

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

Diogo Henrique Marques Coelho

FutHistória: Curadoria Digital no Ensino de História e na Educação das Relações Étnico-Raciais

PORTO ALEGRE

2023

Diogo Henrique Marques Coelho

FutHistória:
Curadoria Digital no Ensino de História e na Educação das Relações
Étnico-Raciais

Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em História da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do Título de Licenciado(a) em História.
Orientador(a): Prof.^a Dr.^a Melina Kleinert Perussatto

Porto Alegre

2023

Diogo Henrique Marques Coelho

FutHistória: Curadoria Digital no Ensino de História e na Educação das Relações Étnico-Raciais

Banca avaliadora:

Melina Kleinert Perussatto (FACED/UFRGS) - orientadora

Carmem Zeli de Vargas Gil (FACED/UFRGS)

Marcus Vinícius de Freitas Rosa (IFCH/UFRGS)

Porto Alegre

2023

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida, e por me ajudar a passar por diversos obstáculos encontrados ao longo do curso e por sempre se mostrar presente no meu caminho colocando pessoas maravilhosas perto de mim nessa jornada.

Agradeço aos meus pais, Henrique e Vilany, por todo o apoio dado ao longo do percurso e por acreditarem em mim e não terem deixado eu desistir sempre em diversos momentos difíceis ao longo da trajetória. Pelo apoio moral, financeiro e por acreditarem no caminho que seu filho desejou seguir: ser um educador num país desigual. Agradeço ao meu irmão, Diego, por acreditar em mim e sempre me dar o apoio moral necessário quando eu precisei, pela minha cunhada, Jéssica e pelos meus sobrinhos, Pedro e Helena que, mesmo ainda muito crianças, me ensinaram e me ensinam todo dia como ser uma pessoa melhor, um bom tio e um professor. A minha tia, Luzia, por todo suporte na jornada e por nunca duvidar do meu potencial.

Aos amigos feitos na caminhada, aos amigos que continuaram comigo e que são meus ombros fortes para crescer. Com certeza vocês são um dos pilares do meu crescimento porque acompanhar a trajetória de vocês, seja em mestrado, graduados, no trabalho e na vida, me fizeram crescer pela régua alta que vocês impõem. Agradeço aos amigos feitos no GDO, Grupo de Debates e Oratória da UFRGS, na qual me deu oportunidades imensas na graduação e por ser um grupo de extensão que eleva a nossa percepção como ser humano dentro de uma sociedade diversa. Admiração enorme por todos, seja os daqui, ou os feitos em Pelotas, quando a jornada começou.

Agradeço à minha orientadora Melina pela sua paixão em ser professora. Com certeza se não fosse as suas aulas, as conversas, orientações, meu amor pela história e sala de aula estaria apagado. Agradeço enormemente pela oportunidade de ter sua orientação e ter sido seu aluno, porque ajudaram a reacender o amor pela história. Agradeço a professora Carmem Gil por suas orientações na bolsa de iniciação científica e pelas diversas conversas e orientações. Agradeço a todos os professores na qual passei a jornada, mas especialmente à esses porque são exemplos de como desejo ser para os meus alunos.

Agradeço a minha amiga, namorada, noiva e esposa, Ellen, por acreditar em mim desde o primeiro momento. Ser o meu apoio incondicional e ser a fonte de admiração que eu tenho por alguém. Sou grato por te ter ao meu lado nessa vida e por nunca deixar eu cair quando pensei em desmoronar. Por acreditar mais em mim do que um dia eu acreditei, por me mostrar o professor na qual eu posso ser.

Por fim, sou grato a mim por ver o lado bom da vida até nas quedas. Por acreditar e correr atrás do meu sonho, por me encontrar na vida como um educador e saber que eu posso ler um texto do Lévi-Strauss e ter o brio de nunca desistir mesmo ficando quatro horas no transporte público todos os dias. Por achar energia no cansaço, por encontrar alegria nas tristezas e por encontrar riso nos choros.

“O futebol é a única religião que não possui
ateu” - Eduardo Galeano

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso aborda as potencialidades do futebol e de uma curadoria digital para ensinar história e educar para as relações étnico-raciais em sala de aula. Tem como público-alvo o oitavo e nono ano do Ensino Fundamental e os demais anos do Ensino Médio. A curadoria digital está materializada no site intitulado FutHistória, em domínio da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (ufrgs.br/futhistoria) e aborda o recorte entre os anos de 1900 até a década de 1950. A metodologia utilizada para a realização da curadoria digital foi uma ampla e complexa revisão bibliográfica sobre relatos, casos, personagens e histórias do futebol em livros, artigos, revistas, jornais, websites, acervos virtuais para a escolha e seleção com mais de 200 bibliografias revisadas. A proposta segue as recomendações dos Parâmetros Curriculares Nacionais, a Base Nacional Comum Curricular e as Diretrizes Nacionais Curriculares para a Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana, no caminho de contribuir para uma formação cidadã.

