

DOI: <https://doi.org/10.29378/plurais.2447-9373.2021.v6.n1.11831>

A VIRTUALIZAÇÃO DO MUSEU DO FUTEBOL COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM: diálogos com a cibercultura e cultura da convergência

*Arthur Franco e Silva*¹

Rede Municipal de Ensino de Conselheiro Lafaiete
<http://orcid.org/0000-0003-3943-8037>

*Carlos Guilherme Rocha*²

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais
<http://orcid.org/0000-0002-4480-0697>

RESUMO:

O presente estudo explorou possibilidades de aprendizagem e constituição de saberes a partir de exposições virtuais do Museu do Futebol. Em contexto de pandemia, analisamos como a cibercultura e a cultura da convergência podem contribuir à dimensão do aprendizado, por uma abordagem crítica e interativa de uma manifestação cultural esportiva, o futebol. Destacamos exposições que tratam o histórico da participação das mulheres no futebol brasileiro. Corroboramos que a cibercultura e a cultura da convergência são importantes na ampliação do acesso aos conhecimentos historicamente produzidos, pois perpassam a educação histórica e de uma prática corporal, uma vez que a interação e participação das pessoas são potencializadas com a virtualização do Museu do Futebol, por seus canais de mídia.

Palavras-Chave: Cibercultura. Cultura da Convergência. Aprendizagem. Museu do futebol.

ABSTRACT:

THE VIRTUALIZATION OF THE SOCCER MUSEUM AS A LEARNING SPACE: dialogues with cyberculture and convergence culture

The present study explored possibilities for learning and constitution of knowledge from virtual exhibitions of the Museu do Futebol. In the context of a pandemic, we analyzed how cyberculture and the convergence culture may contribute to the dimension of learning, through a critical and interactive approach to a cultural sporting event, football. We highlight exhibitions that deal with the history of women's participation in Brazilian football. We corroborate that cyberculture and the convergence culture are important in expanding access to knowledge historically produced, as they permeate historical education and body practice, since people's interaction and participation are enhanced by the virtualization of the Football Museum, due to their media channels.

Keywords: Cyberculture. Convergence Culture. Learning. Museu do futebol.

1 Mestre em Educação pela (UFSJ). Professor da Rede Municipal de Ensino de Conselheiro Lafaiete. Membro do Grupo de Pesquisa em Educação Filosofia e Imagem (GEFI/UFSJ). Email: arthur_efi@hotmail.com

2 Doutor em História (UFF). Professor do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG). E-mail: carlosgrocha@cefetmg.br

RESUMEN:

LA VIRTUALIZACIÓN DEL MUSEO DE FÚTBOL COMO ESPACIO DE APRENDIZAJE: diálogos con la cibercultura y la cultura de la convergencia

El presente estudio exploró las posibilidades de aprendizaje y constitución de saberes a partir de exposiciones virtuales del Museu do Futebol. En el contexto de pandemia, analizamos cómo la cibercultura y la cultura de la convergencia pueden contribuir a la dimensión del aprendizaje, a través de un enfoque crítico e interactivo de un evento deportivo cultural, el fútbol. Destacamos exposiciones que abordan la historia de la participación femenina en el fútbol brasileño. Corroboramos que la cibercultura y la cultura de la convergencia son importantes para ampliar el acceso al conocimiento históricamente producido, pues permean la educación histórica y una práctica corporal, ya que la interacción y participación de las personas se ve potenciada por la virtualización del Museu do Futebol, debido a sus medios de comunicación.

Palabras clave: Cibercultura. Cultura de la Convergência. Aprendizaje. Museu do futebol.

Chute Inicial

Fundado no ano de 2008, o Museu do Futebol (MF) logo tornou-se um marco no processo de patrimonialização do jogo no Brasil, contribuindo para sua compreensão não apenas como esporte, mas como manifestação cultural, que vai muito além da materialidade, compreendendo crenças, festas, saberes, técnicas e outras expressões (OLIVEIRA; LOPES, 2011). Com instalação física no icônico estádio do Pacaembu, em São Paulo, o MF expõe, em seu site oficial³, sua missão de “comunicar o futebol” não apenas visando a preservação, mas o como estímulo a novas ideias e possibilidades a partir do jogo.

Além disso, o site aponta que o Museu “visa a ser referência constante e global: no tratamento do futebol como patrimônio; em acessibilidade; em sustentabilidade e no respeito à diversidade cultural”. O futebol como patrimônio pode ser corroborado com o que Graça e Lacerda (2011, p. 428) escrevem, como uma experiência estética, afetiva e identitária.

O Museu do Futebol conta com salas temáticas, nas quais são apresentados fatos, relatos, nomes e artigos que compõem a história futebol, constituindo a maior manifestação cultural esportiva do país e do mundo. Mas extrapola a mera experiência estética e memorialista do esporte, trabalhando com diferentes linguagens. A instituição é um “museu performativo”, que atua priorizando a comunicação e a produção de narrativas, tendo como eixo não o acervo, mas a experiência dos visitantes (AZEVEDO e ALFONSI, 2010; ALEGRIAS, 2017, p. 153-154).

