

PROJETO JOGO ABERTO FOOTBALL FOR HOPE



ÍNDICE:

ALÉM DAS QUATRO LINHAS:

Uma Visão Geral do Projeto.....3

FORA DA CAIXINHA:

Como foi em São Paulo.....4

BOA MOVIMENTAÇÃO RELATO:

Como foi no Rio de Janeiro.....5

VOLTA AO MUNDO EM 17 JOGOS:

A Pesquisa.....8

SOMANDO PONTOS:

Avaliação e Resultados.....13

PROTAGONISMO DE TODOS:

O que ficou de aprendizado.....18

SHOW DE BOLA:

Festival Jogo Aberto Football for Hope.....21

TRABALHO COLETIVO:

Apoiadores do projeto.....23

VISÃO GERAL

ALÉM DAS QUATRO LINHAS

No Jogo Aberto Football for Hope, o esporte mais popular do mundo é usado como ferramenta de integração, educação e desenvolvimento social

Desenvolvido pela **Fundação Gol de Letra** com o apoio da **FIFA**, o projeto **Jogo Aberto Football for Hope** contou com a participação de 50 adolescentes de 12 a 17 anos. Eram duas turmas, com 25 alunos cada. No grupo proveniente do Rio de Janeiro, todos eram integrantes do programa Dois Toques, uma das ações da fundação no bairro do Caju. Já a turma de São Paulo era formada por participantes do programa Jogo Aberto, realizado na Vila Albertina.

A proposta era usar o futebol como uma espécie de fio condutor, tirando proveito das características do esporte para propor debates e reflexões sobre temas como educação, inclusão, autonomia, respeito à diversidade e construção coletiva. Orientadas com esse objetivo como pressuposto, as turmas foram a campo pesquisar sobre diferentes formas de jogar futebol pelo mundo. Vários modelos de atividades foram identificados e praticados durante o projeto.

Como evento final, realizou-se um festival esportivo que promoveu a integração das duas turmas. Foram três dias de atividades em São Paulo. Além de colocar em prática os jogos pesquisados, os participantes debateram temas relacionados ao futebol e à vida cotidiana – como racismo e violência, entre outros. Para o projeto acontecer, foram realizados encontros presenciais entre os integrantes da equipe pedagógica envolvida. No total, foram três encontros: planejamento, monitoramento e avaliação.

Tão importante quanto as aprendizagens esportivas foi o desenvolvimento de habilidades sociais, incluídas como conteúdo nas atividades práticas. Os princípios do esporte educacional já prevêem estratégias de atuação que garantem a participação de todos no processo de construção e execução das oficinas – favorecendo, também, o desenvolvimento dessas habilidades. A **Gol de Letra** espera que sua experiência com o **Jogo Aberto Football for Hope** se multiplique, servindo como fonte de pesquisa para outros empreendedores sociais. E que inspire mais pessoas e organizações a usar o esporte como ferramenta de integração, educação e desenvolvimento.

RELATO SP

FORA DA CAIXINHA

Os participantes não conheciam outras formas de jogar futebol além da tradicional. Ao descobri-las, enriqueceram seus repertórios esportivo e cultural

As atividades desenvolvidas durante o ano na unidade Vila Albertina, em São Paulo, tinham como objetivo imergir os adolescentes no universo do futebol e suas variáveis, já que um dos objetivos era descobrir outras formas de praticar o esporte. Nossos jovens estavam acostumados a jogar apenas o futebol tradicional visto na TV ou o praticado nas escolas. Poucas são as variações experimentadas por eles no dia a dia – apesar de existirem muitas formas alternativas em outras partes do mundo, amplamente praticadas nos respectivos países de origem.

Apresentado no início de 2014, o projeto teve grande repercussão entre os participantes. Primeiro, porque todos sabiam que o treinamento de futsal/futebol oferecido ali seria mais profissional; depois, porque se tratava de uma iniciativa com apoio da **FIFA**, em pleno ano de Copa do Mundo no Brasil. Os jovens acabaram ganhando o apelido de “Turma FIFA” e as atividades do projeto passaram a ser chamadas de “Aulas FIFA”. Elas tinham como missão dar uma pequena amostra de como é um treinamento mais profissional, que busca aumentar o condicionamento físico dos jovens para um maior rendimento nas atividades e jogos.

ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO

Ao sentirem que estavam treinando como uma equipe profissional, os participantes demonstraram engajamento e motivação ainda maiores. Um dos objetivos de todas as atividades práticas executadas durante o projeto era aumentar as habilidades de cada um nos fundamentos da modalidade (passe, recepção, chute, drible etc.).

O comprometimento demonstrado pelos participantes era tamanho que, quando um deles faltava, acabava sendo cobrado pelos demais. Quanto maior o número de alunos no dia, mais motivador era o desafio nas atividades de desempenho físico, já que, muitas vezes, eles disputavam quem era o mais forte ou o mais resistente. Essa disputa se transformou em um elo que uniu os jovens ainda mais. Quanto maior a dificuldade dos exercícios de condicionamento físico e de fundamentos, mais eles se sentiam desafiados. Não houve um só participante que tenha se negado a executar o que foi proposto. E quanto mais complexa ou difícil a atividade, maior era o empenho de todos.

PACIÊNCIA E NEGOCIAÇÃO

O projeto também previa pesquisas de formas alternativas de jogar futebol praticadas em diferentes partes do mundo. O grupo apresentou resistência em ter de sair da quadra para fazer alguma atividade na biblioteca ou até mesmo uma leitura de textos com todos sentados na quadra. Isso ocorreu durante o ano inteiro, exigindo muita paciência e negociação nas rodas de conversa no início de cada oficina para que eles cumprissem algumas tarefas fora da quadra.

A atividade mais fácil de negociar era quando íamos para a sala de vídeo assistir aos diversos jogos trabalhados durante o ano (chinlone, sepacktakraw, football street freestyle, as melhores jogadas do Falcão etc.), pois todos sabiam que, em seguida, o jogo assistido seria colocado em prática. A cada jogo novo que era descoberto, os jovens queriam rapidamente ir para a quadra vivenciá-lo. Os mais habilidosos conseguiam jogar, ainda que com alguma dificuldade, logo na primeira vez. Outros não desistiam enquanto não conseguissem.

Em cada atividade, os participantes tinham liberdade de mudar algo para que tivessem sucesso ao jogar: trocavam de bola, mexiam na altura da rede, jogavam descalço etc. Assim, todos vivenciaram das mais diversas formas as novidades do futebol descobertas pelo mundo.

DESCOBERTAS E VIVÊNCIAS

A origem da resistência do grupo em fazer pesquisa na biblioteca ficava evidente quando eles argumentavam que “nem na escola a gente faz isso”. Até então, sempre tiveram bem claro que no programa Jogo Aberto treinavam futsal e não atividades que implicariam leitura ou pesquisa. Com o passar do ano, essa resistência foi diminuindo, ao perceberem que, a cada pesquisa, correspondia uma vivência positiva de participação em quadra.

Acreditamos que foi um ano de muitas descobertas e vivências para todos. Temos certeza de que nossos jovens terminaram a edição 2014 do projeto com muitas novidades em seus repertórios esportivo e cultural. O mais importante, contudo, é que eles carreguem essa bagagem e consigam multiplicá-la na escola, na igreja, na rua e em todos os demais espaços que estejam habituados a frequentar.