Palavras-chave: ensino de história, futebol, EREER

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	6
2	REFERENCIAIS TEÓRICOS.....	8
2.1	CURADORIA DIGITAL NO ENSINO DE HISTÓRIA.....	10
2.2	CURADORIA DIGITAL E EDUCAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS.....	11
2.3	FUTEBOL E ENSINO DE HISTÓRIA.....	12
2.3.1	CONSTRUÇÃO DO SITE.....	13
3	ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO, TESTAGEM E VALIDAÇÃO DO RECURSO DIDÁTICO.....	16
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	17
5	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	18

1. Introdução

“Professor, por que a gente fala tanto de futebol e não estuda ele?”. Essa pergunta, feita por um estudante durante o estágio X, me fez repensar a trajetória enquanto graduando de História e em todas as disciplinas estudadas durante o percurso. A experiência em sala de aula, nos estágios obrigatórios e não-obrigatórios, me fez perceber a falta do esporte como objeto de estudo e também como o esporte, ao mesmo tempo, está presente na vida dos estudantes. O futebol, sendo parte da cultura latino-americana (ALABARCES, 2018; GALEANO, 2013; GIULIANOTTI, 2002), contribuiu para a construção de identidades nacionais, como na Argentina, Uruguai e até mesmo no Brasil (GUTERMAN, 2014; UNZELTE, 2002). Contudo, apesar de sua extrema importância para a cultura de nossa região a partir do final do século XIX, é pouco estudada fora dos ambientes da academia no Brasil, visto que, como mostra Pinheiro (2020), os livros didáticos do Programa Nacional de Livros Didáticos (PNLD) possuem pouco ou quase nada de conteúdos relativos ao futebol, a não ser imagens secundárias.

Assim, a proposta deste trabalho consiste na elaboração de um produto educacional, em forma de curadoria digital, voltado aos professores de História, do oitavo ao novo ano no Ensino Fundamental e também para o Ensino Médio¹. Consiste no desenvolvimento do site FutHistoria, hospedado no servidor da Universidade (ufrgs.br/futhistoria). Com isso, o presente trabalho busca responder às seguintes problemáticas: podemos trabalhar as questões étnico-raciais em sala de aula a partir da conexão com o digital? Quais as potencialidades do uso do futebol em sala de aula? Como usar o digital para ensinar História em sala de aula? Como fazer uma curadoria digital?

O site FutHistória² nasceu exatamente a partir dessas questões. Ora, se um estudante, ao ler seu livro didático, pôde perceber as potencialidades do uso do futebol em sala de aula, por que não explorá-la? Assim, apaixonado por futebol e pesquisador do esporte³, apaixonado por História e um graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, graduação na área da tecnologia,

¹ A utilização do material feito a partir dos anos finais se dá por conta dos conteúdos ensinados e habilidades a serem desenvolvidas nesses anos escolares dentro da Base Nacional Comum Curricular justamente porque nesses anos estão presentes conteúdos de América Latina e História do Brasil a partir da segunda metade do século XIX (BRASIL, 2018), período no qual o futebol chega na América do Sul (GIULIANOTTI, 2002).

² É importante ressaltar que o FutHistória não nasceu propriamente nesse trabalho de conclusão de curso porque, por um curto período de tempo, escrevia as histórias e pesquisas sobre futebol em forma de divulgação científica em um perfil na rede social do Instagram com o mesmo nome (@futhistória_). O objetivo sempre foi o mesmo, porém, o material veiculava o futebol dos cinco continentes. Essa pequena jornada me levou a produzir materiais sobre história e futebol para a Universidade do Futebol, referência para qualificação profissional no futebol brasileiro.

³ Integrei o grupo de pesquisa Memória F.C, vinculado ao Ludopédio e com pesquisadores e professores do Brasil inteiro. No grupo pude conhecer de perto referências da área da pesquisa em futebol e produzir artigos sobre futebol. Como o intitulado “Copa Libertadores da América: O Brasil tem Libertador?”, do volume 142 da coluna “Arquibancada” do site Ludopédio. Disponível em:

<<https://ludopedio.org.br/arquibancada/copa-libertadores-da-america-o-brasil-tem-libertador/>>.

aquela pergunta ecoou por um bom tempo dentro de mim até que fui atrás de como poder responder à pergunta. A pergunta do estudante ecoou forte porque ela se somou a diversos questionamentos internos acerca do futebol que eu tinha desde criança. Ora, eu cresci ouvindo meu pai falar sobre seu time do coração, o Vasco da Gama, e de como era um time com história linda, time aguerrido, com história de superação. Afinal, Vasco da Gama não é aquele português navegador? O que tem a ver uma coisa com a outra? Imagina o mundo descoberto quando descobri a história de luta contra o racismo do Vasco... Esses questionamentos e curiosidades levantadas no futebol tornaram-se uma questão pessoal, ou seja, de que era possível levá-lo a sério ao ouvir de um professor, no início da graduação, de que “ninguém leva a sério o futebol. Não é algo para se estudar”. Por isso, a pergunta daquele estudante ecoou tão forte em mim. Afinal, professor, “Por que a gente fala tanto de futebol e não estuda ele?”. Esse trabalho, para além das problemáticas acadêmicas, visa dar uma resposta a esse estudante e aqueles que acreditam que o futebol não se discute, não se mistura com política e não é objeto de estudo.