Entretanto, com a pandemia provocada pelo Sars-cov-2, o museu teve suas atividades presenciais restritas, mas continuando com sua atuação na Internet. No presente estudo, apresen-

3 <<https://www.museudofutebol.org.br/>>

tamos exposições que estavam disponíveis no primeiro semestre do ano de 2021, como veremos nos tópicos seguintes.

Além do site oficial do Museu, teremos a apresentação de como as redes sociais, Twitter e Facebook, e a plataforma de vídeo Youtube convergem na interconexão de diferentes linguagens para a representação do futebol. Sendo assim, o texto pretende apresentar como a cibercultura (LÉVY, 2010) e a cultura da convergência (JENKINS, 2009) estão contribuindo para o acesso, e consequente interação, com os conteúdos do Museu diante desse contexto pandêmico.

Cibercultura e Cultura da Convergência: possibilidades para a educação histórica e crítica

A cibercultura, aqui apresentada, é um conceito elaborado por Pierre Lévy, que “especifica o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Este é a nova forma de comunicação que se dá pela rede que interconecta computadores pelo mundo, mas que não se resume às conexões, sim às informações que circulam, fluem e à constante participação de humanos, “que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 2010, p.17).

O ciberespaço é o local de suporte da inteligência coletiva, processo que se caracteriza por seu aspecto participativo, socializante, descompartmentalizante e emancipador, que estabelece uma sinergia entre competências, recursos e projetos. Estas características são o remédio para o ritmo desestabilizante, por vezes excludente, da mutação técnica. No entanto, a inteligência coletiva trabalha, neste mesmo movimento, para a aceleração dessa mutação. Dessa forma, é veneno para os que dela não participam. Parte da literatura destaca que a rede de computadores não pode ser considerada um “lugar”, por mais que o público o tome desta forma, pois nos lugares “reais” (praças, museus, escolas) o indivíduo não possui qualquer controle sobre as demais pessoas, e que na prática da Internet pode-se agir selecionando, bloqueando, dentre outras ações que permitem que se lide apenas com quem se queira (MISKOLCI, 2017, p. 167-170). No entanto, essa perspectiva ignora que no mundo “off-line” há uma série de limitações e controles que selecionam a participação dos indivíduos nos espaços, especialmente de consumo cultural, seja por critérios econômicos ou por violência simbólica (BOURDIEU, 2007).⁴

Neste contexto, temos que considerar como os museus passam a fazer parte da cultura digital, caracterizados como “cibermuseus” (MELLO, 2013), e quais as possibilidades se apre-

4 Em *A Distinção*, Pierre Bourdieu mostra como a visitação e o consumo de museus, especialmente, possui um caráter de classe, distintivo e excludente.

sentam para a exploração do espaço virtual. Inicialmente podemos pensar nas exposições virtuais, mas com as múltiplas entradas que as páginas da Internet possibilitam, outras conexões podem ser estabelecidas, diferentemente dos museus tradicionais. No presente texto iremos focar as exposições virtuais como novas possibilidades educativas, pois alteram padrões tradicionais do ensino disciplinar, como as hierarquias, os espaços e os tempos (SANTOS; SANTOS, 2012).

Ao pensar a atuação on-line do Museu do Futebol devemos ter em mente que não se trata de uma mera diferença de suporte em relação aos museus tradicionais. O MF sempre tratou o futebol como manifestação cultural, portanto, não apenas como patrimônio a ser catalogado e exposto, mas como experiência de reflexão e criação, algo que deve ser vivido, lembrado, tendo o não o acervo, mas o visitante como agente.

Assim, o museu cria uma narrativa que faz o futebol elemento que vincula diversas experiências individuais e sociais, do passado e do presente, mostrando-se como meio de inclusão social e promoção da diversidade. Dessa forma atua como instrumento estimulante de uma aprendizagem histórica significativa, que não se pautou no acúmulo de competências ou habilidades, mas que estimule a construção de conhecimento e entendimento pelos indivíduos que acessam as “galerias virtuais” do MF promovendo relacionamento crítico com o passado, presente e futuro através do futebol (RÜSEN, 2010; LEE, 2011).

