- Vitória.

Cada jogo terá o tempo único de 7 minutos. Ao final dos jogos, as duas equipes que atingirem as maiores pontuações (somando as tarefas culturais e as partidas de futebol) farão o jogo final;

Em caso de mais de duas equipes estarem empatadas com as maiores pontuações, as equipes que obtiveram maiores pontuações nas tarefas culturais farão a final. Persistindo o empate, serão realizadas perguntas culturais no sistema 1x1 afim de definir os finalistas;

Cada equipe terá 20 segundos para chegar em um consenso em relação à resposta da pergunta (que será transmitida por sua capitã ou pelo seu capitão).

Reflexão: Após a realização do campeonato, promova uma reflexão de como o futebol está inserido na cultura local e sobre sua influência na arte, na música e na culinária. Aguce a vontade das alunas e alunos em participar ativamente na produção da cultura local.

Fica a dica:

Para a partida final, pode-se montar um varal cultural.

As equipes que estiverem fora da final podem representar a torcida, criando cantos e palavras de incentivo.

As perguntas culturais do 1x1 podem ser escritas pelas próprias equipes na fase da construção cultural.

As equipes que estiverem fora da final podem fazer a “cobertura jornalística” do jogo (filmagem, entrevista, narração, fotografia).

ATIVIDADE 4

QUE TIME É ESSE?



Tema : Cultura. | **Subtema:** Diversidade cultural no futebol.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: O jogo consiste em uma atividade de fundamento técnico baseado nas cores primárias e suas junções, dando origem a outras cores.

Objetivos:

- Observar o conhecimento das educandas e dos educandos sobre a diversidade cultural por meio de uma atividade lúdica;
- Fomentar o conhecimento e a valorização dos diversos tipos de cultura.

Duração: 15 a 20 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: 8 a 22 participantes.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: 6 bolas de futebol, 1 apito e 1 colete de cada cor primária e 1 colete de cada cor secundária.

Passo-a-passo

1. Após uma breve conversa sobre as cores primárias e as cores que surgem após a junção de duas ou mais cores primárias, você irá distribuir um colete de cada cor para as participantes e para os participantes (algumas cores se repetiram). Em seguida, dê algumas orientações, como:

· Bola com os integrantes de colete amarelo (todas e todos que estiverem de amarelo deverão estar com a bola);

· Troca de passe entre os vermelhos e amarelos, e a cor que surgir da mistura dos dois (nesse instante, os de laranja participarão também da troca de passes);

2. Dê outras orientações para a execução de fundamentos técnicos, em que as cores se misturem;

3. Após 15 minutos, promova uma reflexão e faça uma analogia entre as junções das cores e o surgimento de uma nova cor com a mistura de diferentes culturas no futebol globalizado de hoje.

Reflexão: Debata sobre as características culturais de diferentes regiões do país e do mundo dentro do futebol.

Fica a dica:

Esta atividade pode ser adaptada para outros conteúdos e faixas etárias.

Para melhor entendimento das participantes e dos participantes, vocês já podem definir em grupos as cores primárias e secundárias.

Esta atividade pode ser adaptada a todos os esportes coletivos.

Você pode limitar um tempo para que a turma defina qual cor surgirá da junção das outras.

Você também pode fazer em ordem inversa: a bola começará com uma cor secundária e as cores que a formam entrarão no fundamento.

ATIVIDADE 5

JOGO DA HISTÓRIA DOS CLUBES BRASILEIROS



Tema: Cultura. | **Subtema:** Torcida.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Um jogo de perguntas e respostas no qual as opções de respostas são somente 'sim' ou 'não'. Para cada pergunta são apresentadas duas tarefas técnicas de futebol que sinalizarão opção de resposta das participantes e dos participantes. Se alguém conhecer o hino do time de futebol em questão e cantar um trecho, conquistará assim um ponto extra para a equipe que representa.

Objetivos:

- Conhecer a história dos clubes por meio das letras dos hinos;
- Conhecer os diferentes hinos de futebol;
- Despertar o interesse pelo conhecimento antropológico do futebol.

Duração: 15 a 20 minutos.

Momento para ser usada: Parte final da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: A partir de 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Acrescentar bolas e coletes de duas ou mais cores diferentes [de acordo com a ideia em dividir os participantes por equipes].