Dentro das diversas questões, o desejo de realizar um trabalho de conclusão de curso que servisse para a sala de aula sempre existiu, mas a capacidade não. Contudo, a partir da experiência na iniciação científica, num projeto de criação e autoria de materiais didáticos, coordenado pela professora Carmem Gil, a idealização de um recurso didático que juntasse o futebol e o ensino de história ganhou forma. Daí em diante, foi possível encontrar a resposta para tantos questionamentos: juntar os conhecimentos cuja materialização está nesse produto educacional.

Especificamente, o principal objetivo é realizar uma curadoria digital para ensinar história e educar para as relações étnico-raciais em sala de aula. O produto educacional visa ser um acervo digital para os professores terem acesso a diversas fontes sobre futebol para que seja explorado suas potencialidades na educação das relações étnico-raciais em sala de aula. Por isso, os referenciais teóricos estão distribuídos em três partes: a primeira, Cultura Digital no Ensino de História, discute a importância e os desafios de trabalhar as duas temáticas nas escolas; a segunda parte, Curadoria Digital e Ensino das Relações Étnico Raciais, explana a importância das escolhas ao fazer uma curadoria digital para trabalhar com a educação das relações étnico-raciais; e, a última parte, intitulada Futebol e Ensino de História, aborda o uso e as potencialidades do futebol dentro do ensino de história. É preciso lembrar que um material digital não é um fim e sim um meio para o ensino de história (COSTA, 2021).

O produto educativo será em forma de um material didático-pedagógico virtual, ou seja, o FutHistória é a concepção de uma curadoria digital na qual constará uma série de episódios de história social do futebol no Brasil, no recorte temporal dos anos 1900 a 1950. Os episódios contam histórias do futebol possíveis de serem usados no ensino de história e na educação das

relações étnico-raciais. Será utilizado o uso de tecnologias virtuais para possibilitar ao professor melhor auxílio e manejo do material a fim de que consiga realizar as abordagens de suas preferências, além de facilitar na interação e divulgação do produto educacional, pois está em formato de website.

O presente produto educacional, a partir dessa temática, é relevante porque, além de auxiliar os professores, é uma forma de auxiliar na aprendizagem dos estudantes dessa geração que nasceu com diversos recursos digitais a sua disposição e já não possuem o ambiente escolar como a única fonte de aprendizado por conta da infinidade de recursos disponíveis na internet. Essa geração, chamada de *homo zappiens*, necessita de recursos e maiores abordagens criativas para maximizar o processo de aprendizagem (VEEN; VRACKKING, 2009). Importante reconhecer que, mesmo a geração atual ter nascido num contexto tecnológico, viver numa cultura digital e ter desenvolvido aspectos dessa cultura, não quer dizer que a tecnologia esteja distribuída de maneira democrática. O material ajudará os professores, principalmente aqueles que são imigrantes digitais⁴ (MATTAR, 2017; PRENSKY, 2001) e será relevante para trabalhar outros usos e formas possíveis e necessárias das potencialidades do digital para além das desinformações e seus problemas (GIL; ROSA, 2022, p. 9) à abertura de diversas possibilidades de trabalhar os conteúdos de maneira a expandir, ainda mais, as diversidades no uso das fontes.

Essa pesquisa e a idealização do material estão em diálogo com as sete competências específicas de história para o ensino fundamental (BRASIL, 2018, p. 404) e nas seis competências específicas de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas para o Ensino Médio (BRASIL, 2018, p. 572) na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

2. Referenciais teóricos

2.1 Cultura Digital no Ensino de História

A elaboração do produto está embasada em conceitos que ajudam a entender os processos de ensino-aprendizagem no digital, quais sejam: *homo zappiens*, de Wim Veen e Ben Vrackking (2009), nativos digitais, do educador Marc Prensky (2001) e historiografia digital escolar, de Marcella Albaine Farias da Costa (2021).