RELATO RJ

BOA MOVIMENTAÇÃO

Foram os próprios participantes que escolheram a estrutura de aulas teóricas e práticas semanais, assim como os temas norteadores

Na unidade do bairro do Caju, Rio de Janeiro, iniciamos o projeto em março de 2014 e, desde o primeiro encontro, procuramos explicar para a turma a proposta de trabalho que teríamos durante todo o processo. Buscamos a participação ativa dos adolescentes na construção da proposta de organização das oficinas. Foram eles que escolheram, por meio de votação, a estrutura de aulas teóricas e práticas semanais – sabendo que, durante os encontros, teriam de produzir textos, fazer pesquisas e participar de debates. Eles também foram os responsáveis por definir os temas norteadores para o trabalho de formação geral: racismo no esporte, violência no futebol, Copa do Mundo e dinheiro público investido em grandes eventos esportivos. Fizemos uma apresentação da entidade **FIFA** e compartilhamos o cronograma de trabalho com todos.

O envolvimento desde o início era importante para que os participantes se apropriassem da proposta e assumissem o papel de protagonistas do trabalho. No total, tivemos 25 jovens da unidade Caju envolvidos no projeto (16 meninos e 9 meninas), todos integrantes do projeto Dois Toques (no qual dividem seus dias de atendimento entre oficinas de educação física, letramento e esportes radicais).

ESTRATÉGIAS DIFERENTES

Esses adolescentes, com idade entre 13 e 15 anos, nunca tinham participado, dentro da **Fundação Gol de Letra**, de um projeto específico envolvendo apenas uma modalidade. O ineditismo da proposta explica a dificuldade enfrentada inicialmente com a gestão das atividades que exigiam alto nível de qualidade técnica, pois muitos alunos praticavam o futebol apenas como lazer (alguns deles nunca tinham jogado com as regras oficiais). Vale ressaltar que, apesar da metodologia ser do futebol, o jogo com regras oficiais e suas adaptações se deram por meio do futsal.

Percebemos que precisaríamos adotar estratégias diferentes para tornar a turma mais heterogênea em relação às habilidades técnicas. Sendo assim, utilizamos atividades que buscavam trabalhar os conteúdos respeitando os níveis de aprendizagem que a turma apresentava. Por vezes, formamos grupos por fase de desenvolvimento, com níveis diferentes de dificuldade.

Essa abordagem trouxe um resultado bastante satisfatório. Quando todos participavam de uma atividade específica, podia-se notar claramente a evolução das habilidades daqueles que partiram de uma condição técnica inferior. Esse desenvolvimento ficou ainda mais visível entre as meninas, que enfrentaram muitas dificuldades com os conteúdos técnicos nas primeiras oficinas. Assim, pudemos garantir atividades mais complexas para os alunos que já apresentavam as condições necessárias para realizá-las, levando em conta o estágio de desenvolvimento gestual e motor de cada um.

DEFESA, MEIO-CAMPO E ATAQUE

Quando a turma já apresentava um rendimento satisfatório na execução das habilidades técnicas, iniciamos a pesquisa das diferentes formas de praticar futebol. Surgiram jogos como o sepaktakraw e o chinlone, ambos originários do Sudeste Asiático, e adaptações criadas por povos indígenas do Brasil. As vivências dessas atividades tiveram uma aceitação extremamente positiva por parte do grupo, sendo multiplicadas para os outros dias de atendimento.

Nas atividades teóricas, conseguimos trabalhar bem os temas norteadores propostos. Durante nossas discussões sobre racismo, fizemos um resgate histórico da inserção dos negros no futebol e produzimos textos sobre os recentes casos de preconceito racial. Esse estudo culminou com uma campanha contra o racismo criada no Facebook, com a qual buscamos compartilhar e expandir nosso debate sobre a questão.

Outra iniciativa merecedora de destaque foi a entrevista com o jornalista Maurício Murad, que escreve regularmente sobre violência no futebol. Depois da conversa, a turma foi dividida em grupos para discussão do tema. Ao final, foram expostos e debatidos os pontos destacados pelos grupos.

Houve, ainda, um debate muito animado sobre o investimento de dinheiro público em eventos esportivos. Divididos em grupos – que, dessa vez, representavam os três setores fundamentais do campo de futebol (defesa, meio de campo e ataque) –, os jovens propunham um tema, defendiam seus posicionamentos e atacavam com ideias divergentes. Para trabalhar o tema Copa do Mundo, optamos por uma vivência prática com representações de papéis, na qual os alunos puderam experimentar algumas funções de profissionais que compõem uma comissão técnica de futebol.

PESQUISAR, DEBATER E PRATICAR

Avaliamos que o projeto foi muito positivo para os alunos, pois eles puderam participar com autonomia de todo o processo, construindo coletivamente e propondo atividades. O desafio de desenvolver habilidades técnicas em uma turma extremamente heterogênea foi superado, e todos conseguiram ser protagonistas dentro das atividades. Além disso, envolveram-se nos debates e nas discussões de maneira bastante satisfatória, o que favoreceu ainda mais o empoderamento das habilidades técnicas e o aprofundamento nas práticas da modalidade. A conclusão é que conteúdos técnicos e teóricos não só podem como devem caminhar juntos, potencializando o interesse dos alunos em pesquisar, debater e praticar.

O festival trouxe resultados práticos, proporcionados pelas atividades e pelos debates de temas transversais, mas também teve importância simbólica, ao coroar de maneira tão empolgante e inspiradora o trabalho realizado pelas turmas de São Paulo e do Rio de Janeiro. Foi emocionante – um momento de total integração entre alunos e equipes da instituição.

PESQUISA

VOLTA AO MUNDO EM 17 JOGOS

Os participantes foram até o Sudeste Asiático, passando por tribos indígenas, para descobrir formas alternativas de jogar futebol

A pesquisa é uma ferramenta importante para o processo de aprendizagem, que permite analisar o objeto de estudo a partir de diferentes visões. No **Jogo Aberto Football for Hope**, ela foi fundamental para um maior conhecimento das múltiplas formas possíveis de se jogar futebol. Por meio da pesquisa, pudemos verificar as mais diferentes possibilidades de adaptação do jogo (da alteração do número de jogadores ao uso de espaços e materiais alternativos), até identificar temas transversais que se inserem no jogo e que influenciam nossa forma de vê-lo e experimentá-lo. Durante o projeto, os jovens tiveram a oportunidade de vivenciar cada um dos jogos pesquisados, materializando as descobertas e dando sentido real ao conhecimento teórico com o qual entraram em contato.

FUTEBOL DE RUA

Também conhecido como Futebol 3, é praticado há muitos anos em várias partes do mundo. Trata-se de uma modalidade de natureza cooperativa e participativa, com muito potencial para ser usada como metodologia de inclusão. Nesse sentido, e sempre tangenciada pela mediação, vem sendo aprofundada desde meados da década de 1990.

Baseada nos *Quatro Pilares da Educação* da UNESCO, a atividade gira em torno de um mesmo objetivo: o desenvolvimento social. No primeiro tempo, é formada a roda na qual são definidas as regras da partida, a divisão das equipes, o modelo de pontuação e os valores, tudo isso seguido de alguns breves jogos e exercícios.

No segundo tempo, são colocados em prática os combinados anteriores. Cabe ao professor o papel de mediador, já que neste jogo não existe juiz. Os participantes são responsáveis por cumprir o que estabeleceram, gerenciando possíveis conflitos e praticando valores como solidariedade, respeito, tolerância e cooperação.

No terceiro tempo, todos avaliam se os acordos iniciais foram cumpridos. É nesse momento que os participantes, individualmente, têm a oportunidade de falar para o grupo o que perceberam e como se sentiram durante a partida (se houve respeito, solidariedade, cooperação e tolerância, e se todos agiram de forma a promover um jogo limpo).

SEPAKTAKRAW

Originário da Malásia, o Sepaktakraw (ou simplesmente Takraw) é uma mistura de futebol, vôlei e artes marciais. A modalidade guarda algumas semelhanças com o futevôlei e é jogado em uma quadra com as mesmas dimensões do badminton. Surgiu há mais de 500 anos no Sudeste da Ásia. Por aqui, o esporte é recente: vem sendo praticado há pouco mais de uma década.

O principal objetivo é passar a bola sobre a rede utilizando qualquer parte do corpo, exceto as mãos e os braços. Como no vôlei, os pontos são marcados quando a bola toca o chão. Cada equipe é composta de três jogadores. E são permitidos, no máximo, três toques antes que a bola seja passada para o lado adversário. Detalhe: os toques podem ser dados por um único jogador. Para garantir o envolvimento de todos, independentemente da habilidade e da condição física apresentada por cada um, decidiu-se diminuir a altura da rede e usar uma bola de borracha.

CHINLONE

Também chamado de caneball, é tradicional de Myanmar, no Sudeste Asiático. Trata-se de uma combinação de esporte e dança, na qual não se ganha nem se perde, pois não há adversário. O que importa é fazer o jogo mais bonito possível.

Uma equipe de seis jogadores passa a bola para trás e para frente com os pés, os joelhos e a cabeça enquanto todos se movem em torno do círculo formado por eles. Um jogador vai para o centro e é apoiado pelos demais, que tentam passar-lhe a bola de volta com um chute. Quando a bola cai no chão, o jogo recomeça.

O Chinlone é jogado há mais de 1.500 anos. Ao longo dos séculos, foram desenvolvidos mais de 200 modos distintos de chutar a bola. Muitos dos movimentos são similares aos de danças e artes marciais birmanesas.

DESAFIO 1X1

Muitos conhecem esta modalidade como street style, ou futebol estilo livre. Fundamentado na demonstração de habilidades variadas com a bola, começou a ganhar destaque na mídia a partir de 2005, provavelmente por causa dos vídeos feitos à época pelos jogadores Ronaldinho Gaúcho e Cristiano Ronaldo. A popularidade do esporte cresceu tanto que, em 2011, foi realizado o primeiro campeonato mundial – organizado na Malásia pela Federação Internacional de Futebol Freestyle.

Cada partida é disputada por apenas dois jogadores, que se enfrentam em um espaço retangular ou redondo de tamanho reduzido. O objetivo é somar pontos fazendo gols ou dando um rolinho (caneta) no adversário. Cada gol ou rolinho equivale a um ponto. O maior desafio é vencer marcando um ponto de rolinho.

XIKUNAHITY

Pronuncia-se “zikunariti”. Apesar do nome complicado, o jogo é simples. Trata-se de uma espécie de futebol em que os “chutes” só podem ser dados com a cabeça. É tradicionalmente praticado pelos povos indígenas Paresi, Salumã, Irántxe, Mamaidê e Enawenê-Nawê, todos do Mato Grosso. As partidas acontecem em arenas de terra batida e são disputadas por duas equipes com 8, 10 ou mais atletas e um capitão. O tamanho da arena é semelhante ao de um campo de futebol.

A partida começa com um atleta veterano de cada equipe (os capitães) se dirigindo ao centro para decidir, na base do diálogo, quem irá lançar a bola e quem deverá rebatê-la. Feito isso, tem início a peleja, com a primeira cabeçada em direção ao campo adversário. A bola tem de ser devolvida também de cabeça, e não se pode tocá-la com as mãos, os pés ou

qualquer outra parte do corpo – só com a cabeça. Uma equipe marca ponto quando o adversário não consegue devolvê-la (ou seja, quando a bola deixa de ser rebatida).

TOTÓ HUMANO

Suas regras são parecidas com as do futsal, mas com uma diferença marcante: os jogadores são obrigados a ficar de mãos dadas. As duas equipes, formadas de pelo menos seis indivíduos, distribuem-se na quadra em fileiras intercaladas e com igual número de integrantes. Cada fileira pode ser formada por 2, 3 ou 4 jogadores.

Como fica todo mundo de mãos dadas, um jogador só pode se movimentar se todos daquela fileira o acompanharem, movimentando-se ao mesmo tempo e na mesma direção. O objetivo é obter estratégia suficiente para conseguir fazer um gol. Trata-se, portanto, de um jogo em que o trabalho em equipe é fundamental. Ganha o time que fizer mais gols.

MINIFUTEVÔLEI

Joga-se em duas versões: 2 contra 2 ou 3 contra 3. A altura da rede e o tamanho da quadra são menores que os do futevôlei tradicional, para que o jogo seja melhor controlado. Mas as regras são as mesmas. Uma equipe saca e a outra recebe (tudo feito sempre com os pés), podendo dar até três toques na bola antes de devolvê-la para a quadra adversária. O time que deixar a bola cair dá um ponto aos oponentes. Fecha o set quem chegar aos 15 pontos. E vence o jogo quem alcançar dois sets de vantagem.

FUTEBOL DE MÃOS DADAS

O jogo acontece em quadra de futsal com times compostos de quatro duplas: três na linha e uma no gol. Todos os pares são obrigados a jogar de mãos dadas. E a dupla que joga no gol não pode colocar as mãos na bola. No mais, tudo segue o *script* de uma partida convencional de futebol. As equipes definem em comum acordo qual será a duração do jogo (ou se ele termina quando atingido determinado número de gols). Toda vez que os integrantes de uma dupla soltam as mãos, uma falta a ser cobrada pela equipe adversária é marcada.

MINIJOGOS 2X2, 3X2, 3X3...

São totalmente baseados no futsal, com as mesmas regras e a mesma quadra. O que muda é o número de jogadores. Como o próprio nome indica, podem ser jogados em versões de 2 contra 2, 3 contra 2, 3 contra 3 e assim por diante. Uma variação muito popular dessa atividade são os chamados “golzinhos”. Jogados nas ruas, eles invariavelmente se adaptam ao espaço e ao número de jogadores disponíveis. Esse tipo de jogo pode se prestar muito bem ao treinamento de táticas e técnicas para jogos oficiais, uma vez que possibilitam maior foco em cada jogador.

GOL A GOL MALUCO 8X8

O mais inusitado desta atividade é o número de bolas: são oito, todas em jogo ao mesmo tempo. Cada equipe, composta de oito integrantes, ocupa uma metade da quadra e não pode ultrapassar a linha central. O objetivo é fazer gols no adversário. Não há limite para o número de goleiros, que não podem colocar as mãos na bola. O mediador deve escolher dois juízes para contar os gols das equipes. São eles que definem, junto com os capitães de cada time, se a partida termina com número de gols ou tempo de duração.

BOBINHO COM DOIS JOGADORES

É uma adaptação do jogo de bobinho tradicional. Forma-se uma roda com número indeterminado de jogadores e dois deles (os “bobinhos”) ficam no centro. A bola começa a ser trocada entre os que formam a roda. O objetivo dos dois do centro é roubá-la. Quando isso acontece, o jogador que perdeu a bola passa ao centro. No bobinho tradicional, apenas um jogador fica no centro da roda.

BOBINHO DE MÃOS DADAS

Mais uma variação do bobinho tradicional. Não há limite para o número de jogares que formam a roda. No centro dela, podem ficar um ou dois “bobinhos”. A diferença, como o nome do jogo deixa claro, é que os integrantes da roda são obrigados a ficar de mãos dadas – o que acaba exigindo maior controle da bola. O objetivo do jogo permanece o mesmo: trocar passes sem deixar que o “bobinho” roube a bola. Quem tem o passe interceptado passa a jogar no centro da roda.

RACHÃO

É um jogo de futebol que pode ser realizado em campo ou quadra, com número variável de jogadores – de acordo com o espaço disponível. O tempo de duração também pode variar. A principal diferença em relação ao futebol ou ao futsal é que, no rachão, não existe saída de bola. Ou seja: o jogo não para quando ela ultrapassa as linhas regulamentares, o que deixa a partida mais intensa e muito divertida.

RODA DE EMBAIXADINHA

É um jogo de exibição que dá grande destaque às habilidades de controle da bola. Os jogadores, em número variável, formam uma roda ou se espalham por um determinado espaço e tocam uns para os outros, sempre depois de uma sequência de embaixadinhas. Quando a bola cai, não há punição para ninguém e o jogo simplesmente recomeça. Mas existe uma variação na qual se elimina o jogador que deixa a bola cair, até sobrar apenas o mais habilidoso de todos.

GOL A GOL RELÂMPAGO

O jogo pode ser disputado por equipes ou por apenas dois jogadores, um contra o outro. Objetivo: fazer gols no adversário com chutes de longa distância. As partidas são rápidas. Define-se quem começa chutando por meio de sorteio. Toda vez que um chute não atinge o gol, a equipe ou o jogador que chutou sai do jogo para a entrada de um substituto.

QUEIMADA COM OS PÉS

Antes de começar, um jogador é escolhido para a função de “queimador” – ou seja, atirar a bola nos outros, só que com os pés. Os demais jogadores devem se esquivar por toda a extensão da quadra. Quando alguém é atingido, vira “queimador”. Vence a partida o último a ser “queimado”. Neste jogo, não há limite de participantes. Só é preciso equilibrar o número de jogadores com o espaço disponível, de modo a reduzir o risco de trombadas. Outra dica: os “queimadores” devem ser orientados a não acertar os demais com a bola acima dos joelhos, para evitar lesões.

CHUTE NA TRAVE

Duas equipes com número variável de jogadores ocupam suas respectivas metades da quadra. Alternadamente, os integrantes de cada equipe vão chutando em direção ao gol adversário. Mas o objetivo não é colocar a bola na rede. Aqui, a missão é acertar a trave. Vence a equipe que somar 50 pontos primeiro, de acordo com os seguintes critérios: trave (três pontos); travessão (cinco pontos); forquilha (sete pontos)

AVALIAÇÃO

SOMANDO PONTOS

*O desenvolvimento dos participantes do **Jogo Aberto Football for Hope** foi notório, tanto nas aprendizagens específicas quanto nas habilidades sociais*

Os benefícios proporcionados pelo projeto **Jogo Aberto Football for Hope** a cada um de seus participantes foram avaliados em cinco aspectos fundamentais:

- Aprendizagens específicas de futebol
- Desenvolvimento da comunicação interpessoal
- Desenvolvimento de habilidades sociais como respeito, cooperação e uso do diálogo para solução de conflitos
- Frequência
- Aproveitamento geral do participante

Na **Fundação Gol de Letra**, todas as avaliações de projeto são divididas em três momentos ao longo do ano:

- Marco zero
- Monitoramento
- Resultado

Esse processo permite observar a evolução dos participantes durante todo o período, assim como corrigir erros, sugerir inovações e acrescentar ou retirar propostas para ter um trabalho sempre ajustado à realidade e ao desejo dos educandos.

Os instrumentos utilizados pelos educadores são fichas de observação, por meio das quais eles avaliam os jovens a partir de quatro conceitos:

- Nível 1 - Representa o nível mais básico de conhecimentos, com dependência total do educador
- Nível 2 - Corresponde ao nível de conhecimentos em que o educando já realiza parte das tarefas, mas ainda demanda ajuda em boa parte do processo
- Nível 3 - Nível regular de conhecimentos. O participante já domina a maior parte da tarefa, mas ainda apresenta algumas necessidades de mediação
- Nível 4 - Estágio mais avançado de conhecimento. A criança ou o jovem domina completamente as tarefas e habilidades necessárias para participar dos jogos e o educador pode investir em variações e na ampliação dos conhecimentos esportivos

Com base nesse método, analisaremos os resultados obtidos em 2014 com o **Jogo Aberto Football for Hope** para consolidar uma metodologia de educação por meio do futebol de

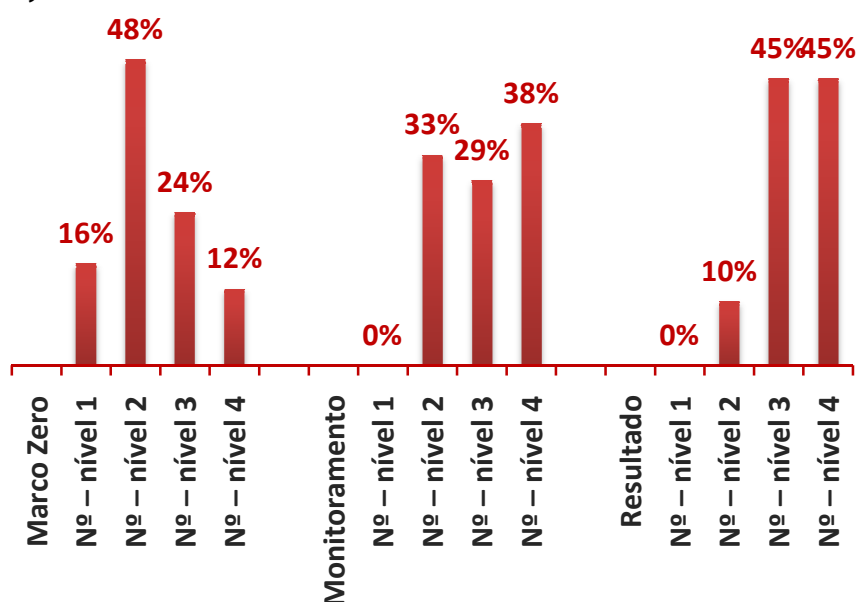
maneira segura, criativa e técnica, que possibilite a um número cada vez maior de crianças e adolescentes a construção de novos conhecimentos e habilidades.

Aplicado ao **Jogo Aberto Football for Hope**, esse método de avaliação comprovou os bons resultados obtidos pelo projeto. Veja alguns exemplos:

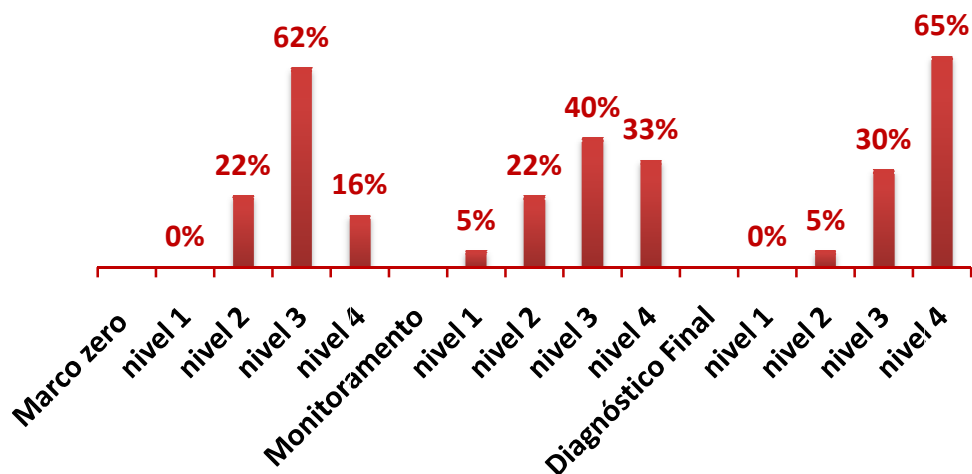
No marco zero, pouco mais de 10% dos participantes do Rio de Janeiro apresentavam nível 4 no que se refere a fundamentos do futebol. Na última etapa do processo, eles eram quase 45%. Entre os alunos de São Paulo, o resultado foi ainda melhor: salto de 16% para 65%.

No marco zero, pouco mais de 10% dos participantes do Rio de Janeiro apresentavam nível 4 no que se refere à capacidade de expressar opiniões. Na última etapa do processo, esse número tinha dobrado. Entre os alunos de São Paulo, o resultado foi surpreendente: passou de 0 a 31%.

Rio de Janeiro

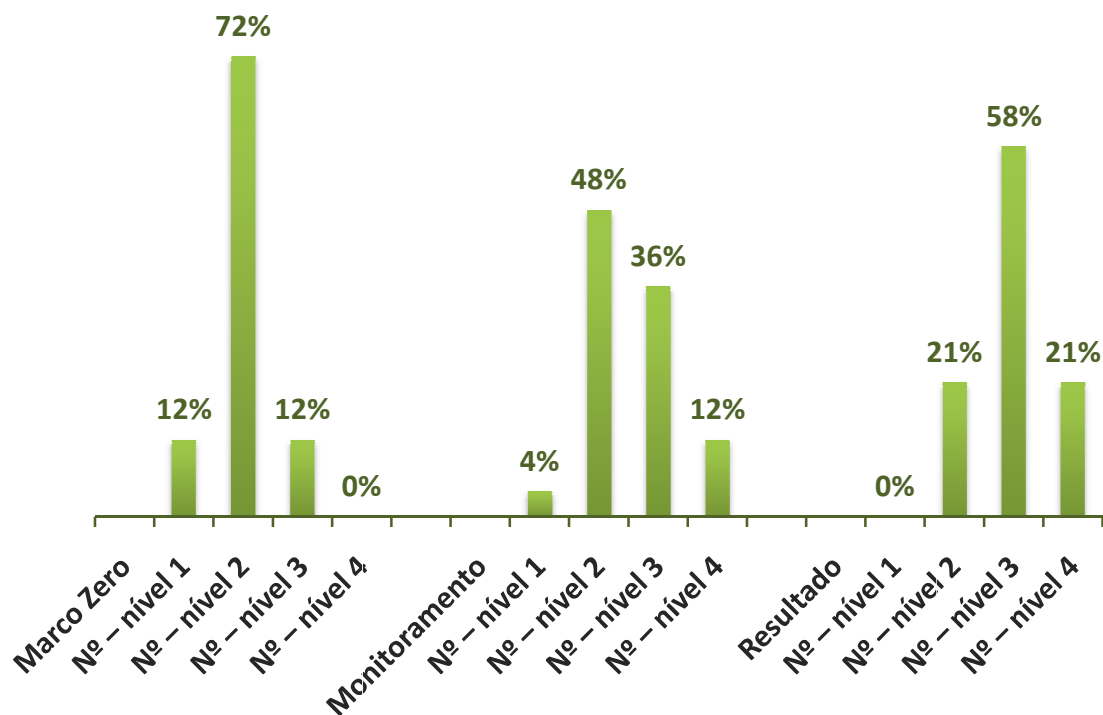


São Paulo

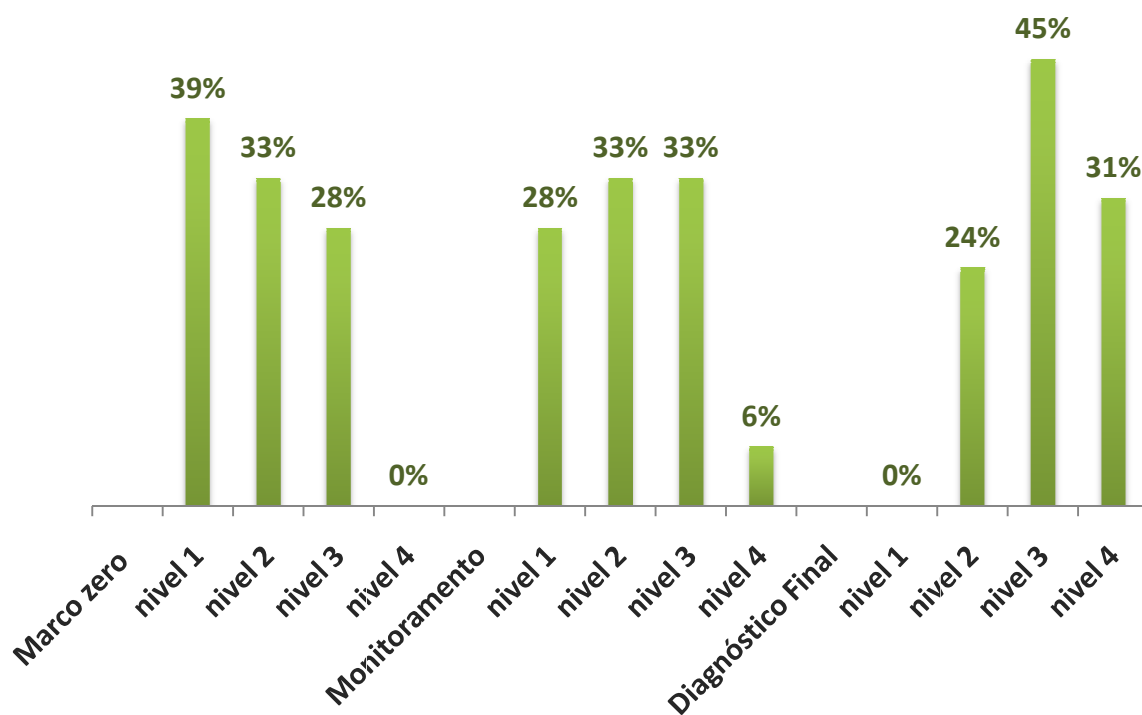


No marco zero, pouco mais de 10% dos participantes do Rio de Janeiro apresentavam nível 4 no que se refere à capacidade de expressar opiniões. Na última etapa do processo, esse número tinha dobrado. Entre os alunos de São Paulo, o resultado foi surpreendente: passou de 0 a 31%.

Rio de Janeiro

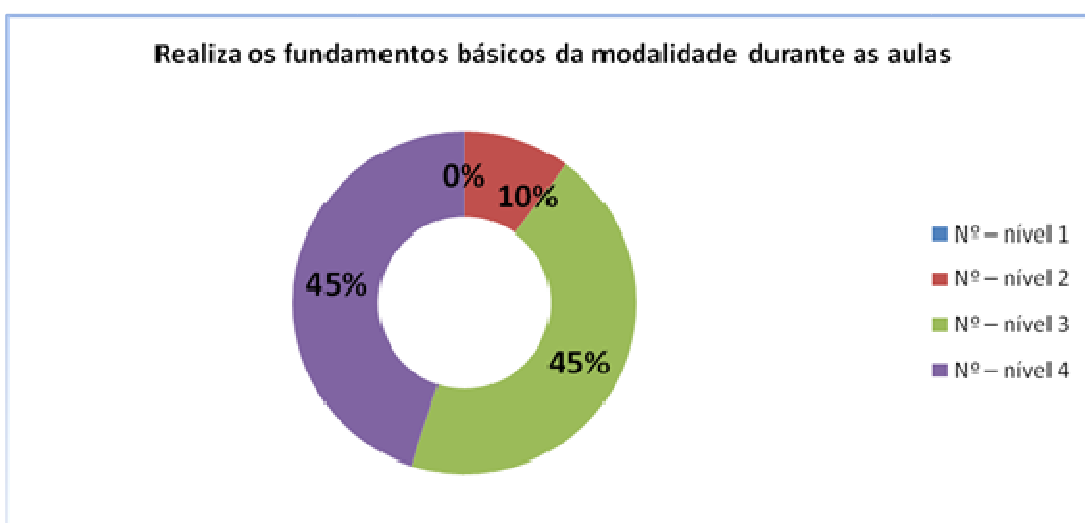


São Paulo

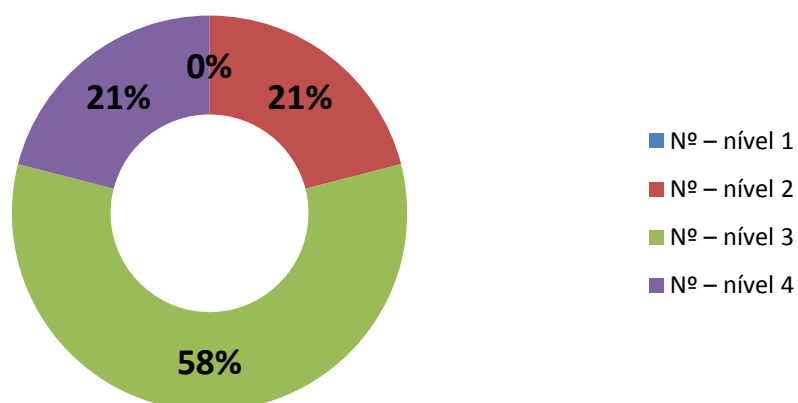


RESULTADOS FINAIS

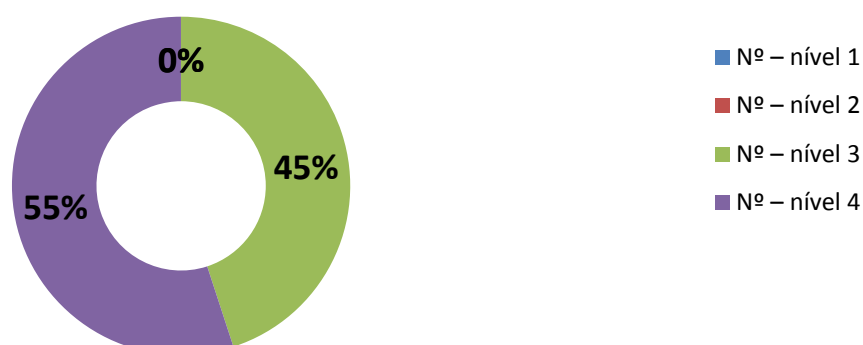
Turmas do Rio de Janeiro e de São Paulo juntas



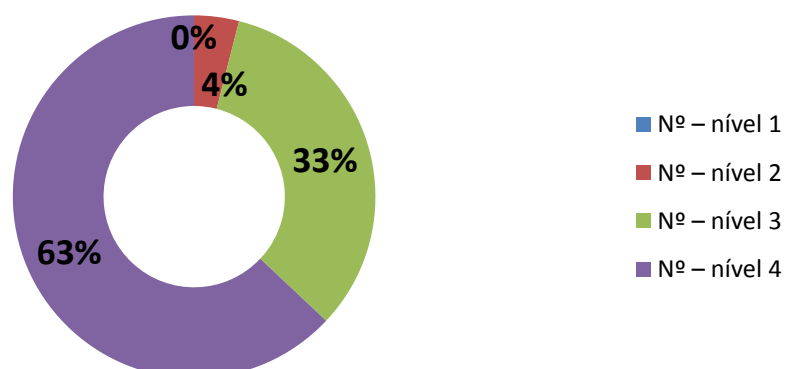
Demonstra iniciativa para opinar e propos atividades diversas durante as aulas

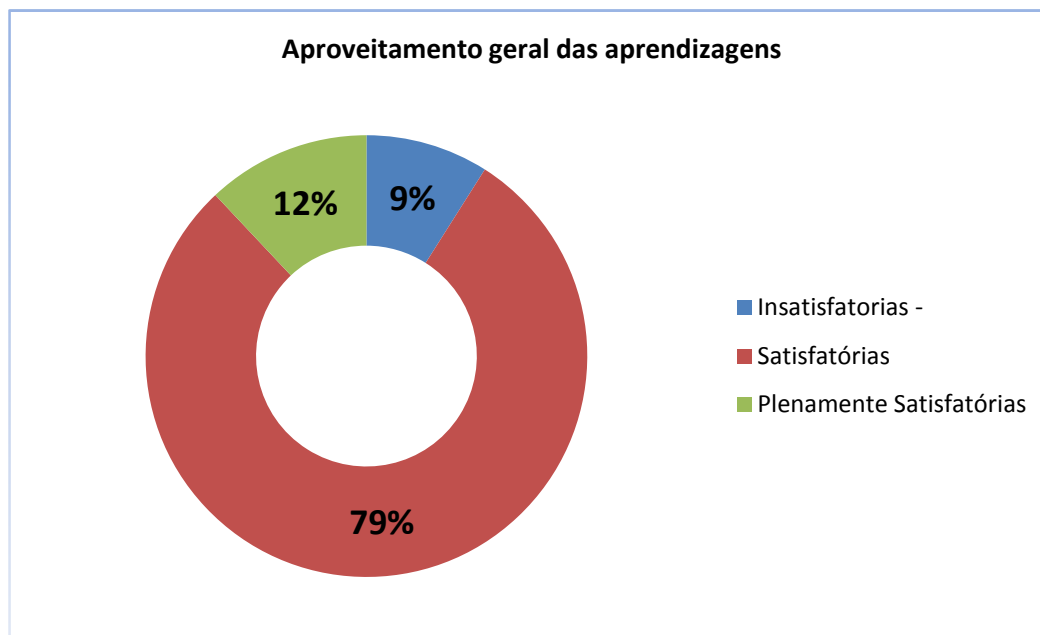


Respeita os colegas trabalhando em grupo durante as atividades



Frequencia nas aulas





APRENDIZAGEM

PROTAGONISMO DE TODOS

Concebido para ir muito além do desenvolvimento de habilidades técnicas, o Jogo Aberto Football for Hope não deixou ninguém no 0 a 0

Foram vários os aprendizados proporcionados pelo **Jogo Aberto Football for Hope** aos participantes do projeto. A começar pelas aprendizagens esportivas específicas. Essas, contudo, não eram as únicas nem as mais importantes para os gestores do projeto. A **Fundação Gol de Letra** buscou identificar, principalmente, aprendizagens comuns aos jovens das duas unidades (Caju, no Rio de Janeiro, e Vila Albertina, em São Paulo). Elas são pontos de intersecção do processo, independentemente do local de trabalho, e isso confere universalidade à metodologia aplicada. Nesse sentido, pode-se destacar positivamente:

- A qualificação de habilidades técnicas, obtida por meio de jogos educativos, atividades lúdicas, jogos oficiais e adaptados da modalidade
- O desenvolvimento de relações positivas entre os participantes, conquistado por meio de atividades esportivas cooperativas, pesquisas temáticas em grupo,

debates, acordos coletivos e um modelo participativo, com escolha conjunta das atividades

- A disposição dos adolescentes para participar das atividades, o que demonstra que foi uma decisão acertada apresentar o projeto aos grupos e deixar que eles se apoderassem da iniciativa. Com a proposta de organizar um festival como produto final, criou-se um objetivo estimulante bem definido, o que potencializou o desejo das duas turmas de se encontrar
- A fidelização dos adolescentes ao projeto, já que a prioridade sempre foi o protagonismo e a oferta de atividades inovadoras, com objetivo bem definido, como ocorreu com o festival ao final da formação
- O protagonismo dos monitores junto aos adolescentes. Como eles foram integrados desde o início do projeto, tornou-se possível criar espaços de atuação prática junto aos participantes, o que garantiu autonomia aos monitores

Para os gestores do projeto, também foram muitos os aprendizados, com destaque para a inédita integração ocorrida entre as duas equipes técnicas – a do Rio e a de São Paulo. O planejamento incluiu um cronograma comum, alinhamento de instrumentos e métodos, encontros presenciais e conversas via internet. Durante o processo, foram feitos registros sistemáticos do trabalho e houve alinhamento também na busca por referências. Um facilitador importante foi o orçamento flexível, que permitiu adequar a gestão às realidades do momento.

Como em todo projeto, também foram várias as dificuldades, mas os profissionais da **Gol de Letra** souberam utilizá-las como fonte de aprimoramento nas atividades, com destaque para:

- As pesquisas e discussões propostas aos adolescentes. Os bons resultados obtidos por elas foram consequência de vários fatores, como negociação de interesses, criação participativa dos modelos de atividades (quando e sobre o que eles gostariam de pesquisar) e temas norteadores escolhidos pelos próprios participantes (racismo, violência no futebol, dinheiro público investido em grandes eventos, Copa do Mundo)
- Atividades que exigiram grande habilidade técnica dos participantes. O foco era o desenvolvimento da motricidade básica por meio de atividades lúdicas e adaptadas, adoção de desafios motores para alunos mais habilidosos (a fim de estimulá-los a jogar com os menos habilidosos), flexibilidade de regras e dinâmicas e divisão da turma em grupos (com mescla de habilidades e entre gêneros)
- A relação das discussões com as atividades práticas. Buscando essa relação, foram desenvolvidas vivências de papéis determinados nos debates (exercício de debater a partir das funções em campo), roda de conversa, inserção das temáticas discutidas nas regras e dinâmicas dos jogos

- No âmbito da gestão, a principal dificuldade foi a comunicação virtual sistemática. Para minimizar os problemas de conexão, mantivemos uma comunicação permanente por e-mail e utilizamos o máximo de tempo possível nos encontros presenciais de equipe
- O calendário curto. Em função do atraso no início do projeto e dos eventos ligados à Copa do Mundo, optamos por aumentar a média mensal de atividades previstas no início do projeto, estipulando o máximo de 25. Embora tenhamos encontrado tais desafios a superar, conseguimos chegar a uma média de 23 oficinas mensais nas duas unidades

DEPOIMENTOS

“Minha rotina de trabalho foi alterada com o convite para participar do projeto com a turma de futsal e tudo que estava envolvido nele (escrita de planejamento, relatórios, avaliações, participações em reuniões no Rio de Janeiro e em São Paulo, organização das atividades de quadra no festival etc.). Posso dizer que foi um ano de muito trabalho e dedicação. Mas foi também um ano de muita satisfação por ver o projeto sendo um sucesso do início ao fim. Também foi um ano de grande aprendizado como profissional, já que muitos desafios foram superados.”

Maurício Amatto – Educador (SP)

“Na minha visão institucional, fica como aprendizado uma possibilidade interna de intercâmbio entre as unidades de São Paulo e do Rio de Janeiro. É extremamente rica essa troca entre os pares, sobretudo na ampliação de seu universo cultural e esportivo. Por se tratar da mesma organização, mas em cidades diferentes, as realidades e os contrastes sociais devem ser compartilhados. O esporte trabalhado de uma forma educacional, com protagonismo por parte dos jovens e criatividade de planejamento dos educadores, é um elemento chave para a construção de um projeto de desenvolvimento para o esporte de qualidade.”

Eduardo Brunello – Analista de Programa Socioeducativo (SP)

“A gestão compartilhada, por si só, já é um desafio. Ainda mais em um projeto como este, com duas turmas de programas diferentes e executado em duas cidades. Tivemos de nos esforçar ao máximo para que ele acontecesse. O empenho dos integrantes da equipe buscando o objetivo comum foi fundamental para o sucesso.”

Sérgio Andrade – Coordenador (SP)

“Enfrentamos um desafio duplo: integrar rotinas tão diferentes como as das unidades do Rio de Janeiro e de São Paulo e buscar, por meio de apenas uma modalidade esportiva, a criação de uma metodologia educacional integral. Considero que obtivemos sucesso em ambos os casos. Descobrimo-nos mais próximos como instituição, como profissionais e como mediadores de atividades esportivas. Por outro lado, exploramos elementos educacionais já conhecidos, inéditos e adaptados, o que nos enriqueceu de uma maneira tão intensa que superou nossas expectativas.”

Felipe Ramos – Coordenador (RJ)

FESTIVAL

SHOW DE BOLA

O Jogo Aberto Football for Hope foi um sucesso, com muitas bolas dentro e quase nenhuma na trave. Mas a melhor notícia é que vem aí a edição 2015

O **Jogo Aberto Football for Hope** aconteceu entre os dias 4 e 6 de novembro de 2014 em São Paulo, como forma de integração entre as turmas que participaram do projeto. O grupo da unidade Caju (RJ) veio de ônibus, numa viagem com duração de aproximadamente seis horas. Já o grupo da Vila Albertina (SP) saiu da zona norte da capital paulista. O ponto de encontro foi a praça Charles Miller, em frente ao estádio Paulo Machado de Carvalho, o Pacaembu.

A programação começou com uma visita monitorada ao Museu do Futebol, que encantou a todos. Os adolescentes foram divididos em grupos pequenos, mesclando participantes das duas unidades. Além de receberem informações sobre a história do esporte no Brasil, eles experimentaram atividades interativas e de entretenimento. Depois da visita, todos foram jantar e seguiram para o alojamento no Centro de Práticas Esportivas da Universidade de São Paulo (CEPEUSP), onde ficariam hospedados por duas noites.

O ponto alto aconteceu no Centro Educacional Unificado Jaguaré (CEU Jaguaré), com a demonstração prática dos trabalhos realizados sobre futebol e a realização de um fórum de debates. O dia começou bem cedo. Às 8 horas, já estavam todos reunidos para o café da manhã no refeitório.

EMPODERAMENTO

Durante a abertura do festival, coordenadores e educadores envolvidos no projeto falaram sobre a importância do evento e seu impacto dentro da própria **Fundação Gol de Letra**, já que, em seus 15 anos de existência, esse foi o primeiro momento em que ocorreu uma integração das duas unidades em uma atividade tão intensa. Dois jovens, um de cada delegação, fizeram um breve pronunciamento sobre as expectativas para aquele momento. O encontro contou com a presença de Raí Oliveira, fundador da instituição, que acompanhou de perto as atividades.

O restante da manhã foi destinado à prática dos jogos pesquisados ao longo do ano. As dependências do CEU, que conta com ginásio e pátio cobertos, proporcionaram maior dinamismo aos jogos. Foram três espaços funcionando ao mesmo tempo, com os grupos se revezando nas oficinas. As principais atividades foram chinlone, futevôlei, sepaktakraw, queimada maluca, gol a gol maluco, campeonato de chute na trave e totó humano. Em todas elas, os jovens discutiram sobre o formato dos jogos e tiveram atuação direta na aplicação das regras, sempre com mediação dos educadores. Essa construção foi realizada em rodas de conversa.

À tarde, todos se reuniram na sala multiuso para o fórum de debates. Como estímulo à discussão, os educadores apresentaram vídeos e reportagens relacionados a cada tema da

pauta. Os assuntos abordados, sugeridos pelos próprios participantes, foram racismo, violência e *fair play*. A mediação dos educadores garantiu a condição necessária para que cada integrante do grupo refletisse sobre seus conceitos pessoais, estabelecendo uma relação não somente com o futebol, mas com a vida cotidiana. A participação do grupo foi intensa, com questionamentos pertinentes o tempo todo.

Depois do fórum, os participantes voltaram para o ginásio, onde ocorreram jogos de futsal com as regras oficiais. No pátio, desenvolveram-se atividades no formato de desafios e habilidade com a bola. Todas as disputas foram mediadas pelos próprios participantes e monitores em formação. Resultado: empoderamento total, exatamente como se pretendia.

INTEGRAÇÃO

O fim dos jogos foi um momento de celebração, quando todos receberam medalhas de participação. Ocorreu também a entrega de prêmios aos jovens que encararam os desafios publicados no grupo de Facebook criado para o projeto. Após o jantar, oferecido no próprio CEU, todos seguiram para o CEPEUSP, onde ocorreria a última atividade do dia: uma sessão de cinema, com o objetivo de integrar ainda mais os participantes. O filme exibido foi *Copa Vidigal*, um documentário sobre a iniciativa de um professor que, determinado a unir as pessoas por meio do esporte, organizou um campeonato de futebol entre favelas no Morro do Vidigal, comunidade da zona sul do Rio de Janeiro.

No dia seguinte, o café da manhã foi diferente, realizado nas arquibancadas do estádio do CEPEUSP. Os grupos se despediram e houve troca de presentes entre as turmas. Cada jovem de São Paulo entregou ao jovem do Rio de Janeiro com quem mais se identificou um *pin* criado especialmente para o evento.

Após o embarque das delegações, ficaram as lembranças. Todos trocaram contatos e já pensam em se encontrar novamente, seja em São Paulo ou no Rio de Janeiro. A boa notícia é que isso seguramente acontecerá em 2015, com a renovação da parceria entre **Fundação Gol de Letra e FIFA**.

APOIADORES

TRABALHO COLETIVO

*Os bons resultados do **Jogo Aberto Football for Hope** são frutos do entrosamento perfeito entre a **Gol de Letra** e seus parceiros*

O futebol se tornou um instrumento essencial para centenas de programas de desenvolvimento social realizados por organizações não governamentais e comunitárias. Essas iniciativas vêm oferecendo ferramentas valiosas para que os jovens possam, de maneira ativa, fazer a diferença ao longo da vida. Ao abordar as questões mais urgentes em cada comunidade, elas estão ajudando a promover mudanças sociais positivas em escala global.

Com o objetivo de fomentar e garantir visibilidade a esses esforços, a **FIFA** iniciou, em 2005, o programa **Football for Hope**, que disponibiliza recursos financeiros, equipamentos e treinamento, bem como uma plataforma para discussão e colaboração. O objetivo principal é usar o esporte mais popular do mundo para promover mudanças positivas, visando um futuro com melhores perspectivas para crianças, adolescentes e jovens participantes de projetos sociais.

O apoio oferecido pela **FIFA** por meio do **Football for Hope** já beneficiou 426 programas em 78 países de todos os continentes. Educação sobre o vírus HIV, resolução de conflitos, igualdade de gêneros, integração social de pessoas com deficiências intelectuais, capacitação, treinamento profissional, promoção da paz, liderança jovem e habilidades para a vida são apenas alguns dos temas trabalhados pelo programa.

Dispostos a expandir o número de programas apoiados pelo **Football for Hope** no Brasil, a **FIFA** e o Comitê Organizador da Copa do Mundo 2014 encomendaram um estudo para localizar e analisar organizações em todo o país que utilizassem o futebol como ferramenta para lidar com os desafios sociais em suas respectivas comunidades. Realizada entre outubro de 2012 e abril de 2013, a pesquisa buscou identificar organizações que:

- *Estivessem legalmente registradas*
- *Fossem independentes religiosamente e não tivessem fins lucrativos*
- *Não exercessem qualquer tipo de discriminação (social, ética, racial, religiosa, de gênero etc.)*
- *Tivessem programas regulares e sólidos que utilizassem o futebol para lidar com problemas sociais de crianças e jovens*
- *Fossem financeiramente sustentáveis e investissem em uma abordagem de longo prazo*

No total, 37 organizações foram consideradas aptas – entre elas, a **Fundação Gol de Letra**. Com o auxílio financeiro garantido pela **FIFA**, foi desenvolvido e executado o projeto **Jogo Aberto Football for Hope**.

Também contribuíram com o projeto o Museu do Futebol, que abriu suas portas para uma visita guiada dos jovens; o Centro de Práticas Esportivas da Universidade de São Paulo (CEPEUSP), onde os participantes ficaram hospedados, com o apoio do Programa de Desenvolvimento Humano pelo Esporte (PRODHE); e o Centro Educacional Unificado Jaguaré (CEU Jaguaré), que cedeu suas instalações para a realização do festival.