



## MUSEU VIRTUAL DO ESPORTE DE RIO GRANDE

**MORAES, Maicon Peres de  
SILVA, Méri Rosane Santos da (orientador)  
maiconmoraes1@gmail.com**

**Evento: Inovação Tecnológica  
Área do conhecimento: Educação**

**Palavras-chave:** Museu, Memórias, Esporte

### 1 INTRODUÇÃO

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.

### 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Ao defender uma proposta constituição de uma ferramenta que busca compilar as memórias das práticas esportivas da cidade do Rio Grande (RS), estamos preocupados com a formação e educação, ou seja, a de utilizar a dimensão emotiva do símbolo, que, segundo Lovisolo (1997), propõe o acionamento da linguagem do gosto, que tem suas raízes na estética. O gosto tem a ver com a identidade pessoal, consequentemente, com a sociabilidade e o coletivo:

Passo agora a comentar a terceira linguagem, a do gosto, que é relativamente nova. Basicamente, ela afirma duas coisas: primeiro, que fazemos determinadas coisas apenas porque gostamos e não por seguirmos uma norma ou tentarmos obter uma utilidade e, em segundo lugar, que somos o que somos sobretudo pelos gostos que temos. (LOVISOLO, 1997, p. 108).

Essa linguagem apropriou-se crescentemente dos esportes e das atividades culturais e, com isso, segundo o autor, teria tensionado com o narcisismo, com o esvaziamento do espaço público e com a crescente busca exagerada pelo prazer.

O gosto não se desenvolve sem custos. Há que realizar esforços para alcançar o gosto. O gosto de tocar o piano exige esforço, o gosto de praticar um esporte também, o gosto de deliciar-se com um novo prato demanda esforços. O gosto desenvolve-se na experimentação. Há pessoas mais abertas à experimentação, outras mais fechadas. O mesmo acontece com as crianças que chegam à escola com tendências mais ou menos definidas em termos de gostos e com maior ou menor disposição para experimentar.

Formatado: Fonte: Arial



Há, portanto, que desenvolver uma estética do gosto nas crianças e jovens. (LOVISOLO, 1997, p. 104).

### **3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO**

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.

### **4 RESULTADOS 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.

### **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

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**

LOVISOLO, Hugo. **Estética, esporte e Educação Física**. Rio de Janeiro: Sprint, 1990.