Os conceitos referem-se à forma e ao entendimento de uma geração que nasceu na era digital isto é, mesmo que não possuam acesso pleno às tecnologias, elas estão inseridas num contexto tecnológico, dentro de uma cultura digital, e disposta de diversos recursos e informações

⁴ Segundo MATTAR (2017), em consonância com Prensky, os imigrantes digitais são parte da geração que nasceu na era analógica e migraram, posteriormente, para o mundo digital.

alcançados de formas rápidas a partir do uso da internet e afins, os nativos digitais (PRENSKY, 2001) ou os *homo zappiens* (VEEN; VRACKKING, 2009). A diferença entre os dois conceitos, para o presente trabalho, será temporal, já que ambas gerações estão ambientadas na grande rede de computadores (web) e tem no seu cotidiano o constante uso das tecnologias desde tenra idade e seus problemas, relacionados à educação e aprendizagem, não são destoantes.

Para a criação do material foi preciso entender de que formas esses estudantes se inserem no contexto escolar e quais as suas dificuldades no aprendizado e as mudanças de como se relacionam com os conteúdos apresentados. Entre essas mudanças, Caimi e Nicola (2015) destacam:

a) reconhece a escola como um dos interesses, dentre muitos outros, como redes de amigos, trabalho de meio turno, encontros sociais; b) considera a escola desconectada do seu mundo e da vida cotidiana; c) demonstra comportamento ativo, em alguns casos, hiperativo; d) concede atenção ao professor por pequenos intervalos de tempo; e) quer estar no controle daquilo com que se envolve e não aceita explicações do mundo apenas segundo as convicções do professor; f) aprende por meio dos jogos, de atividades de descoberta e investigação, de maneira colaborativa e criativa (CAIMI; NICOLA, 2015, p. 4).

Uma vez que as chamadas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) estão presentes na vida social e urbana e mudou o cotidiano da sociedade, mudou-se também o modo de aprender e a relação com conteúdos, como é o caso da disciplina de história, visto que foi a que mais demorou para se adaptar ao uso do digital (RIETH, 2022, p. 23).

Essa postura de atraso em relação às demais disciplinas dos currículos escolares acaba por afetar tanto os docentes quanto aos discentes, visto que a implementação de recursos digitais por parte dos professores torna-se mais complicada. Além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação (DCNEB) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) exigem dos professores a utilização de recursos tecnológicos e digitais para alimentar uma cultura digital dentro das escolas (COSTA, 2021) e por isso faz-se necessário pensar em recursos que auxiliem os docentes de história na inserção dessas práticas para com os discentes.

Dentro da realidade do Brasil, pensar em cultura digital nas escolas como um fim para as práticas é um tanto quanto descabida, em função de grande parte da população ainda não possuir acesso a recursos básicos e as escolas públicas não possuírem infraestrutura adequada e adaptada para pensar numa escola possível de utilizar grandes recursos tecnológicos. Muitas escolas não possuem uma sala de informática ou até acesso à internet. Apesar de existir quase meio bilhão de

dispositivos digitais no Brasil⁵, esses dispositivos não são distribuídos de forma democrática, visto que há uma grande desigualdade social no Brasil, e, em recorte de raça, essa diferença torna-se maior ainda. Tal dado nos faz pensar ainda mais na importância da educação das relações étnico-raciais.

Dentro desse contexto, a sala de aula e o ensino não acompanharam a aceleração de um mundo digital e tecnológico e não deu tempo para muitos professores se prepararem para receber uma geração de estudantes que, em grande parte, possui contato, desde criança, com telefones celulares, tablets e computadores, o que levam-no a ter um pensamento não-linear:

[O homo zappiens] Pensa em redes e de maneira mais colaborativa do que as gerações anteriores. [...] O modo de ser do Homo zappiens é digital, e não analógico. Suas estratégias de aprendizagem, por isso mudaram – se aceitarmos que por meio de jogos de computadores e da comunicação com outras crianças de fato se aprende (VEEN; VRACKKING, 2009, p. 46-47).

Essas mudanças na aprendizagem a partir da inserção das tecnologias no cotidiano necessita de novas estratégias para pensar o ensino de história. Nessa trajetória, o conceito de historiografia digital escolar é fundamental para que se crie um espaço escolar possível de utilizar recursos digitais, mesmo com falta de infraestruturas e investimentos na educação, justamente porque pensar numa historiografia escolar digital é pensar a tecnologia como um meio e não como um fim, é pensar formas de como o professor pode se apropriar das tecnologias para atingir seu objetivo pedagógico (COSTA, 2021). O uso desses recursos deve ser feito com a criticidade necessária para se pensar num uso de fontes que contenham valor para a sala de aula (CAIMI; NICOLA, 2015; GIL, 2021; RIETH, 2022).

