

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS
EDUCAÇÃO FÍSICA LICENCIATURA

ARIEL BARCELOS VIEIRA BARBOSA

**O jogo na educação física escolar como abordagem para discutir o
racismo**

Vitória
2022

ARIEL BARCELOS VIEIRA BARBOSA

**O jogo na educação física escolar como abordagem para discutir o
racismo**

Projeto de pesquisa, apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física, do Centro de Educação Física e Desporto, da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para

VITÓRIA

2021

SUMÁRIO

No table of contents entries found.

RESUMO

O trabalho tem como tema central a possibilidade de novas abordagens dentro das aulas de educação física trazendo como base os jogos de origem africana, buscar entender o porquê a prática do racismo ainda continua sendo visível e onde se iniciou a interiorização dos negros, passando pelo comércio de escravos até o racismo institucionalizado presente na sociedade com a influência das mídias sociais. Com a educação abre-se uma oportunidade de discussão através das aulas de educação física, visto que é uma disciplina que trabalha com o corpo, buscar novas maneiras de trazer abordagens para trazer ao contexto escolar como a utilização de jogos e com essas novas atividades que podem ser vistas de maneira positiva pelo público alvo e poder modificar sua concepção moral e moldar a criança para que venha crescer sem preconceitos, passando essa educação para as gerações anteriores como os pais e com certeza para as futuras gerações.

Palavras-chave: Racismo, jogos, jogos africanos.

1 INTRODUÇÃO

O racismo encontra-se presente na sociedade desde o início da expansão europeia para os outros continentes, com pensamentos de superioridade acima de outros povos recém conhecidos por eles e com a iniciativa da escravidão em sua grande maioria dos habitantes africanos, a sociedade foi se moldando com as pessoas brancas em maiores cargos, com as melhores condições financeiras e com uma condição de vida melhor, enquanto os negros, principalmente no Brasil encontravam-se na base da sociedade, tendo que lutar muito para ascender socialmente em meio de muito preconceito enraizado dentro da comunidade.

Pensamentos que geram ações de ódio contra os negros, vistos em falas ou situações onde um grupo de pessoas são menosprezadas ou inferiorizada, como a escola está inserida dentro de uma comunidade certos costumes são reproduzidos dentro dela, com crianças, adolescentes ou jovens se ofendendo usando o racismo como forma de atingir o outro de forma a humilhar ou depreciar o alvo dos julgamentos.

Cabe então a escola o papel de educar e mostrar o porquê algumas pessoas são diferentes e as consequências históricas que essa diferença trouxe para a sociedade, com projetos educativos, com aulas abordando o tema e com toda a comunidade escolar discutindo e debatendo o conceito do racismo, para que no futuro os novos adultos sejam mais compreensíveis e respeitadores acerca da diferença do outro.

A pesquisa busca uma forma de como trabalhar com o tema racismo, trazendo seu contexto histórico, analisando como e porque acontece as ofensas raciais indagando como o ambiente escolar e em especial a educação física escolar pode ser usada como uma ferramenta no combate a discriminação racial presente na estrutura social e mostrar aos alunos através de suas interações o valor do respeito para com o outro, observando e refletindo sobre todas as particularidades e buscando a compreensão para que eles venham a se respeitar, utilizando como proposta a utilização dos jogos nas aulas de educação física.

A metodologia desse trabalho foi argumentar de forma narrativa pela revisão de bibliografia, utilizando dados de sites de busca como google acadêmico, scielo e da Biblioteca do Centro de Educação Física e Desportos. Tendo como palavras chaves para a pesquisa: racismo – história dos escravos – jogo – metodologia. Dessa forma 10 artigos e sites foram excluídos por não conterem como tema central jogos e/ou racismo, sobrando dez artigos do google acadêmico, sete sites encontrados no navegador principal do google e um livro da biblioteca do Centro de Educação Física e Desportos. Portanto, esse livro estão inseridos nesse trabalho como central para as bases de dados junto com os artigos encontrados no google acadêmico, dessa forma foi através de uma revisão bibliográfica desses livros e artigos conversando um com o outro que pudemos oferecer base argumentativa para realização deste trabalho.

2 OBJETIVOS GERAIS

Apresentar o desenvolvimento das aulas de educação física utilizando o jogo como abordagem no combate ao racismo.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Apresentar produção acadêmica que aborda o racismo

Ampliar as possibilidades de jogos nas diversas matrizes e suas particularidades no contexto escolar

Propor uma intervenção utilizando os variados jogos na educação física escolar no combate ao preconceito

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

3.1 A ORIGEM DO RACISMO NA SOCIEDADE

O ser humano desde a sua evolução percebeu que viver em grupo era mais fácil, eficiente e seguro para si e para obter benefícios próprios, formando assim as primeiras tribos, quando diferentes grupos se encontravam elas se enfrentavam para se apropriar de seus bens iniciando assim a ideia de superioridade de alguns povos sobre outros.

O racismo não deve estar ligado somente à cor da pele, mas também a discriminação de um grupo contra outro, sendo por motivos xenofóbicos ou religiosos, os gregos na Idade Média, se consideravam os mais evoluídos por terem desenvolvido seu conhecimento, chegando a tratar outros povos como inferiores e os denominando de bárbaros por não serem como eles.

Os gregos consideravam bárbaros todos os povos não gregos. Aristóteles chegou mesmo a propor a hipótese do escravo nato, admitindo que alguns já nasceram para escravos, e outros, para senhor. Por outro lado, os persas consideravam-se superiores ao resto da humanidade e assim também pensavam sobre si os germanos, os normandos, os romanos e os bárbaros das estepes da Ásia. (AZEVEDO, Eliane. Raça, Conceito e preconceito. 2 ed. São Paulo: Editora Ática, 1990, p.24).

Com o passar do tempo, nos séculos XVI e XVII, os europeus começaram com as grandes navegações e como formar de buscar lucros com mão de obra eles passaram a escravizar outros povos, em sua grande maioria às pessoas do continente africano, graças a isso partiu a ideia de que uma raça seria superior à outra a partir da cor da pele. A questão de escravatura se tornou um tipo de

comércio e mercadoria, vários navios negreiros saiam do continente africano em rumo às novas terras para o trabalho manual e pesado.

Os africanos eram produtos de comércio, para serem adquiridos, vendidos, arrendados, herdados. Eram como os outros bens de comércio. E quando isso foi instituído, tanto nos navios negreiros que zarpavam aos milhares dos portos britânicos como nas plantações assim que isso ficou instituído como base da expansão da riqueza britânica. (A história do racismo. Unisinos, 2013.)

Outro grupo que se considerava superior e por conta disso buscou conquistar outros territórios foram os germânicos com a ideologia do nazismo, considerando que seu povo era puro, os nazistas prenderam e exterminaram judeus, negros e toda e qualquer pessoa que não fossem caracterizados como uma raça pura e superior.

O nazismo se baseara nos problemas específicos da história alemã dos últimos cem anos. A ascensão de Hitler e do nazismo está ligada a estes problemas e também, às crises alemãs do pós-guerra. O pânico econômico e social numa época de rápida transição para a sociedade industrial, a insegurança frente às complexidades modernas e da política democrática com seus problemas estruturais favorecem a queda da República de Weimar. (RIBEIRO JUNIOR, João. O que é Nazismo. 1 ed. Brasília: Editora Brasiliense, 1986. p. 42.)

Hitler achava que seu país já tinha sofrido com as guerras anteriores, então decidiu se filiar ao Partido Nazista onde foi o chefe e comandou a Alemanha em uma conquista dentro do continente europeu, para isso ele perseguiu, prendeu e exterminou outros povos por acharem eles inferiores ao povo germânico, considerando dessa forma outro tipo de racismo sendo ele cultural.

Outro continente que sofreu com a expansão europeia foi o continente americano, desde a chegada de Cristóvão Colombo em 1492, conhecidos por eles como novo mundo, onde habitavam os indígenas, durante as invasões eles foram sendo mortos e tiveram seus lares destruídos, uma das formas de manipulação de massa é com a mídia e são perceptíveis que em filmes americanos de faroeste os índios são os vilões dos filmes, sendo retratados como selvagens, impulsivos e que não aceitam a evolução do mundo, mas que na realidade estavam apenas protegendo suas famílias e seus lares de povos invasores, levando a uma cultura de pensamento que os europeus foram importantes para o desenvolvimento dos americanos, algo a ser observado já que os Estados Unidos são uns dos países com as maiores taxas de discriminação racial e não reconhecem que os verdadeiros americanos foram exterminados tendo uma estimativa de aproximadamente de 56 milhões de mortos durante as guerras, conflitos e doenças trazidos pelos europeus.

O racismo infelizmente está presente em diversos lugares do mundo, ela é voltada a discriminação à outra pessoa por causa da cor da pele, por uma ideia de superioridade, iniciando nos períodos de colonização onde os europeus começam a explorar outras terras e para tomar posse de matérias-primas ou anexar em seu território outras terras acabava escravizando os povos nativos daquela região, por conta de anos de pensamento de superioridade o racismo foi passando por gerações, causando consequências aos descendentes dos negros no mundo moderno.

As caracterizações do racismo são de proposições de que pessoas brancas fazem acerca dos negros, levando a opiniões e atitudes que os desqualificam como iguais, como seres humanos por conta da cor da pele, dificultando a sua entrada no mercado de trabalho, sua circulação em vias públicas ou em centros de mercado, por acharem serem ladrões ou até mesmo influenciando em relacionamentos amorosos, onde os pais não aceitam que seus filhos se relacionem com pessoas diferentes a eles.

Considera-se o fato de que as pessoas tendem a se casar dentro de seus grupos sociais. A escolha por se unir a um parceiro fora desse grupo pode implicar em uma série de dificuldades, como aceitação pela família, discriminação do casal ou dos filhos que vierem a ter e até mesmo conflitos dentro do próprio relacionamento. (SANTOS, 2019, p. 5).

Pequenas ações de que automaticamente gera grandes consequências na vida dos envolvidos e que muitas das vezes sequer é observado por aqueles que cometem os atos de preconceito por estar enraizado numa cultura preconceituosa.

3.1.1 O racismo no Brasil

No Brasil não foi diferente, vários negros chegaram ao país para serem escravos, em 13 de maio de 1888 houve a abolição da escravidão com a Lei Aurea, mas na realidade não houve nenhum tipo de planejamento para ajudar aqueles que estavam na escravidão, apenas os liberaram, mas os antigos escravos não tinham para onde ir já que sem dinheiro não conseguiriam voltar ao seus países de origem e dificilmente conseguiriam empregos por causa do preconceito que havia contra as pessoas negras com vários estereótipos como preguiçosos ou violentos.

Houve até uma tentativa do poder local de embranquecer a população brasileira, sustenta-se a ideia do “branqueamento” teria surgido como uma espécie de “esperança nacional”, já que o fim da escravidão fomentava entre os membros da elite brasileira um sentimento de incerteza diante do futuro.(CHAVEZ, 2003), como os europeus eram vistos como a civilização mais avançada eles tiveram facilidades de obter terras, maquinas agrícolas e sementes no sul do país para poderem ficar dentro da região, enquanto isso os

negros vagavam pelo território brasileiro em busca de um lugar para morar e trabalhar sem nenhuma ajuda do governo, com isso muitos foram para as cidades e se alojaram em casas pequenas onde em cada quarto ficava uma família, locais que ficaram conhecidos como cortiços, entre os anos de 1840 e 1850 em São Paulo, aconteceu um projeto do governo de urbanização onde monumentos e novos prédios seriam construídos nos locais onde estavam os cortiços, forçando os moradores daquele local a se mudarem para locais ainda não habitados, com isso os negros começaram a ocupar os morros das cidades iniciando nesse momento a construção das favelas que até hoje se concentra boa parte da população negra residente no Brasil, além de pessoas menos favorecidas economicamente.

A favela tem sua origem sob as formas de discriminação e criminalização da população negra e pobre que habitava as áreas marginalizadas do Rio de Janeiro, em sua maioria nos cortiços e porões que foram colocados abaixo sob as ideologias das políticas de limpeza urbana e higienização do poder municipal (Oliveira, 2015).

Nessa época as crianças negras não tinham o acesso à escola, então toda a população negra foi sendo excluída da sociedade em todas as camadas da educação a situação econômica, assim surgindo o racismo estrutural presente até os dias atuais na sociedade brasileira, conceituando um pouco mais o racismo estrutural como “o fracasso coletivo de uma organização em oferecer um serviço apropriado e profissional a pessoas devido à sua cor” (SAMPAIO, 2003, p. 78).

Ainda hoje o racismo estrutural é visível presente na sociedade que pode ser vista da forma em como os negros são tratados pela polícia ou como são obrigados a mudar seu penteado para poder adentrar em uma empresa, perseguições policiais ou dificuldades de oportunidades de empregos (Almeida, 2019). Questões preconceituosas que alguns fazem sem mesmo ter a intenção ou o porquê de orientar a fazer aquilo, ideias presentes que foram passadas por

diferentes gerações e que para ser retirado é necessário a discussão e reflexão sobre o tema para que todos possam ser tratados de forma igualitária.

3.1.2 A Influência das mídias sociais

Um meio para debater o tema de forma que os mais jovens se sintam interessados e esse tema chegue até eles de uma forma mais fácil seria utilizar as redes sociais. Notícias jornalísticas que dificilmente atingiriam uma criança por meio da televisão, torna-se acessível por meio do celular, como por exemplo a notícia feita pelo jornal A Gazeta, que o número de ataques racistas no período de janeiro a agosto de 2021 foram de 53 casos, a maioria dos casos sendo registrados através da internet, onde muitos acreditam ser uma terra sem lei e que podem ofender a quem quiser, mas ataques virtuais são considerados crimes de acordo com o projeto de lei 80/2016 em que o acusado pelos crimes de preconceito por raça, etnia, cor, religião ou nacionalidade feitas em qualquer rede de computadores, poderá ser condenado a pena de reclusão de dois a cinco anos, além da multa.

Como todas as faixas etárias estão cada vez mais conectadas, com as crianças isso não seria diferente, muitas ainda não sabem ler ou escrever, mas conseguem acessar seu canal preferido na internet ou seguir páginas em redes sociais sem a ajuda de um adulto, mas é notável como esses perfis lidam pouco com o tema voltado ao racismo, muitas das vezes os donos dos perfis ou canais são pessoas brancas e acabam não voltando a atenção que causas como o preconceito podem ser abordados por eles, pois são grandes influenciadores digitais, alcançando milhões de pessoas através da internet. Muitos atletas também começaram a falar abertamente sobre o tema, Lewis Hamilton piloto de Fórmula Um, Marcus Rashford, jogador de futebol e LeBron James jogador de basquete foram alguns que sofreram com algum caso de fala preconceituoso e decidiram falar nas redes sociais o que havia acontecido e por terem muitos seguidores, vários foram a favor deles e da causa, mesmo sendo pessoas brancas, com isso é notável a força das mídias sociais no contexto atual da sociedade que a cada momento se torna mais tecnológica. Como na entrevista concedida pelo jogador de basquete LeBron James após ataques racistas, “Não

importa quanto dinheiro você tenha, o quão famoso você seja, ou quantas pessoas admiram você, ser negro na América é difícil."

A escola então deve se revolucionar para atingir os estudantes presentes para que eles possam reconhecer uma cultura, mesmo que já esteja presente, mas mostrando de uma perspectiva diferente, sem os estereótipos ou preconceitos que estão na visão popular, portanto a educação física torna-se uma disciplina onde existe a possibilidade de ser trabalhada a questão de diferentes culturas e com os conteúdos dos jogos, brincadeiras e esportes, o professor possa se sentir desconfortável a não citar o tema do racismo, em especial nas escolas públicas, onde grandes partes dos alunos são negros, então eles veriam uma preocupação acerca da história deles e os outros alunos, desde pequenos já aprenderiam a importância do respeitar.

4 O JOGO E A BRINCADEIRA NO CONTEXTO ESCOLAR

Os jogos e brincadeiras estão presentes como elemento essencial dentro da BNCC para a educação física escolar, o brincar é um direito da criança e no campo de conhecimento é uma vivência que deve ser trabalhada de forma vivencial de forma que seja organizada pelo professor já que pela brincadeira pode-se passar várias aprendizagens significativas para as crianças em suas primeiras interações em sociedade, trazendo bem estar de forma mais lúdica e recreativa. "A brincadeira é atividade física ou mental que se faz de maneira espontânea e que proporciona prazer a quem a executa". (QUEIROZ, 2003, p.158).

A educação física deve proporcionar as crianças momentos de atividades voltadas para os jogos e brincadeiras de forma que os alunos possam exercer sua criatividade e protagonismo na criação de atividades, exercitar sua imaginação e com ênfase do ensino fundamental, utilizar os jogos de forma cooperativa de forma a formar pessoas com menos preconceito e intolerância, para que todos possam se respeitar. Para Friedmann (1996) e Volpato (1999), a brincadeira refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas naturezas. Os autores entendem que quando esta brincadeira envolve certas regras elaboradas pelos próprios participantes, passa a possuir características de um jogo.

Como a sociedade estar cada vez mais individualista com pensamentos apenas de meritocracia para poder vencer seus próprios problemas sem precisar de ajuda, os jogos coletivos podem mudar essa perspectiva desde que o professor trabalhe de forma correta com as crianças, podendo trabalhar com a socialização e a integração de todos os envolvidos, desenvolver isso na escola se torna primordial para que essas crianças possam crescer com um ideal diferente sobre como se portar em sociedade, respeitando e preservando a individualidade do colega que participa juntamente com ele. Além das atividades trabalharem com a coletividade, despertando o sentido de grupo, a solução de problemas, aprender e respeitar as regras, com aprendizados que eles levarão para fora da quadra e da escola. Também com a prática esportiva vêm consequentemente os benefícios da atividade física, onde numa realidade onde a população brasileira está ficando desiguais, muitos alunos não tem acesso a nenhum esporte e a escola acaba sendo esse primeiro acesso a prática esportiva.

O jogo também pode ser caracterizado como uma atividade lúdica onde os participantes encontram outras pessoas para poderem se exercitar e quando o pratica aquele momento se torna único e o mundo exterior acaba sendo de certo modo moldado a partir das reflexões acerca da prática, para melhor rendimento na escola é necessário a intermediação do professor para que não ocorram discussões ou brigas, por exemplo e que os objetivos sejam alcançados. Com isso os jogos esportivos que são práticas realizadas por dois ou mais participantes, com grupos que podem ser ou não adversários e podendo ser realizado em diferentes ambientes. Sua importância vai além da atividade física, podendo ser utilizada em forma de recreação sendo um instrumento para o desenvolvimento social e interações coletivas entre os praticantes, porém dentro do ambiente escolar é sensato adaptar os jogos, pois o objetivo da educação física escolar não é formar atletas e sim formar bons cidadãos então os jogos devem ser adaptados de forma a trabalhar ludicamente os temas propostos.

Como o jogo apresenta diversas possibilidades e aleatoriedade durante a aula começa a emergir a necessidade de adaptação das práticas pensadas pelo professor em seu planejamento, para as questões de cooperação e oposição,

problemas que devem ser intermediados pelo professor ao perceber obstáculos de convivência entre os participantes. Quando a situação é colocada em evidência e os alunos passam a refletir para tentar solucionar da melhor maneira e buscam alternativas para evitar e acabar com tipos de brincadeiras de mau gosto ou qualquer outro tipo de bullying, eles se tornam protagonistas não somente da atividade proposta, mas também buscando o melhor resultado para a melhor convivência entre todos.

Novas abordagens podem ser construídas a partir dos jogos, analisando que conviver em sociedade é inevitável que aconteçam comparações acerca do rendimento individual com as pessoas próximas naquele ambiente, na escola o mesmo ocorre quando os estudantes se avaliam em suas notas ou no quanto aprenderam em alguma disciplina, nas aulas de educação física não seria diferente, muitos jogos podem oferecer a característica da competição, da vontade de vencer, o que não é algo ruim quando tratado da maneira correta, nesse ponto os jogos podem contribuir para um novo pensamento de competição mas também de respeito. Usando como base a temática do racismo, pode-se utilizar jogos de origem africana para trabalhar a disputa, o respeito com o próximo e ainda discutir o preconceito racial ainda presente na sociedade, com a apresentação de alguns jogos africanos os estudantes podem participar e refletir acerca da prática. Alguns exemplos de jogos e brincadeira são: a Amarelinha africana, o pegue a cauda, Terra e mar, o Acompanhe meus pés, o Ampe, o Mamba, o Da Ga e o Chigora Danda.

4.1.1 A utilização dos jogos nas aulas

Os esportes ou jogos coletivos são práticas realizadas por dois ou mais participantes, com grupos que podem ser adversários e podendo ser realizado em diferentes ambientes. Sua importância vai além da atividade física, podendo ser utilizada em forma de recreação sendo um instrumento para o desenvolvimento social e interações coletivas entre os praticantes, porém dentro do ambiente escolar é sensato adaptar os jogos, pois o objetivo da educação física escolar não é formar atletas e sim formar bons cidadãos então os jogos devem ser adaptados de forma a trabalhar ludicamente os temas propostos.

Como o jogo apresenta diversas possibilidades e aleatoriedade durante a aula começa a emergir a necessidade de adaptação das práticas pensadas pelo professor em seu planejamento, para as questões de cooperação e oposição, problemas que devem ser intermediados pelo professor ao perceber obstáculos de convivência entre os participantes. Quando a situação é colocada em evidência e os alunos passam a refletir para tentar solucionar da melhor maneira e buscam alternativas para evitar e acabar com tipos de brincadeiras de mau gosto ou qualquer outro tipo de bullying, eles se tornam protagonistas não somente da atividade proposta, mas também buscando o melhor resultado para a melhor convivência entre todos.

Nesse contexto se apresentam os jogos esportivos que são muito praticados no espaço escolar, a literatura apresenta uma proposta que amplia os estudos e a aprendizagem dos jogos. Essa discussão foi iniciada por Bunker e Thorpe (1986), onde a ideia seria pautar o ensino em cima do TGFU, esse método utiliza o contexto do jogo para ensinar o que ia contra o ensino analítico, que só visava às técnicas. De acordo com Bolonhini e Paes (2009), O pressuposto teórico que orienta o modelo tecnicista é o de que, uma vez aprendidos os gestos técnicos, o aluno está apto para jogar o jogo formal. Então o jogo era dividido em partes e ensinado de forma quebrada, que no ambiente escolar pode não ser a melhor escolha já que pode desestimular os participantes pelo alto número de repetições exercidos na prática.

O TGFU é um método de ensino que se insere dentro do trabalho tático como um apoio para a aprendizagem, ele é dividido em quatro princípios, a escolha do tipo de jogo; a modificação por jogo de representação; a modificação por exagero; o ajustamento da complexidade tática. O jogo com objetivos claros, mesmo tendo sua forma modificada torna-se referência central dentro do processo de aprendizagem (GRAÇA e MESQUITA, 2007).

Dentro do modelo do TGFU (Teaching Games for Understanding) os alunos podem aprender a solucionar problemas durante as vivências dos jogos, para isso o professor precisar observar para interferir não na atividade e nem de forma a quebrar o protagonismo das crianças, mas ao notar dificuldades, reunir todos e discutir qual a melhor maneira para a sua resolução, objetivo que vai de

encontro com a proposta de Sadi, Costa e Sacco (2008), que para eles o método TGFU se aproxima mais da educação física escolar. Tendo um cuidado com a dificuldade dos jogos a partir do nível dos alunos participantes, dentro do jogo a criança tem o exercício de aprendizagem a partir dos elementos sociais, culturais e físicos. Com o passar do tempo podendo chegar aos esportes através do TGFU como diz Bolonhini e Paes (2009),

A aprendizagem dos esportes deve ocorrer dentro e a partir do contexto do jogo. Dessa forma, o conhecimento é construído nas relações que o aluno estabelece dentro da situação da aula, isto é, as habilidades e a compreensão do jogo, construídas durante a aula, estão relacionadas ao ambiente físico, social e cultural.

Servindo como uma ferramenta para o ensino do esporte, podendo ser passado de uma forma mais acessível onde os alunos, não se sintam excluídos e gostem de participar das aulas, Paes (2011) diz que no jogo o TGFU mostra a possibilidade de usar a ludicidade na prática esportiva, envolvendo os aspectos sociais, culturais, psicológicos, cognitivos e sociais. Outra característica do jogo é que em seu contexto há o surgimento de situações de imprevisibilidade, onde a criança precisará resolver, criando estratégias ou mesmo precisando trabalhar em equipe, algo que ajuda em sua formação como um cidadão dentro de uma sociedade, ajudando em seu desenvolvimento.

Quando o olhar está voltado a educação física escolar o esporte não pode ser visto como uma etapa de treinamento visando o alto rendimento, a vivência esportiva na escola deve ser tratada como mais uma prática de ensino, de acordo com Bolonhini e Paes (2009), o aluno passa a entender no geral todos os aspectos sociais, de uma forma dinâmica e imprevisível, com implicações que interferem e moldam o desenvolvimento humano da criança, sendo durante o processo um aluno e não um atleta.

Para que a criança tenha essa compreensão de que os jogos estão ajudando em seu processo de formação, é necessário que o professor apresente um tempo em sua aula para o momento de reflexão entre todos os participantes,

falando sobre a prática, sua realização e ideias para as próximas aulas, dessa forma tornando o aluno parte do processo de elaboração do conteúdo e desenvolvendo seu protagonismo. Com isso o professor precisa durante as aulas paralisar a dinâmica para que possa fazer intervenções, não na forma de se jogar ou se alguém está fazendo errado, porém para analisar e refletir questionamentos ou dificuldades que venham a surgir no momento da atividade.

Seguindo a ideia do TGFU a habilidade do aluno vai se construindo a partir do jogo, assim não sendo uma construção mecânica feita a partir de repetições de um gesto técnico por vez até porque um movimento leva a outro e pode se modificar de acordo com a situação do jogo, por isso a percepção é importante dentro do TGFU, Bolonhini e Paes (2009), afirmam que ela se relaciona a formação histórica e social, dando consequências aos seus processos cognitivos.

Os jogos e atividades sugeridas pelo professor podem vir de vivências que as crianças trazem em seus momentos de fala, por causa disso é necessário que a atividade se aproxime de sua cultura, o que favorece a participação de um maior número possível de alunos e que todos gostem da prática realizada, é importante também que haja uma progressão na dificuldade dos jogos reduzidos para que em certo momento a brincadeira com o jogo venha a se aproximar mais do esporte propriamente dito, com escolhas de estratégias e táticas.

Então com bases em todos os elementos apresentados surge a opção de utilizar todos os métodos e conhecimentos adquiridos de forma a trabalhar a educação física escolar com os temas transversais, em especial o racismo, métodos como o TFGU que tem em seu conceito métodos de trabalho para a evolução das aulas pode-se também ser utilizado para discussões acerca do racismo como por exemplo a escolha dos jogos, utilizando aqueles que tem origens africanas, trazendo assim sua história e origem para que possa ser falado nas turmas dessa forma trazer uma reflexão sobre o a importância do respeitar que deve existir entre todos.

A educação física pode tratar o racismo de uma forma mais lúdica, pois as aulas não consiste somente em aplicações dos jogos ou das brincadeiras, tem a reflexão sobre a prática, a discussão sobre respeito dos corpos ali presentes

e a necessidade do trabalho cooperativo, a atividade mostra aos alunos que independente de sua raça todos podem e devem trabalhar de forma coletiva e harmoniosa, desde que se respeitem, é possível trabalhar, estudar e conviver bem e esses valores passam a serem incorporados se forem tratados desde o início da trajetória do estudante dentro da escola e assim levados para a sua vida adulta e para outros integrantes de sua comunidade, seja nas relações entre e colegas de turma e podendo até mesmo influenciar membros de sua família.

O ambiente escolar é o local mais propenso para as crianças discutirem temas de relevância para a sociedade, pois são onde os futuros cidadãos estão sendo formados, com isso a importância do professor em sala de aula se torna essencial, o docente que não trata de assuntos considerados polêmicos está fugindo de sua função de formar futuros adultos mais educados e compreensíveis com as causas que mesmo não sendo a deles irão proteger aqueles que passam por algum tipo de discriminação porque tratam o problema com a mesma importância, nas aulas de educação física onde ocorre muitas vezes a exclusão de alunos seja por motivos de preconceito ou porque alguns não conseguem acompanhar de perto a atividade, independente da causa a aula tem que tratar de diferentes corpos as diferenças estão mais expostas, abrindo assim mais possibilidades de tratar os problemas que venham a surgir, muitas vezes os excluídos são caracterizados como diferentes, essas questões são padrões pré definidos pela sociedade, então a educação física pode parar para discutir outras formas de incluir todos dentro da atividade.

Uma estratégia a ser utilizada na escola para mostrar como o racismo pode estar enraizado na sociedade é a partir de um jogo de tabuleiro conhecido, mas que vezes não é apresentado nas, o xadrez jogo na qual se utiliza um tabuleiro onde existem peças na qual o objetivo é capturar as peças do adversário, no ambiente da educação física o professor pode ensinar a maneira de jogar, mas é uma ótima oportunidade de discutir e refletir como funciona a estrutura do jogo, o porquê das peças brancas iniciarem antes das pretas, porque os peões são sacrificados e tem menos movimentos do que as peças denominadas como rainha ou bispo, não que a criação do jogo tenha caráter discriminativo mas são elementos presentes que podem servir para a discussão do racismo, sendo pensado de forma lúdica, mais ilustrativa para os alunos e

como essas denominações do jogo podem ser externalizadas para a sociedade em que estamos vivendo. Outra possibilidade é o professor trazer atividades de matriz africana para que os estudantes possam participar e a partir da prática levantar reflexões sobre o racismo e como o mais importante é o respeitar acima de qualquer opinião ou pensamento acerca do que a pessoa é, para isso são exemplificados alguns jogos para a utilização das aulas

4.1.2 Jogos africanos

. No caderno Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE (2016) traz alguns jogos com origem no continente africano que abre possibilidade para a atuação durante as aulas, entre elas encontra-se:

Amarelinha africana (Moçambique): Ela é caracterizada como uma brincadeira ritmada, sua formação é composta por quadrados de 4 x 4 totalizando um total de 16 quadrados, movimentações e ritmos são previamente decididos pelos participantes. A movimentação ocorre saltando para os lados e passando de coluna para coluna.

Pegue a Cauda (Nigéria): Os jogadores se dividem em equipes. Cada equipe forma uma fila segurando pelo ombro ou cintura. O último jogador coloca um lenço no bolso ou no cinto. A primeira pessoa na linha comanda a equipe na perseguição e tenta pegar uma 'cauda' de outra equipe. Ganha quem pegar mais lenços. Se for apenas duas equipes ganha quem pegar primeiro

Terra e mar (Moçambique): Terra e Mar trabalha a concentração. É uma brincadeira popular em Moçambique, foi adaptada para o Brasil. O jogo consiste em uma reta riscada no chão, onde de um lado é terra e o outro mar. Ao ouvirem "Mar", todos pulam para o lado do mar. Ao ouvirem "Terra", pulam para o lado da terra.

Mancala (Egito): Considerado o jogo mais antigo, inicia-se com uma formação num tabuleiro de 6 x 2 (com duas áreas próprias nos lados) e cada buraco contém 4 contas no início. O jogador, na sua vez, clica num buraco (da fila mais perto de si) que tenha pelo menos uma conta. Esta ação retirará todas as contas do buraco selecionado e coloca-as, uma a uma, nos buracos seguintes, no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. A área do próprio

jogador (do seu lado direito) é também usada nesta separação de contas e, quando uma conta lá é colocada, o jogador ganha um ponto. O jogador não pode colocar contas na área do jogador adversário. Se a última conta (da jogada atual) for colocada na própria área, o jogador continua a selecionar outro buraco não vazio. Para capturar as peças a última conta (da jogada atual) for colocada num buraco vazio (no lado do jogador), todas as contas da mesma coluna, na linha adversária são capturadas e colocadas na área do jogador que fez a jogada. A figura seguinte mostra uma captura. O jogo termina quando um dos jogadores não puder fazer a sua jogada - por não haver contas na sua fila. Quando isso ocorre, todas as contas que sobram são adicionadas à pontuação do adversário. O jogador com a maior pontuação ganha o jogo.

Acompanhe meus pés (Zaire): As crianças estão em um círculo. O líder canta e bate palmas. Ele para de cantar na frente de uma das crianças e realiza algum tipo de dança. Se a criança conseguir copiar os passos ela se torna o novo líder. Se não conseguir o líder escolhe outra criança e repete a dança. Como variação a troca também pode ocorrer se a criança escolhida não acerte o passo.

Ampe (Gana): Uma das crianças é o líder. Os outros estão em um semicírculo. O líder fica de frente para quem se encontra em uma das extremidades do grupo. O líder e a outra criança batem palmas, pulam e depois saltam e colocam um pé à frente. Se os dois colocarem o mesmo pé para frente, os dois trocam de lugar e o jogo tem um novo líder. Se colocarem os pés diferentes, o líder se move para a próxima criança e começa a mesma rotina.

Pegue o bastão (Egito): Cada estudante deverá ter uma vara ou algo parecido do tamanho de um cabo de vassoura. Os jogadores formam um grande círculo. O objetivo é pegar o bastão mais próximo à sua direita antes de cair, todos deixarão o bastão em pé e quando a pessoa de fora der o comando todos deverão pular a direita e pegar o cabo antes dele cair.

Mamba (África do Sul): Este é um jogo de pique com estilo cooperativo, antes de iniciar o jogo deve-se demarcar a área que irá ocorrer e o jogador que será o mamba, o que na cultura seria uma cobra, o jogador do lado de fora da área demarcada tentará pegar quem estiver dentro, quando pegos eles farão

parte do corpo da cobra mas somente o primeiro poderá capturar o corpo o ajudará não deixando as outras se espalharem já que não podem passar pelo corpo da cobra.

Da Ga (Gana e Nigéria): Esse jogo também é semelhante ao pique, primeiramente deverá ser demarcado a área da brincadeira, e onde ficará a toca do pegador, com todos espalhados pela área o pegador sairá da toca e tentará pegar alguém, com sucesso essa pessoa ajudará o pegador e deverão correr de mãos dadas, o jogo acaba quando todos forem pegos.

Chigora Danda (Zimbábue): O jogo necessita de 3 varas ou algo parecido que serão colocados no chão num formato da letra H, dois sentarão nas pontas e levantarão uma das varas para que o outro salte por ela, com um ritmo os saltos deverão ir aumentando e a altura da vara também até não conseguir saltar mais.

Mbube Mbube (Gana): De uma palavra que significa leão, os alunos formarão um círculo onde dois serão escolhidos para ser o leão e o outro o Impala, eles terão os olhos cobertos e ficarão no centro na roda, o objetivo é que o leão pegue o Impala, os alunos fora da roda ajudarão o leão, quando ele estiver longe do Impala farão sons baixos mas quando estiver próximo gritarão “Mbube, Mbube”.

5 DISCUSSÃO

Com base nas referências consultadas para a elaboração do texto, é notável como a sociedade ainda está habituada as práticas preconceituosas seja de forma direta ou indiretamente, ações ou falas acabam ferindo os direitos dos negros por ter um pensamento de superioridade, ideia que foi consequência da exploração dos europeus e também da comercialização de escravos em grande dos povos africanos gerando por efeito em desigualdades sociais, em especial no Brasil onde após o fim da escravidão os donos de escravos que foram beneficiados por perderem mão de obra e não a população negra que foram tiradas de seu lar e forçados a trabalhar longe de casa sem mínimas as condições.

Por conta dessas ideias houve no Brasil uma tentativa de embranquecimento da população como cita (Schwarcz 1996), com isso os negros acabaram indo para os morros e periferias, causando um distanciamento entre os diferentes habitantes e por consequência já que não existiam leis para a integração de todos na sociedade, uma grande desigualdade que se mantém presente e por conta disso práticas de racismo são frequentemente notadas e tendo cada vez mais repercussão graças a redes sociais, por conta dessa inferioridade histórica alusões a inferioridade até os negros diminuem os seus semelhantes.