Passo-a-passo

1. Explique a atividade às participantes e aos participantes ;
2. Escolha previamente 20 nomes de times de futebol que represente todas as regiões do Brasil e divisões do campeonato brasileiro de futebol;
3. Para iniciar, escolha um time mentalmente e não informe à turma;
4. Dividir a turma em equipes diferenciadas por coletes de cores diferentes;
5. Faça uma pergunta e dê uma tarefa técnica para as participantes e os participantes simbolizarem sua respectiva resposta.

Exemplo:

1. As cores desse clube são vermelha e branca! Se SIM, façam embaixadinhas [em alguns lugares conhecidas como altinha]. Se NÃO, conduzam a bola com a parte baixa do pé [sola]. Aquele que souber a qual time está se referindo dirá quem acertou e atribuirá um ponto por cada integrante da equipe que escolheu a resposta certa;
2. Esse time foi fundado por funcionários de uma fábrica de tecido! Se SIM, façam embaixadas com a cabeça. Se NÃO, conduzam a bola em zigue e zague;
3. Esse time foi o primeiro time a ter um negro jogando profissionalmente! Se SIM, conduzam a bola e a cada três toques passem os pés sobre ela [pedalem]. Se NÃO, façam embaixadas com as coxas;
4. Esse time tem um castor como mascote! Se SIM, lacem a bola para o alto com as mãos e a domine com os pés, sem deixá-la cair. Se NÃO, conduzam a bola em linha reta, em alta velocidade;
5. Esse time foi finalista do campeonato Brasileiro em 1985! Se SIM, façam um chute a gol. Se NÃO, conduzam a bola fazendo bi toques [tocando a bola com os dois pés ao mesmo tempo];
6. Em qualquer momento, as participantes e os participantes podem se posicionar e arriscar a resposta. Caso acertem, somarão mais 10 pontos a sua equipe. Ao final das 5 perguntas, caso nenhuma participante ou nenhum participante saiba a resposta, você revelará o nome do time;

Reflexão: Ao final da atividade, você deverá organizar todas e todos em um círculo e debater sobre os times de futebol, seus hinos, histórias e curiosidades, para despertar o interesse pelas suas origens e formações.

Fica a dica:

É recomendável que o sorteio do nome dos times seja feito em uma aula anterior, para que as participantes e os participantes possam pesquisar o hino desses clubes e aprender o refrão.

ATIVIDADE 6

FUTEBOL DE GERAÇÕES



Tema: Cultura. | **Subtema:** Torcida.

Faixa etária: 14 a 17 anos.

Descrição: Jogo entre duas equipes mistas compostas por participantes [jovens] e seus respectivos responsáveis, cujo objetivo é a troca de experiências com relação ao futebol nos tempos em que os responsáveis eram os jovens.

Objetivos:

- Promover um conhecimento a respeito da prática do futebol na comunidade, regras e histórias [times locais e campeonatos];
- Promover uma troca entre diferentes gerações.

Duração: 50 minutos.

Momento para ser usada: Parte principal da aula.

Equipe necessária: Uma educadora ou um educador.

Nº de participantes: Mínimo de 10 educandas/os e 10 responsáveis.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: Uma bola de futebol, coletes [duas cores para diferenciar as equipes], 1 apito e 1 cronometro ou relógio.

Passo-a-passo

1. Realize uma roda de conversa que as participantes e os participantes combinarão as regras do jogo. Você deverá sugerir que cada tempo seja jogado de acordo com uma regra;
2. Ex: Primeiro tempo. Regras antigas da época dos pais e avós das educandas e dos educandos;
3. Segundo tempo: regras atuais do futebol;
4. Divida o grupo em duas equipes: uma de pais ou responsáveis e uma de jovens;
5. O grupo jogará a partida de futebol e à medida que converter o gol, trocará uma das suas jogadoras ou um de seus jogadores com o da outra equipe, até que cada equipe saia da configuração inicial;
6. Serão 2 tempos de 20 minutos e a ideia é que todas e todos participem.

Reflexão: Cada idade tem suas características e diferenças que podem contribuir para agregar valores e conhecimento sobre a cultura e os hábitos daquele grupo. Você deverá estimular os pais e responsáveis a narrar como aconteciam os encontros para a realização das partidas de futebol na comunidade, focando na socialização da comunidade, nos times que se formaram no bairro e como isso contribuiu para o convívio e bem-estar de todos.