Logo, a historiografia escolar digital, dentro do presente trabalho, auxilia-nos a pensar na criação de um material acessível para todos os docentes e discentes, para que seja possível contornar os problemas de infraestrutura do país e que os alunos possam ser, cada vez menos, prejudicados com as adversidades dos problemas estruturais da educação brasileira. Por isso, o uso do digital e de plataformas livres (FONSECA; ALVES, 2012; GIL, 2021) é de suma importância para ajudar na democratização no acesso a materiais didáticos pedagógicos como o material didático-pedagógico idealizado no presente trabalho busca realizar.

Defender a historiografia escolar digital é defender menos o meio pelo meio e mais a forma como o professor vai se apropriar do referido meio em prol do seu objetivo pedagógico, considerando que o medo de errar no traquejo da tecnologia digital pode dar espaço à ousadia, à criação no/do coletivo, à troca, à ação e, para isso, tem que se extirpar a cultura do “não pode” nas escolas. É pensar as tecnologias para além dos usos sociais,

⁵ A 33ª Pesquisa Anual realizada pelo Centro de Tecnologia e Informação Aplicada (FGVcia) da Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas (FGV EAESP), realizada em 2021, revelou que no Brasil existem cerca de 447 milhões de dispositivos digitais em uso. Disponível em: https://portal.fgv.br/noticias/pandemia-acelerou-processo-transformacao-digital-empresas-brasil-revela-pesquisa?utm_source=portal-fgv&utm_medium=fgvnoticias&utm_campaign=fgvnoticias-2021-05-26

investindo esforços em descobrir e (re)construir possíveis usos profissionais. É considerar as inúmeras formas de contornar problemas de infraestrutura Brasil afora. É usar a tecnologia para o exercício da democracia e para a ressignificação de passados, de presentes e de futuros (COSTA, 2022, p. 183).

Os conceitos utilizados na formulação do material buscam entender quem são os estudantes que estão nas salas de aula hoje e de que forma, dentro do ensino de história, é possível ajudá-los a partir dos professores. O conceito de historiografia escolar digital torna-se fundamental para que seja possível a criação do material, uma vez que ele nos dá diversas possibilidades para a realização de como construir um material. No caso, deste trabalho, o futebol será utilizado como tema de fundo para que seja possível abordar o tema das relações étnico-raciais. Esse conceito é abordado como categoria de análise nos diversos episódios de futebol presentes no produto educacional.

2.2 Curadoria Digital e Educação das Relações Étnico-Raciais

De acordo com o *Digital Curation Center* (DDC), órgão criado no Reino Unido para a criação de normas e políticas de gestão para acervos digitais, a curadoria digital nos diz sobre a ideia de conservar e adicionar valor à informação digital, seja para uso no presente ou no futuro. Isso se dá pela manutenção, a gestão ativa e a preservação de recursos digitais, de acordo com o ciclo de vida do objeto digital. A escolha por uma curadoria digital se dá pela facilidade de dispor em um lugar, uma página de internet, diversos conteúdos e materiais em um só lugar e de forma rápida. Além disso, o acesso a recursos históricos digitalizados permite que a informação física possa chegar a todos, democratizar o conhecimento.

A escolha por conteúdos a inserir numa curadoria digital também é algo político do curador. No caso do presente trabalho, a escolha da curadoria digital junto da educação das relações-étnico racial se deu pela potencialidade de trabalhá-la a partir do futebol. No início do século XX, quando o futebol estava adentrando a sociedade no Brasil e América Latina, o país acabara de sair de três séculos da escravização de pessoas negras e indígenas. No futebol, diversos times conquistaram títulos com atletas negros disfarçados; os primeiros jogadores de grande aclamação pública eram negros e o esporte também foi voltado como forma de resistência dessas pessoas perante uma sociedade branca e racista. Logo, pensar a curadoria digital nesse caso é utilizar o potencial exploratório de identificar fontes, materiais diversos daquela época para o uso em sala de aula na inserção de novos debates. É salientar de que a educação das relações étnico-raciais não é algo feito apenas para pessoas negras ou indígenas, é, também, algo voltado para discutir a relação do branco, é discutir a branquitude: “Assim sendo, a educação das relações étnico-raciais impõe aprendizagens entre brancos e negros, trocas de conhecimentos, quebra de

desconfianças, projeto conjunto para construção de uma sociedade justa, igual, equânime” (BRASIL, 2004, p. 15).

O conceito de educação das relações étnico-raciais utilizado foi o descrito nas Diretrizes Nacionais Curriculares para a Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (DCNERER). A utilização do conceito de relações étnico-raciais a partir deste documento deve-se ao fato de que ele já é parte e utilizado nas escolas e nos materiais didáticos produzidos pelo Programa Nacional de Livro Didático. Para além disso, é de grande valia reiterar que o presente trabalho leva em consideração, para além da Lei 10.639/03, a Lei 11.645/09 na qual considera os povos indígenas parte das relações étnico-raciais para pensar uma educação das relações étnico-raciais e que estão, também, contemplados no FutHistória.

2.3 Futebol e Ensino de História

A construção dessa curadoria digital se deu a partir de uma extensa revisão e análise da historiografia acerca da história social do futebol dentro do Brasil e da América Latina. Para isso, alguns livros foram essenciais para entender essas questões, como *A Sociologia do Futebol*, de Richard Giulianotti (2002), *História Mínima do Futebol na América Latina*, de Pablo Alabarces (2018), a tese de doutorado do professor João Malaia (2010) intitulada *Revolução Vascaína: A profissionalização do futebol e a inserção sócio-econômica de negros e portugueses na cidade do Rio de Janeiro (1915-1934)* e *O Negro no Futebol Brasileiro*, de Mario Filho (2002) dentre outros vários livros escolhidos e selecionados para a revisão. Além disso, diversos artigos do portal Ludopédio são cruciais para conseguir maiores informações, visto que as infinitudes de artigos disponíveis no portal em muitos casos aprofundam determinados assuntos não disponíveis nos livros e nos museus virtuais dos clubes. É importante ressaltar que grande parte dos trabalhos acadêmicos produzidos na área de humanas sobre futebol estão no Ludopédio e passam por uma avaliação rigorosa para serem aceitos e publicados.

A escolha desses livros em destaque recorre-se a forma de como eles nos explicam o uso do futebol pela sociedade, seja por uma elite dominante, ou seja, pelos oprimidos por essa elite. É pensar o futebol como potencial de revolução social, de pensar o esporte para além do ópio, é discutir a sociedade inserida no esporte (GAFFNEY, 2009, p. 5). Pensar o futebol dentro da sala de aula é utilizar o cotidiano dos jovens brasileiros, porque, mesmo não gostando do esporte, o contato é inevitável. E conhecer histórias relacionadas ao futebol é conhecer a cultura de sua região, seja brasileira ou de países vizinhos. Ora, o futebol brasileiro contém diversas histórias de

luta contra o racismo, de uma cultura indígena inserida nos clubes de futebol por meio de nomes, símbolos na qual buscam ecoar a história de povos indígenas brasileiros.

A ludicidade dos esportes, de forma geral, conseguem trazer discussões inimagináveis, como discutir a importância de um atleta negro ser garoto propaganda de um chocolate na década de 1930, é discutir o porquê existiu uma lei que proibia jogadores de futebol negros serem convocados para seleção brasileira de futebol logo após o primeiro título em 1920. Tais discussões são possíveis de trabalhar dentro da habilidade da BNCC, do oitavo ano, intitulada EF08HI19, na qual consiste em trabalhar os legados da escravidão nas Américas, com base na seleção e consulta de diversas fontes (BRASIL, 2018). Essas discussões estão no FutHistória de maneira para pensar o futebol e o seu uso no Ensino de História.

Os materiais utilizados estão também em acervos virtuais de clubes e seleções nacionais, além de acervos digitais de diversos países, como o caso do Acervo Nacional e o Museu do Futebol. A curadoria digital nos possibilita juntar esses acervos em uma só página e aproximar o professor dessas fontes afastadas e até mesmo desconhecidas deles. Grande parte dos materiais sobre futebol estão em acervos virtuais e em sites como o Ludopédio⁶.

2.3.1 Construção do Site

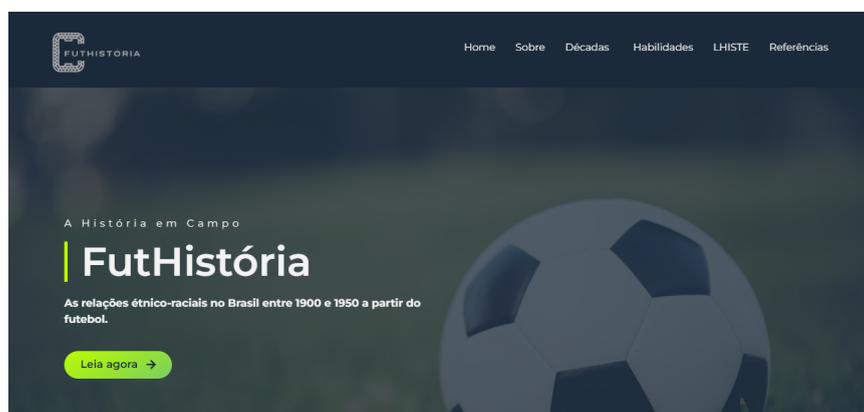
O material foi pensado para o recorte entre as décadas de 1900 até 1950. A escolha do recorte espacial se dá pela importância de aproximar os sujeitos históricos que fazem parte do futebol do Brasil e da América Latina (clubes, seleções nacionais, jogadores, torcidas e sociedade como um todo) aos conteúdos de sala de aula. Além disso, a partir da década de 1960 as discussões raciais ao redor do futebol tornam-se diferentes e mais complexas, visto que o grande sucesso de Pelé torna os discursos racistas pertinentes nestes cinquenta anos abrangentes do trabalho serem menores (mas não sumirem). Ademais, por uma curadoria digital ser um extenso, denso e complexo trabalho, preferi realizar esse recorte temporal pelas discussões seguirem uma mesma linha e por o que o tempo de produção do FutHistória permitia.

Por isso, para conseguir utilizar esses casos sobre o futebol brasileiro foi feita uma vasta revisão e análise bibliográfica sobre o futebol e o Brasil no decorrer das décadas analisadas no recorte temporal a partir de livros, artigos, jornais e revistas da época, acervos virtuais de clubes e

⁶ O Ludopédio é um vasto acervo virtual sobre trabalhos acadêmicos e não acadêmicos de estudiosos do futebol. Nele contém diversos conteúdos sobre futebol publicados pelos principais pesquisadores e grupos de estudos sobre futebol do Brasil e do mundo. A sua biblioteca virtual abrange diversos artigos, colunas, teses, livros, podcasts e afins. Além disso, foi responsável, durante o ano de 2022, pelo II Seminário Ludopédio: Futebol na sala de aula e para além das quatro linhas. No seminário foi discutido o uso do futebol dentro das ciências humanas e, principalmente, na história e contou com professores, pesquisadores e graduandos de diversos lugares do país e alguns de países vizinhos. Disponível em: <<https://ludopedio.org.br>>. Acesso em: data 20/11/2022

publicações de artigos intitulados de “Arquibancada” dentro do portal Ludopédio, o maior portal de divulgação científica sobre futebol na América Latina.

A produção do material ocorreu inteiramente na plataforma *WordPress*, com hospedagem e domínio cedidos pela UFRGS (ufrgs.br/futhistoria). A diagramação, curadoria, escrita, criação do logo e afins é de autoria própria e feita de forma individual. O site também possui licença Creative Commons (CC) BY 4.0, na qual permite a criação, adaptação e distribuição do trabalho, desde que sejam atribuídos os créditos. O material é dividido em seções, sendo elas: home (página inicial), sobre (introdução ao trabalho), Décadas (divisão dos conteúdos por décadas, sendo 1900 até 1950 com materiais específicos de cada uma), a aba Lhiste (link para o Laboratório de Ensino de História e Educação da UFRGS na qual o trabalho está vinculado), Habilidades (habilidades da BNCC que o trabalho contempla) e Referências (referências utilizadas e para busca de fontes extras). A foto a seguir mostra as seções do menu:



(Imagem retirada do próprio site)

A seção das décadas é a seção na qual está inserido o conteúdo principal do FutHistória e em ordem cronológica. Cada década tem uma página própria e está dividida da seguinte forma: a primeira parte é um breve contexto da história daquele período, para que se possa entender o que estava acontecendo naquela época e como tem efeitos no futebol. Em seguida, o tema principal, relacionado ao futebol, na qual norteia aquele período com *links* para diversas discussões envolvendo a relações étnico-raciais. Por último, esses *links* estão na parte de sugestões de fontes, na qual contém diversas fontes de futebol relacionadas ao período e as discussões na qual a temática central propõe a fazer. Essas discussões buscam, também, abranger e trazer debates para além do futebol no Brasil. Busca trazer episódios relacionados ao futebol de outros países, como Chile, Uruguai, Argentina, que sejam possíveis de trabalhar nas relações étnico-raciais.

As sugestões servem para que o professor possa ter uma variedade maior de fontes e discussões a sua disposição e consiga ter opções de uso a partir de suas preferências. Essa parte

da curadoria contém materiais como documentos, músicas, podcasts, sites, artigos do Ludopédio, artigos dos clubes, vídeos do youtube, páginas de redes sociais e afins.

As décadas possuem um tema central, como explicado anteriormente, que norteiam a década. Essa escolha se deu para que haja fácil compreensão de quem utiliza o material, pois os temas foram escolhidos pela sua relevância e impacto dentro dessa década na sociedade e no futebol. O texto pensado na temática é feito com palavras-chave pensadas para trazer novas discussões. Essa estrutura possibilita a inserção de diversas fontes dos demais anos que compõem o recorte de dez anos de cada década.

A escolha de tema central da década de 1900 é a fundação do Sport Club Rio Grande, em 1900, o clube mais antigo em atividade no futebol brasileiro. A partir disso é possível discutir questões como a inserção de clubes negros no Brasil, a forma em como clubes foram fundados na época (em sua maioria por brancos e europeus), além de ser possível abranger conteúdos como a Liga dos Canelas Pretas e os primeiros clubes fundados por negros, como o Bangu e a Ponte Preta. Que questões podem ser feitas sobre EH e EREER a partir dessa curadoria? Exemplo: A partir dessa curadoria, o professor pode abordar a implementação da República articulada ao pós-abolição, identificando com os estudantes a presença negra no respectivo conteúdo do livro didático utilizado em sala de aula. Ou seja, como o surgimento de clubes de futebol se relaciona à formação da República e da identidade do povo republicano.