No primeiro semestre de 2021, o Museu do Futebol contava com 17 exposições virtuais.⁵ As apresentações vão muito além de listar registros imagéticos icônicos ou raros. Os visitantes são convidados a uma imersão por variados conteúdos, como depoimentos, recortes de jornais, desenhos, digitalizações de documentos oficiais, imagens de outros esportes, vídeos, dentre outros. Estes materiais sempre surgem acompanhados de textos que conduzem a imersão dos usuários, contextualizando, mas também lançando perguntas e fazendo provações. Vejamos imagens que representam alguns fatos sobre características históricas do esporte bretão:

5 As exposições podem ser acessadas pelo Google Arts & Culture no link: <<https://artsandculture.google.com/partner/museu-do-futebol?hl=pt-BR>>. Exposições disponíveis: *Pacaembu*; *Lea Campos, a primeira árbitra*; *A “Michael Jackson”: os primeiros chutes*; *A “Michael Jackson”: livre pra jogar*; *A “Michael Jackson”: Seleção brasileira e Europa*; *A “Michael Jackson”: o legado*; *Mulheres, desobediência e resiliência*; *A Seleção em Poços de Caldas*; *Visibilidade para o Futebol Feminino*; *Futebol de papel*; Mário Américo: o massagista das seleções; *O Jogo e o Povo*; *Estilo em Campo*; *A História da Camisa Canarinho: como o amarelo-ouro passou a vestir o Brasil*; *Chuteiras: a evolução do futebol na ponta dos pés*; *Rumo à Copa de 1970*; *Memórias da Copa de 1970*.

Figura 1. Acervo da exposição virtual “O jogo e o Povo”.



Figura 2. Acervo da exposição virtual “Futebol de Papel”.



As figuras apresentadas acima (1 e 2) mostram as possibilidades de conhecimento histórico do futebol, quais as relações sociais, políticas e econômicas que marcaram o esporte até a sua popularização. A imagem a seguir (figura 3) é uma boa fonte para destacar a íntima relação entre futebol e relações diplomáticas em mundo das tensões da Guerra Fria.

Figura 3. Acervo da exposição virtual “Memórias da Copa de 1970”.



Além dos conhecimentos históricos partilhados pelas imagens, o museu virtual tem aspectos do que Jenkins chama de cultura da convergência, ou seja, “as velhas e as novas mídias se colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder de consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (2009, p. 29). Os documentos e vestígios históricos são apresentados aqui não apenas em sua função monumental, mas de forma crítica, permitindo que o visitante partilhe da constituição de saberes históricos, destacando as (im)possibilidades de conhecer o passado e destacar que a explicação histórica não é a mesma coisa que o passado em si (LEE, 2006, p. 134).

O que podemos perceber nessa convergência é que os conteúdos estão espalhados pelos diferentes meios, como nos canais do Youtube e nas páginas das redes sociais digitais. Para tanto, é importante que os *hiperlinks* sejam posicionados para a criação de um rizoma interativo-comunicacional. Vejamos o exemplo da publicação do Twitter do Museu do Futebol do dia 23 de agosto de 2020:

Figura 4. Twitter do Museu do Futebol no dia 23 de agosto de 2020.



Clicando na imagem, na página da rede social citada acima, o visitante é redirecionado à reportagem sobre Justin Fashanu, publicada no site da revista “Aventuras na História” (PREVIDELLI, 2020).⁶ Ao ler a história do jovem jogador inglês, o acesso vai sendo ampliado com imagens da vida pessoal e profissional do atleta, além de um vídeo do Youtube com um belo gol de Fashanu.⁷

É interessante observarmos que o acesso à publicação supracitada não se limita ao Twitter, estando presente, também, no Facebook e no Instagram do Museu do Futebol. A convergência representa o deslocamento do conteúdo de mídia específico para um conteúdo que flui por diversos canais que proporciona relações complexas entre a mídia corporativa e a cultura participativa. Assim apresenta-se a possibilidade de que as pessoas visitantes constituam novas histórias e narrativas sobre o passado, o que dá abertura para pensar novas ações no presente e construção de outros futuros. Assim, o passado não se faz distante, mas parte da nossa vida presente. Ao ter o futebol como eixo, pretende-se estimular a formação de narrativas coesas, em oposição a um conhecimento fragmentado e tópico. Além disso, estimula a generalização, isto é, uma visão mais ampla das questões (como a homofobia), relacionando diferentes escalas espaciais, do local ao global (HOWSON; SHEMILT, 2011).

Nesse mesmo sentido, Renó *et al.* (2011, p. 62) mostram, acerca da cultura participativa, que o crescente fluxo de informações provoca um comportamento de discussão sobre as mídias consumidas, que se opõe a leituras individualistas. Ao mesmo tempo, evita-se visões monolítica e impostas sobre o passado (“história única”). A história se apresenta como um meio para formar identidades, mas aberto a mudanças e atualizações, possibilitando a relação entre visões diversas.

Nas redes sociais do MF os compartilhamentos de conteúdo são frequentes e envolvem diversos temas. Destacamos uma aproximação do Museu com dimensões da vida pessoal de grandes atletas, tanto no sentido salientar que a história do futebol está imbricada na vida dessas personagens e vice-versa, quanto no sentido de levantar tópicos de destaque na contemporaneidade.

6 <<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/futebol-homofobia-e-suicidio-justin-fashanu-o-primeiro-jogador-se-assumir-gay-publicamente.phtml>>.

7 <<https://www.youtube.com/watch?v=1Wk34X94Whk>>. Gol de Justin Fashanu no jogo entre Norwich e Liverpool, em nove de fevereiro de 1980.

Figura 5. Publicação no Instagram do MF, no dia quatro de janeiro de 2021.



A publicação afirma Marta como grande ícone do esporte bretão, indicando que além de ser condecorada diversas vezes como a melhor jogadora do planeta, também encontrou sua noiva dentro das quatro linhas. Nesse sentido, cabe destacar as possibilidades de interação promovidas pelas redes sociais. Essa postagem é uma das com maior engajamento entre os usuários das redes sociais, com centenas de comentários e dezenas de milhares de curtidas. Aproveitando-se da repercussão do conteúdo, o perfil do MF no Twitter aproveitou, em publicação associada, para convidar internautas a visitarem o conteúdo da instituição, como vemos na imagem a seguir:

Figura 6. Publicação no Instagram do MF, no dia cinco de janeiro de 2021.

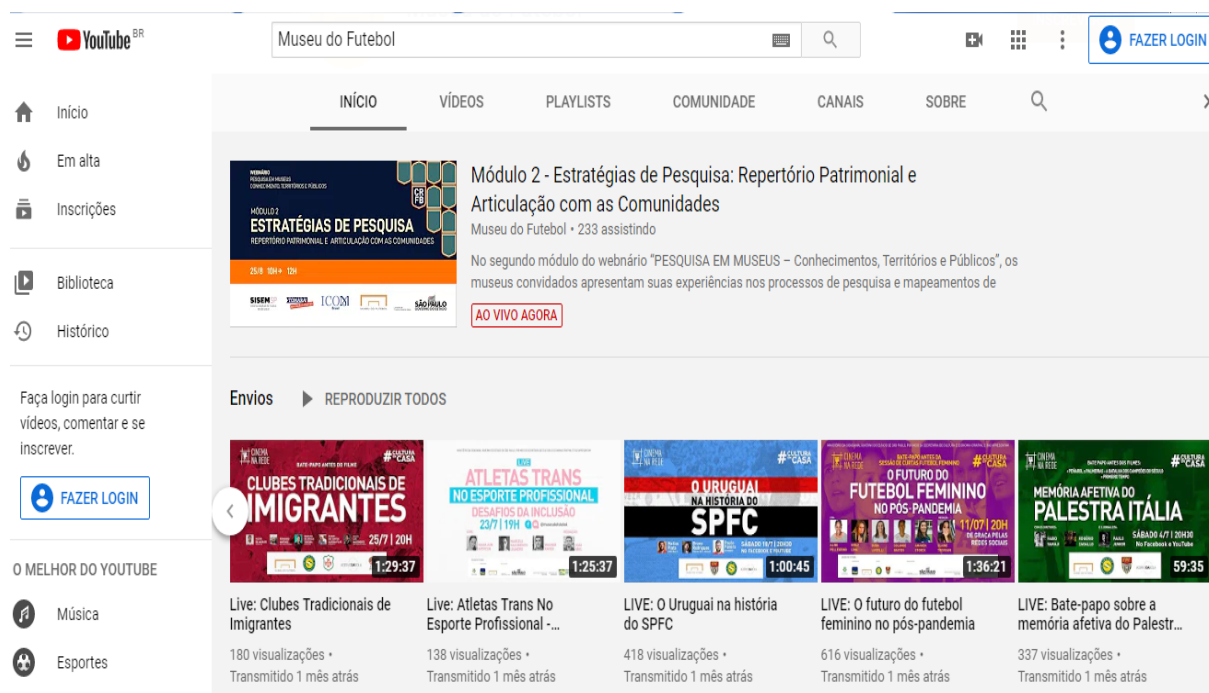


Ao estabelecer esse tipo de comunicação, o Museu do Futebol não pretende apenas transmitir saberes, mas estabelecer colaboração e criação junto aos visitantes. Entendemos que o simples ato de compartilhar ou curtir uma postagem é também um ato criativo, pois implica em uma apropriação, na qual as usuárias e usuários reelaboram o sentido da mensagem, mas além disso, constroem sua própria imagem e identidade no ciberespaço. Um modelo de comunicação que é essencialmente da mera viralização, pautada na réplica. As pessoas que interagem com as redes do MF atuam como curadores do material, selecionando e amplificando seu alcance. Assim, concordamos com Inês Amaral em caracterizar tais usuários como *prosumers*, pois são simultaneamente consumidores e produtores de conteúdo (AMARAL, 2012).

Lúcia Santaella (2003, p. 23) amplia a discussão e mostra que “as novas tecnologias da informação e comunicação estão mudando não apenas as formas do entretenimento e do lazer, mas potencialmente todas as esferas da sociedade”. No contexto pandêmico, a dimensão do trabalho se modificou consideravelmente em alguns setores. Do ponto de vista comunicativo e educativo, as *lives* e as aulas remotas se tornaram o meio principal para a atividade laboral.

O Museu do Futebol se apropriou de tal fato e passou a promover *lives* em seus canais. Os temas são variados e perpassam desde a temática do futebol de várzea, históricos de clubes, futebol feminino, atletas trans no futebol profissional, métodos de pesquisa em museus, até exercícios com bola para fazer em casa. O futebol é mostrado em múltiplas escalas. Não apenas da Seleção Brasileira e dos grandes times nacionais, mas como uma manifestação social e humana.

Figura 7. Print da página do Youtube com *lives* disponíveis.



Os temas das *lives* do canal do Youtube do Museu do Futebol apresentam possibilidades de diálogo com diferentes temas que fazem parte das dimensões do futebol. Alguns deles, como “Atletas Trans No Esporte Profissional”, são menos frequentes em espaços dos canais especializados em esportes e na mídia em geral. Desse modo, a apropriação de tal espaço de discussão pode ser importante para o aprendizado organizado no espaço escolar ou fora dele. Para AUTOR (xxxx), “o membro de uma rede social digital é sujeito de comunicação, de produção, de compartilhamento e de consumo das informações que circulam na rede que ele faz parte, sendo assim ele é parte ativa dos nós e dos laços que compõem uma rede social”.

A interatividade proporcionada pela atuação do MF nas redes sociais é fundamental para que os visitantes constituam narrativas pessoais, que associem suas vivências pessoais a alteridades do passado e outros grupos sociais, integrando-se. Combate-se assim o anacronismo, o determinismo evolucionista e o individualismo. O futebol torna-se palco para possibilidades de ação cultural e coletiva, uma abertura para constituir subjetividades. Daí nota-se a opção por promover uma abordagem inclusiva e coletiva, lançando atenção sobre questões de gênero, diversidade sexual, exclusão social, capacitismo, racismo, dentre outros, tendo o futebol como plataforma e expressão que não se encerra em si.

No próximo tópico iremos dedicar especial atenção a algumas exposições virtuais que tinham o futebol feminino em exposições temporárias no Museu do Futebol. Buscamos apontar caminhos onde as imagens podem ser potentes para o conhecimento do que vem sendo o futebol feminino no Brasil. Além disso, podemos pensar sobre como uma identidade marcadamente masculina influencia o esporte praticado por mulheres.

Imagens da mulher no Museu do Futebol: percursos históricos do futebol feminino no Brasil

Iremos apresentar algumas imagens de diferentes exposições virtuais do site do Museu do Futebol, com o intuito de provocar o pensamento acerca de possibilidades de acesso ao conhecimento, de formação crítico-criativa e participativo-democrática, a partir de exposições virtuais.

Como está escrito no início do texto, o Museu do Futebol fica na cidade de São Paulo, o que, por si só, limita a acessibilidade de diversos brasileiros, devido à expansão territorial do país. A limitação geográfica oblitera temas importantes do desenvolvimento do futebol brasileiro. O futebol feminino é um destes temas e, sendo assim, iremos apresentar, resumidamente, a seguir.

Dentre as exposições virtuais que citamos anteriormente, oito tinham o futebol feminino como temática. A jogadora Marileia dos Santos, apelidada de Michael Jackson, tem quatro exposições virtuais, nas quais a sua trajetória de vida e de atleta é contada.

Figura 8. Imagens das 4 exposições virtuais com temas da “Michael Jackson”.



Outras exposições virtuais têm temáticas mais abrangentes, sendo elas: “Visibilidade para o Futebol Feminino” e “Mulheres, Desobediência e Resiliência”.

O histórico do futebol feminino no Brasil é marcado por diferentes percalços, desde as proibições por lei, intervenção policial, excomunhão por parte da Igreja católica, preconceitos diversos às dificuldades impostas culturalmente. Goellner (2005) mostra como as tensões em torno da participação das mulheres em diferentes práticas corporais geraram um cerceamento ao espaço esportivo.

Um dos desdobramentos de tais tensões é efetivado com a Deliberação número 7 do CND (Conselho Nacional dos Desportos), de 07/08/1965, já que no seu segundo artigo consta que “não é permitida a prática de lutas de qualquer natureza, futebol, futebol de salão, futebol de praia, polo-aquático, pólo, rugby, halterofilismo e baseball”.

As duas próximas imagens mostram como o futebol feminino é marcado por contextos adversos, permeados por momentos de resistência e de luta para que a prática fosse possível.

Figura 9. Capa da exposição virtual “Mulheres, desobediência e resiliência”.



Figura 10. Imagem da exposição virtual “Visibilidade para o Futebol Feminino”.

Protestos em Araguari Contra a Prática do Futebol Feminino

Um Apêlo a O GLOBO Para Que o Conselho Nacional de Desportos Faça Cumprir a Proibição — A Federação Mineira Não Toma Conhecimento Das Reclamações — Rendas, em Média, de Duzentos Mil Cruzeiros — Exploração Comercial Pelo Próprio Araguari — O Jornal “Gazeta do Triângulo” Lidera a Campanha em Nome da Sociedade — A Palavra do Sr. Válter Ferreira de Sousa

APESAR da expressa proibição do Conselho Nacional de Desportos, os jornais têm noticiado que o futebol feminino vem sendo difundido abertamente na cidade mineira de Araguari. Tal irregularidade, ainda que criticada e combatida, não encontrou, até agora, a devida reprimenda por parte das nossas autoridades desportivas, principalmente daquelas que se encontram ocupando postos no C.N.D. O assunto, já tão comentado, não ensejaria qualquer outro pronunciamento nosso, não fôsse a visita que, ontem, recebemos, do Sr. Válter Ferreira de Sousa, o qual nos trouxe um veemente apêlo dos desportistas daquela cidade do Triângulo Mineiro, no sentido de que transcrevêssemos o seu protesto contra a prática e a comercialização do futebol feminino naquela localidade.

Em ambas as exposições temos contato com fatos que buscavam coibir as práticas futebolísticas de mulheres, nas variadas formas discursivas para tanto e por meios variados. O próprio recorte de jornal deixa claro que as entidades esportivas se manifestavam contrariamente à participação das mulheres no esporte bretão.

Neste sentido, o modo como estas exposições são organizadas salienta que a proibição ao futebol feminino não era apenas o cumprimento de uma determinação legal, mas uma atividade promovida por setores da sociedade, inclusive dos próprios meios de comunicação. Assim, estimulando uma atitude crítica diante dos registros apresentados, que não são apenas relatórios de “fatos”,

portanto, não são neutros. Ao mesmo tempo, as exposições enfatizam a agência das atletas para romper tabus, lutar por direitos e constituir suas próprias vivências no esporte.

Essa temática, tão cara ao Museu do Futebol, também se expressou com o webnário “Proibidas e Insurgentes: os 80 anos da lei que vetou mulheres no esporte”. Ocorrido no mês de abril de 2021 (mas com registro permanente nos canais do MF no Youtube e Facebook), a série de mesas buscou aproximar o público de trabalhos acadêmicos produzidos por destacadas pesquisadoras brasileiras, teve grande repercussão com milhares de visualizações.

Na tentativa ampliar as análises sobre o processo de proibição de ocultamento do futebol feminino no Brasil, Silvana Goellner (2005, p.145) aponta:

Território permeado por ambigüidades, o mundo esportivo, simultaneamente, fascinava e desassossegava homens e mulheres, tanto porque contestava os discursos legitimadores dos limites e condutas próprias de cada sexo, como porque, através de seus rituais, fazia vibrar a tensão entre a liberação e o controle de emoções e, também, de representações de masculinidade e feminilidade.

A análise da autora relaciona-se com outra exposição virtual, que trata da primeira árbitra de futebol do mundo, reconhecida pela FIFA, a brasileira Léa Campos.⁸

Figura 11. Imagem da exposição virtual “Lea Campos, a primeira árbitra”.



8 Asaléa de Campos Fornero Medina é o nome da primeira árbitra do mundo. No texto, iremos considerar a grafia das fontes pesquisadas.

Em estudo publicado por Igor Monteiro *et al.* (2020), podemos ver como o tornar-se árbitra de futebol no Brasil é algo difícil. Vejamos o exemplo de Léa Campos

Léa revela, em sua biografia, que fez o curso de arbitragem em 1967 na Federação Mineira de Futebol, mas só foi diplomada e reconhecida como árbitra pela Confederação Brasileira de Desportos em 1971, quando recebeu o convite para atuar no campeonato mundial de futebol de mulheres, no México (ROMERO, 1999, p.72, apud MONTEIRO *et al.* 2020).

O estudo supracitado ainda indica as histórias de outras árbitras do futebol brasileiro e como a abertura para oportunidades formativas e de atuação é recente. É preciso ressaltar que tal abertura não significa que a equidade em relação futebol masculino foi alcançada.

Altmann (2015, p. 29) que aponta que “ao longo da história, mulheres conquistaram o direito à prática de esportes. Sua luta política, que percorre o século XX e estende-se até nossos dias, concretiza-se pelo corpo, pelo movimento, pelos gestos”. Isso é reafirmado no espaço virtual dedicado pelo Museu do Futebol para as exposições que retratam conquistas das mulheres à prática de esporte, mas de forma a compreender que essa luta não é objeto do passado, mas como uma prática que se estende ao presente e expectativas futuras.

Os exemplos que foram citados destacam diferentes personagens do futebol, jogadora e árbitra. Podemos pensar em diferentes papéis sociais que estão envolvidos no esporte como ser torcedora que frequenta o estádio ou que é telespectadora; no âmbito jornalístico e ser repórter, ser comentarista (de jogo de ou de arbitragem) e ser apresentadora; na publicidade e no consumo de imagens e produtos vinculados à marca do clube e dos patrocinadores; dentre outras formas de estar em contato com o futebol.

Tema importante para se refletir tem referência da diferença e na identidade que dão significados às práticas corporais no tempo e no espaço. Retomando os exemplos que demos ao longo do texto podemos apontar como Marta e Marileia dos Santos vivenciaram os significados do futebol às suas épocas. Os próprios significados de “rainha” e de “a Michael Jackson” mostram como o futebol feminino carrega, no seu desenrolar histórico, distintas significações.

Nunes (2016, p. 61) ao comentar sobre o aprender na diferença destaca um ponto interessante e que nos permite uma aproximação com os exemplos acima, no sentido de que conhecer diferentes histórias nos contextos do futebol, seja ele masculino ou feminino, de rua ou do clube, amador ou profissional. Vejamos o que o autor apresenta:

A experiência de si é a condição imediata do contato com diversas realidades, com a diferença. Experimentar é aprender! É modificar-se ao máximo conforma se vivencia a experiência que nos afeta! Aprender tem que ser uma

experiência estética. Isso significa dizer que aprender não é fazer uma cópia literal das coisas do mundo, muito menos assimilar conhecimentos tidos como absolutos, a identidade. Ou seja, aprender não é um processo meramente cognitivo ou de reprodução de gestos. É um processo de viver na diferença.

Acreditamos que a virtualização do MF pode ser uma potente forma de se ter acesso aos acontecimentos e processos que estão em curso nas variadas práticas culturais por ter traços históricos importantes e que marcam nosso devir.

Apito final e o anúncio de novas pelejas

Nosso estudo aponta para a possibilidade de enriquecimento das experiências de lazer e de aprendizagem por meio da virtualização do Museu do Futebol, apresentando um recorte histórico do esporte bretão com destaque para personagens do futebol feminino.

Em um contexto de pandemia, a cibercultura e a cultura da convergência ampliam, ainda mais, as possibilidades de acesso ao conhecimento. O MF é um exemplo de como diferentes redes sociais podem estar mobilizadas no processo de múltiplas linguagens. Ainda assim, é inegável que a democratização da cultura digital precisa ser fortalecida e consolidada. Para efetivarmos a cultura participativa, devemos compreender que apenas o acesso às novas tecnologias de informação e comunicação e aos novos suportes de mensagens não é o bastante. Precisamos ter a condição de operacionalizar, produzir, desconstruir e compartilhar informações e saberes junto com as novas mídias e com as TICs.

Ao se valerem das redes sociais, os usuários não simplesmente comentam suas realizações e opiniões, mas especialmente o que sentem, em um movimento constante de “expressão de si” diante do mundo. Nesse sentido, cabe destacar que os jovens com frequência se utilizam das redes para manifestar seu descontentamento em relação ao modelo tradicional de educação. Facebook, Twitter, Youtube são representados como o contrário da escola: dinâmicos, atraentes e atualizados (COUTO; MOREIRA, DO CARMO, 2018). Para muitos estudantes, são as principais fontes de informação e conhecimento. Por outro lado, docentes tratam redes sociais como entretenimento raso e distração, barreiras ao aprendizado. Não é de se espantar que grande parcela dos professores considera que seus alunos não possuem autonomia suficiente para lidar com ensino remoto (GESTRADO, 2020). Dessa forma ignora-se usos e práticas de jovens, como o fenômeno dos *Studygrams*, páginas do Instagram, feitas espontaneamente por estudantes, a fim de criar, consolidar e, principalmente, compartilhar aprendizados coletivamente (FERNANDES, 2018), dentre outras que extrapolam a escolarização.

É importante criar um ambiente que esteja dialogando com as mídias digitais e com as possibilidades que os avanços tecnológicos proporcionam para a produção, armazenamento e compartilhamento de conteúdo. Junto aos recursos, o Museu do Futebol estimula o engajamento das e dos visitantes, por meio de uma narrativa de pertencimento e partilha. O MF invoca a torcedora, o entusiasta do esporte, a jogadora de fim de semana, o frequentador de arquibancadas para que se vejam como agentes fundamentais da manifestação que é o futebol. O museu não é sobre o outro, mas sobre aquele que navega pelo acervo.

Lévy escreve sobre a importância dos museus virtuais serem potencializadores dos museus reais: “Os museus virtuais provavelmente nunca farão concorrência aos museus reais, sendo antes suas extensões publicitárias. Representarão, contudo, a principal interface do público com as obras.” (2010, p. 156)

Podemos apontar que o site do MF extrapola a dimensão publicitária, citada pelo autor supracitado, e passa a compor a sua dimensão de promover o acesso ao acervo de conteúdos que o futebol tem. Reforçamos tal fato com os exemplos dos deferentes canais de mídia que o MF possui.

No que tange a possibilidade de aprendizagem, o MF apresenta, dentro do seu conjunto de mídias sociais, contextos históricos às vezes inexplorados ou apagados no processo de escolarização. Ele aproxima diferentes linguagens promovidas pela cibercultura e pela cultura da convergência e enriquece o conhecimento dos estudantes.

Finalizamos o texto com Gallo (2008, p.15), no qual ele aponta para questões sobre o aprender, e, reafirmando o MF virtual como possibilidade de aprendizagem.

Educar significa lançar convites aos outros; mas o que cada um fará – e se fará – com estes convites, foge ao controle daquele que educa. Para educar, portanto, é necessário ter o desprendimento daquele que não deseja discípulos, que mostra caminhos, mas que não espera e muito menos controla os caminhos que os outros seguem.