Fica a dica:

É muito importante que você já tenha um conhecimento prévio da história dessa comunidade para que possa intervir e mediar no momento de reflexão. Nesse momento, seria muito interessante que os pais ou responsáveis trouxessem fotos dos encontros esportivos ou culturais de suas épocas.

ATIVIDADE 7

MOSTRA DE TALENTOS



Tema: Cultura. | **Subtema:** Cultura local.

Faixa etária: De 18 a 24 anos.

Descrição: Produção e exposição de trabalhos artísticos e culturais.

Objetivos:

- Promover a integração entre educadoras/es, educanda/o e responsáveis, e a valorização de técnicas e conhecimentos culturais e artísticos produzidos pela turma;
- Promover a expansão da cultura local ampliar sua difusão por meio de exposições.

Duração: 1 mês, ocorrendo por dois dias em cada semana.

Momento para ser usada: A preparação nas aulas e as exposições em datas previamente agendadas.

Equipe necessária: Produção e organização de eventos, jovens e responsáveis.

Nº de participantes: Mínimo de 10.

Gêneros: Feminino e masculino.

Materiais necessários: A ser verificado a partir das inscrições no evento.

Passo-a-passo

1. Abra inscrições prévias para as pessoas enviarem suas propostas de trabalho e, em seguida, organize as propostas por categorias (teatro, técnicas circenses, música, manifestações culturais, etc) com a ajuda das informações coletadas na inscrição;
2. Prepare o evento, divulgue e envie os convites para o dia da abertura;
3. Acompanhe e subsidie as atividades que estão sendo preparadas;
4. Exponha de trabalhos artísticos e culturais, em diversas linguagens, conforme as habilidades apresentadas;

Reflexão: Converse sobre a importância de convívio familiar, a integração entre pais, filhas e filhos, educadoras e educadores, e sobre a vivência e participação na produção e realização de grandes eventos.

Fica a dica:

Faça uma pesquisa prévia sobre esquetes, práticas de artesanato, músicas, danças e outras manifestações culturais e compartilhe com a turma para inspirá-la na realização deste trabalho. O tema do festival pode ser futebol.



COMUNIDADE DE APRENDIZAGEM
DE FUTEBOL PARA O DESENVOLVIMENTO

A COMUNIDADE DE APRENDIZAGEM DE FUTEBOL PARA O DESENVOLVIMENTO

Nossa Comunidade de Aprendizagem representa a mais ampla rede nacional de organizações que trabalham com o futebol para o desenvolvimento, reunindo cerca de 30 instituições de todas as regiões do Brasil, que se conectam regularmente – por meios virtuais e presenciais – para cooperar, compartilhar informações e buscar oportunidades para o trabalho em conjunto.

“A MAIOR REDE NACIONAL DE ORGANIZAÇÕES QUE TRABALHAM COM FUTEBOL E DESENVOLVIMENTO SOCIAL.”

Para nós, futebol e direitos humanos são conceitos inseparáveis. Entendemos que a prática do futebol [e do esporte, como um todo] é um direito humano fundamental de todos e de todas nós, garantido por lei, inerente à dignidade da pessoa humana. Além disso, a Comunidade utiliza o próprio futebol para promover os direitos humanos, como os direitos das crianças e dos adolescentes, ao desenvolvimento, à saúde, à educação e ao trabalho.



NOSSA MISSÃO

Promover o futebol como ferramenta educacional para o desenvolvimento pessoal e a transformação social.

NOSSA VISÃO

Ser referência como coletivo de organizações capazes de socializar entre si experiências com o futebol educacional para o desenvolvimento e para a transformação social, otimizando práticas, potencializando conquistas e incidindo em políticas públicas.

NOSSOS VALORES

Políticos: justiça, igualdade, equidade, diversidade cultural, imparcialidade, busca pela cidadania plena e pela liberdade de expressão.

Éticos e morais: solidariedade, honestidade, verdade, lealdade e altruísmo, transparência, respeito e compromisso social.



MAIS DE
150 MIL
BENEFICIÁRIOS



comunidadeaprendizagem.fpd.org.br
cdfpd@gmail.com
{21} 3173-3311 / {21} 3173-2829

POR MEIO DO FUTEBOL, TRABALHAMOS AS SEGUINTEs ÁREAS:





M A N U A L

FUTEBOL PARA O DESENVOLVIMENTO

PARA MULTIPLICADORAS E MULTIPLICADORES

VERSÃO 2.0

Uma publicação da:



Com o apoio da:



Por meio da:

