



MUSEU VIRTUAL DO ESPORTE DE RIO GRANDE

Maicon Peres de Moraes¹
Méri Rosane Santos da Silva²

RESUMO

Esta produção tecnológica tem por objetivo construir uma ferramenta que compilará, organizará, sistematizará e publicizará as produções científicas, narrativas e imagéticas que se relacionem às memórias de práticas esportivas da cidade do Rio Grande, no estado do Rio Grande do Sul. Para tanto, buscamos, neste primeiro momento, compilar documentos e construir uma plataforma digital, que se denominará "Museu Virtual do Esporte de Rio Grande", que será um espaço de divulgação e depositário destas produções.

Palavras-chave: Museu. Memórias. Esporte.

INTRODUÇÃO

Este projeto emerge num contexto de formação acadêmica onde situações educativas envolvendo as complexas articulações entre o ensino, a pesquisa e a extensão na universidade são produzidas, traduzidas e ressignificadas a partir do espaço de intervenção do professor de Educação Física, espaço esse delimitado inclusive pela participação como gestor, pesquisador ou agente público de esporte na atualidade.

Em função disso, este projeto de produto ou serviço tecnológico, que tem uma importante interface e que também pode ser considerada como uma ação de extensão inovadora, terá por objetivo construir uma ferramenta que compilará, organizará, sistematizará e publicizará as produções científicas, narrativas e imagéticas que se relacionem às memórias de práticas esportivas da cidade do Rio Grande, no estado do Rio Grande do Sul. Para tanto, buscamos, neste primeiro momento, construir uma plataforma digital, que se denominará "Museu Virtual do Esporte de Rio Grande", que será um espaço virtual e depositários destas produções.

¹ Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande- FURG emailmaiconpmoraes1@gmail.com.

² Profª Drª. da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), Instituto de Educação, Licenciatura em Educação Física, docente do Programa de Pós Graduação Educação em Ciências: química da vida e saúde e-mail: meri.rosane@hotmail.com .



V Extremos do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

Neste contexto, o presente projeto se focará na cidade de Rio Grande, que é uma cidade localizada no extremo sul do país, a aproximadamente trezentos e vinte quilômetros da capital do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Este município pode ser considerado como um dos principais municípios do estado, quando se trata de história, contribuindo com inúmeros acontecimentos expressivos e marcantes, dentre eles, mas não menos importantes, existem os relacionados aos esportes. Este fato, de “Rio Grande [...] apresentar traços culturais fortíssimos de clubes esportivos antigos que, por via de fatos e conquistas, traçaram uma história esportiva-cultural muito forte” (SILVEIRA e FRANÇA, 2009, p.2), demonstra a relevância da cidade no quesito esportivo.

O papel do esporte no mundo contemporâneo aponta para discussões em torno da problemática de maior proporção social que são as atividades nessa área e é necessário avaliar constantemente que espaço essa prática corporal ocupa dentro do cenário mundial. Assim, é importante salientar as diferentes concepções de esporte na história, desde conteúdo único da Educação Física, até atender a instituição esportiva, ou seja, a demanda do rendimento físico desportivo, mas que nesse projeto será levada em conta por outros aspectos históricos.

Para fazer uma leitura do esporte é preciso também entender que ele tem certa autonomia em relação às macro estruturas, porque forja códigos, valores e experiências com múltiplos significados. Assim, ele não pode ser analisado apenas por uma atitude que se paute por uma simples relação de uma causa e um efeito, não podendo se restringir àquelas análises que o colocam como uma válvula de escape das tensões sociais, por isso, acreditamos em propostas que integrem o esporte nas políticas sociais, inclusive, às de memória.

Ainda em relação ao esporte, não podemos deixar de referenciar as discussões em torno da 1ª Conferência Nacional do Esporte, ocorrida entre os dias 17 e 20 de junho de 2004, sob o tema *Esporte, lazer e desenvolvimento humano*. Desta conferência saiu um documento final, em que a Política Nacional de Esporte foi objeto de debate, “levando em conta a especificidade de cada dimensão do esporte, procurando manter os canais de comunicação entre elas, de modo isonômico, sem hierarquia” (p.18).