[...] Toda a carga de herança cultural que modelou a sociedade brasileira é tão fundamentada no racismo, que nem os próprios negros escaparam à assimilação de sentimentos contrários à raça negra. E como ninguém age, pensa, ou sente fora da própria cultura, admitimos ser possível, no Brasil, terem-se atitudes racistas inconscientes. [...]
(AZEVEDO, 1987, p. 49).

Para que as novas gerações venham a ter um pensamento contrário visto atualmente a escola passa a ter um papel essencial, a educação é a melhor ferramenta disponível para esse combate social visto que as crianças estão em uma formação crítica e cultural e em especial a educação física já que trabalha com elementos como a cultura e o corpo utilizando as brincadeiras como estratégia para incluir essas discussões que segundo QUEIROZ, 2003 as brincadeiras são atividades que trabalham as questões físicas e mentais.

Outra possibilidade são usar os jogos como elementos para trazer o debate do preconceito, como são atividades em sua maioria de caráter coletivo, usar o jogo como forma de observar e criticar o mundo ao redor, de acordo com CASTELLANI FILHO, 2010, não importa a duração do jogo ou seu significado mas sim a busca da compreensão do mundo em que vivemos. A necessidade de precisar do outro para a conquistar o objetivo do jogo torna-se importante, jogos mais reconhecidos podem dar esse pontapé inicial e com o passar do tempo trazer jogos que sejam desconhecidos por grande parte dos estudantes

até o momento que chegaria as de origem africana, utilizando de técnicas como o TGFU, usar essas atividades de forma que todos participem como afirma PAES e ao final trazer aos estudantes quais são as brincadeiras em que atuaram e explicar de onde vem, com isso falar como a cultura africana é rica e não importando sua origem, mas sim reconhecer o valor de cada cultura e sua importância.

Portanto trazer jogos de origem africana como a amarelinha ou o Pega bastão mostraria aos estudantes sejam eles do ensino infantil ao ensino de adultos como todas as pessoas e culturas são fundamentais para a evolução social, uma estratégia para a implementação dessas brincadeiras e jogos seria os colocar em prática e só posteriormente dizer seu nome e de onde vem, com isso o índice de rejeição ao início seria menor e ao final mostrar como todos tem sua importância na sociedade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa desse trabalho a partir das referências bibliográficas trouxe como tema central o racismo, desde sua origem com o mercado escravista passando pelas consequências refletidas atualmente e historicamente, por conta disso é importante a discussão sobre o racismo dentro da educação brasileira afim de repudiar acabar com discriminação racial, utilizando em especial as aulas de educação física para atingir esse objetivo por meio dos jogos e utilizando abordagens que tragam jogos nacionais e regionais e principalmente os de origem africana para o meio escolar, refletir a partir da prática sobre eles e mostrar que independente da origem da pessoa ou da brincadeira que será abordada na aula o valor real é estar ao lado se divertir, brincar e jogar junto a convivência se torna muito melhor quando há compreensão e respeito entre todos valores que possam ser transmitidos aos pais e a comunidade em torno da escola e por consequência modificar a sociedade visto que os estudantes terão um olhar crítico quando adultos e assim excluir o pensamento preconceituoso dentro da sociedade.

7 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

A história do racismo. Unisinos, 2013. Disponível em: <<http://unisinos.br/blogs/neabi/2013/02/04/a-historia-do-racismo-documentario>>.

Acesso em: 20 de janeiro de 2022

AZEVÊDO, Eliane. **Raça: conceito e preconceito**. Editora Ática, 1987.

BOLONHINI, Sabine Zink; PAES, Roberto Rodrigues. A proposta pedagógica do teaching game for understanding: reflexões sobre a iniciação esportiva. **Pensar a prática**, v. 12, n. 2, 2009.

CHAVES, Evenice S. O racismo contra o negro e a aprendizagem cultural. **Journal of Human Growth and Development**, v. 13, n. 2, 2003.

DE OLIVEIRA, Daniele. BRANQUITUDE E DISCURSO RACISTA EM COMENTÁRIOS AO WEBJORNAL FOLHA DE SP. **Cadernos de Linguagem e Sociedade**, v. 23, n. 1, p. 53-70, 2022.

DOS SANTOS, Anderson Caetano. OS RELACIONAMENTOS INTER-RACIAIS EM DOIS CONTOS DE CUTI. **REVISTA DE LETRAS-JUÇARA**, v. 3, n. 1, p. 65-80, 2019.

RIBEIRO JUNIOR, João. **O que é Nazismo**. 1 ed. Brasília: Editora Brasiliense, 1986.

SAMPAIO, E. de O. **Racismo Institucional: desenvolvimento social e políticas públicas de caráter afirmativo no Brasil**. Interações. Revista Internacional de Desenvolvimento Local. Vol. 4, N. 6, p. 77-83, Mar. 2003.

SILVA, M. S. A Cooperação nos Jogos de Origem Africana e Afrobrasileira. **Os desafios da Escola Pública Paranaense na perspectiva do professor PDE: Produções didáticopedagógicas**.

QUEIROZ, T. D. **Dicionário prático de pedagogia**. São Paulo: Rideel, 2003