Referências

ALEGRIAS, Lúcia. O futebol na construção das representações identitárias nos museus. **Cadernos de Sociomuseologia**, v. 54, n. 10, p. 135-162, 2017.

ALTMANN, Helena. **Educação Física Escolar: relações de gênero em jogo**. São Paulo: Cortez, 2015.

AMARAL, Inês. Participação em rede: do utilizador ao “consumidor 2.0” e ao “prosumer”. **Comunicação e Sociedade**, v. 22, 2012.

AZEVEDO, Clara; ALFONSI, Daniela. A patrimonialização do futebol: notas sobre o Museu do Futebol. *Revista de História*, n. 163, p. 275-292, 2010. AZEVEDO, Clara; ALFONSI, Daniela. A patrimonialização do futebol: notas sobre o Museu do Futebol. **Revista de História**, n. 163, p. 275-292, 2010.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp, 2007.

COUTO, Edvaldo; MOREIRA, Ramon; DO CARMO, Quesia. Redes sociais e educação: a narrativa de si por meio da escrita no Twitter. **Conhecimento & Diversidade**, v. 10, n. 21, 2018.)

FERNANDES, Raquel. *Studygram*: Interação e compartilhamento de processos de ensino-aprendizagem através do Instragram. **Anais do XXIX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. 2018.

GALLO, Sílvio. Eu, o outro e tantos outros: educação, alteridade e filosofia da diferença. **Anais do Congresso Internacional Cotidiano: diálogos sobre diálogos**. Rio de Janeiro: UFF, 2008.

GESTRADO. Grupo de estudos sobre política educacional e trabalho docente da UFMG. **Trabalho docente em tempos de pandemia**. Relatório Técnico. Belo Horizonte: Gestrado, 2020.

GOELLNER, Silvana V. Mulheres e futebol no Brasil: entre sombras e visibilidades, **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.19, n.2, p.143-51, abr./jun. 2005.

GRAÇA, Luía; LACERDA, Teresa. Da estética do desporto à estética do futebol. **Revista Brasileira de Ciência do Esporte**, Florianópolis, v. 33, n. 2, p. 427-444, abr./jun. 2011.

HOWSON, Jonathan; SHEMILT, Denis. Frameworks of knowledge: dilemmas and debates. In: DAVIES, Ian. **Debates in History Teaching**. Routledge: Abingdon (ING), 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LEE, Peter. Em direção a um conceito de literacia histórica. **Educar em Revista**, Edição Especial, p. 131-150, 2006.

LEE, Peter. History education and historical literacy. In: DAVIES, Ian. **Debates in History Teaching**. Routledge: Abingdon (ING), 2011.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MELLO, Janaína. Museus e ciberespaço: novas linguagens da comunicação na era digital. **Cultura histórica e patrimônio**, Alfenas, vol.1, n. 2, p. 06-29, 2013.

MISKOLCI, Richard. **Desejos digitais**. Uma análise sociológica da busca por parceiros on-line. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

MONTEIRO, Igor *et al.* Mulheres de preto: trajetórias na arbitragem do futebol profissional. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 32, n. 63, p. 01-15, julho/dezembro, 2020.

NUNES, M. L. F. Afinal, o que queremos dizer com a expressão “diferença”? In: NEIRA, M. G.;

NUNES, M. L. F. (Orgs.). **Educação Física cultural**: por uma pedagogia da(s) diferença(s). Curitiba: CRV, 2016. p. 15-66.

OLIVEIRA, Nizamar; LOPES, Anderson. “O futebol como patrimônio nacional cultural”. **Anuário da Produção Acadêmica Docente**, vol. 5, n. 12, 2011.

PREVIDELLI, Fabio. Futebol, homofobia e suicídio: Justin Fashanu, o primeiro jogador a se assumir gay publicamente. **Aventuras na História**, on-line, 2020.

RENÓ, Denis; VERSUTI, Andrea; RENÓ, Luciana. Educação: uma nova perspectiva a partir da Transmediação e Conectivismo. **Revista Tecnologia Educacional**, Rio de Janeiro, Ano 40, nº 192, jan-mar, p. 17-31, 2011.

RÜSEN, Jörn. **História Viva**. Teoria da História III: formas e funções do conhecimento histórico. Brasília: Editora da UnB, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº 22, dezembro, p. 23-32, 2003.

SANTOS, Rosemary; SANTOS, Edméa. Cibercultura: redes educativas e práticas cotidianas. **Pesquisaeduca**, v. 4, n. 7, 2012.

SCHWARTZ, Gisele M. O conteúdo virtual do lazer: Contemporizando Dumazedier. **Licere**, v. 6, n. 2, Belo Horizonte, p. 23-31, 2003.

Recebido: 20 de junho de 2021.

Publicado: 14 de julho de 2021.



Este é um artigo publicado em acesso aberto sob uma licença Creative Commons.