Ainda no Documento Final de tal Conferência, está registrada a classificação constante na legislação vigente (Lei nº 9.615/98), quando estabelece que o esporte pode ser reconhecido nas seguintes manifestações:

I – Esporte educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a



V Extremos do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II – Esporte de participação (recreação e lazer), praticado de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos participantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III – Esporte de rendimento, praticado segundo normas gerais da Lei nº 9.615, de 1998, e das regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País, e estas com as outras nações. O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado: a) de modo profissional e b) de modo não-profissional.

Tal documento, no seu teor, acaba apresentando dimensão, manifestação e categoria, como equivalentes quando se refere a uma maneira de classificar o esporte do ponto de vista da legislação e das políticas públicas. Este tipo de registro expõe a abrangência da discussão em torno do esporte e a dificuldade de delimitarmos ou classificarmos tal manifestação sócio-cultural. A complexidade de se abordar um tema como este está justamente em levar isto em consideração, assim como é praticamente impossível delimitar as fronteiras do que seja esporte educacional, esporte participação e esporte de rendimento (conforme a legislação), ou ainda, esporte recreativo e esporte social (como tem sido discutido pelo Ministério do Esporte), também é impossível desconsiderar um desequilíbrio em favor do estímulo da formação atlético-esportiva, com vistas ao desenvolvimento olímpico. Porém, é indiscutível a abrangência e a legitimidade social que esta prática corporal adquiriu na nossa sociedade.

O sentido do esporte como uma manifestação corporal e o seu vínculo com o contexto social são um foco de estudo largamente enfatizado por muitos estudiosos, mas que de maneira nenhuma se esgota, pois o saber e a verdade como construções contínuas, não fixas, não paralisadas e a realidade social como um processo em constante mudança, seria impossível termos a pretensão de estarmos próximos do entendimento e da clareza conceitual do referido tema.

OBJETIVOS

Construir uma plataforma digital, denominada "Museu Virtual do Esporte de Rio Grande", que será um espaço virtual e depositário das memórias das práticas esportivas da cidade do Rio Grande (RS).



V Extremos do Sul
 Educação Física e espaços de atuação:
 Interlocuções e diálogos com o discurso escolar, da
 Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015

METODOLOGIA

Para organizar e fazer funcionar o Museu Virtual do Esporte de Rio Grande utilizamos os procedimentos da área de organização de acervos, de técnicas arquivísticas e bibliotecárias, do curso de graduação de Biblioteconomia e Arquivologia, cujos docentes e discentes nos dão o suporte metodológico e técnico para a instalação e manutenção deste empreendimento e ainda uma associação de trabalho com a equipe de organização e manutenção do Repositório Institucional da FURG.

ANÁLISE E DISCUSSÃO

Os resultados mais imediatos deste empreendimento já se constituíram no transcurso de realização dos mesmos, pois o processo de apropriação dos conhecimentos sobre as formas como se constrói um Museu Virtual e as análises desenvolvidas pelos pesquisadores acrescentará a estes uma perspectiva diferenciada a respeito de temáticas, tais como acesso a informação, produção de uma ferramenta virtual, construção de memórias sociais e individuais e outras temáticas relacionadas às práticas esportivas da cidade do Rio Grande.

CONCLUSÕES

Já compilamos 13 trabalhos científicos que tratam das memórias de algumas práticas esportivas da cidade do Rio Grande. Além disso, esse processo foi se estendendo e sendo realizado com os pesquisadores que já realizaram estudos sobre as memórias esportivas da cidade, tornando-se um momento fértil no que refere-se a revisão de pressupostos que gravitam em torno das temáticas da memória do esporte, tão presentes no cotidiano da cidade de Rio Grande. Para completar, as discussões e as experiências de construir uma ferramenta virtual em repositório permitirão a socialização e o debate em fóruns, eventos científicos e a publicação de artigos em revistas eletrônicas e/ou científicas, bem como a edição de um caderno de textos virtual (e-book) com os relatórios das pesquisas e investimentos científicos desenvolvidos no Museu Virtual do Esporte de Rio Grande.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Conferência Nacional do esporte. **Esporte, lazer e desenvolvimento humano**: documento final. Brasília: Ministério do Esporte, 2004.

SILVEIRA, José Francisco et al (org.) **Circo, lazer e esporte**: políticas públicas em jogo. Rio Grande: Universidade Federal do Rio Grande, 2011.



V Extremos do Sul
Educação Física e espaços de atuação:
Interlocuções e diálogos com o discurso escolar, da
Saúde, da Recreação/Lazer e do Treinamento

Furg - Rio Grande - RS / 14, 15 e 16 de outubro de 2015