Em 1910 escolheu-se como temática central a história de Arthur Friedenreich, o primeiro jogador de futebol de grande sucesso no Brasil. Negro, de pai alemão e mãe negra brasileira, Arthur se destacou no futebol amador e estudou na Mackenzie College, hoje conhecida como Instituto Presbiteriano Mackenzie, Universidade privada de grande prestígio. Por conviver em camadas sociais mais elevadas, visto que seu pai era desenhista de grande importância no funcionalismo público, Arthur contrariava e “burlava” todas as regras sociais de convivência da época na qual negros não conseguiam chegar e não eram aceitos. “El Fried”, um dos apelidos de Arthur, foi responsável pelo gol do primeiro título do Brasil, jogava com gel no cabelo penteado para trás a fim de ser “mais branco”. Pensar na história de Arthur é discutir a branquitude, o lugar do negro na sociedade e o racismo da época e de hoje, na qual jogadores negros ainda hoje utilizam a técnica no cabelo igual Arthur e negam sua negritude por estarem inseridos numa sociedade estruturalmente racista. Valoriza ainda o uso de trajetória e biografia para ensinar história e educação para as relações étnico-raciais.

A década de 1920 tem como tema central a história do Clube de Regatas Vasco da Gama. O primeiro clube majoritariamente formado por jogadores negros e operários, fora da elite, a conseguir resistir aos mecanismos racistas da época. Seu estádio, São Januário, construído pelos

torcedores e jogadores, foi um marco na história do futebol na América Latina, o primeiro estádio a ter refletores e durou uns anos como o maior da região. O Vasco foi um marco para a aceitação do negro no futebol (MALAIA, 2010). Inclusive, o Vasco possui uma torcida intitulada “Camisas Negras” na qual o seu cântico remete-se a trajetória da luta antirracista do clube em 1924, ano em que o clube foi negado a jogar e elite do Campeonato Carioca por conta de seus jogadores negros e operários e respondeu a partir de uma carta institucional alegando que aquela associação deveria ter vergonha de seus atos. O episódio ficou conhecido como “Resposta Histórica” e é possível trabalhar a educação das relações étnico-raciais a partir dessas fontes.

Em 1930, selecionamos a história de Leônidas da Silva. Negro, foi o primeiro jogador da era profissional a ter grande sucesso financeiro. Um dos maiores da história do esporte mundial, ganhou o apelido “Diamante Negro” e serviu como garoto propaganda para a marca de mesmo nome, que gerou grande discussão no período. E tudo isso ocorreu em meio às ideologias fascistas e nazistas em ascensão, proporcionando a articulação dessa discussão com o futebol. Além disso, nessa década é possível abordar o início de um futebol feminino no Brasil, as perseguições enfrentadas por essas mulheres pioneiras, ao mesmo tempo em que podemos ver a presença das mulheres no Movimento Negro ganhando espaço, como Laudelina Campos, pioneira na luta pelo direito das trabalhadoras domésticas na qual gostava de frequentar jogos de futebol. Tanto Laudelina, quanto as primeiras mulheres na prática do esporte, foram perseguidas por Vargas durante a Ditadura do Estado Novo enquadradas como subversivas por fazerem parte de movimentos sociais. É possível articular nesse caso, por exemplo, de que maneiras o autoritarismo de Vargas e suas perseguições mexeram na sociedade.

Em 1940, as primeiras leis de Estado envolvendo a regulamentação do futebol, a destituição de clubes estrangeiros de países aliados ao Eixo, que forçou mudanças institucionais, de nomes e até étnicas dentro desses clubes, como no caso do Palestra Itália, atual Palmeiras. Também, as perseguições e proibições, por lei, dos primeiros clubes fundados para a prática do futebol feminino. Na década de 1950, o racismo perante Barbosa, o goleiro do Brasil em 1950, após a derrota na final da Copa do Mundo para o Uruguai. A culpa de todos os males estava no goleiro, que teve sua carreira abalada pela perseguição racista da sociedade. Nesse mesmo período, abre-se a discussão da contratação de Tesourinha pelo Grêmio, na qual alegam de ser o primeiro jogador negro do time; e a criação de um campeonato sul-americano, que inspirou a Copa Libertadores da América, reunindo jogadores de países da América do Sul com diversas etnias e clubes com histórias de representação de uma luta anticolonial a partir de seu

“libertador”⁷. Todos esses temas estão inseridos no trabalho seguidos de diversas discussões na qual mostram a potencialidade de trabalhar a educação das relações étnico-raciais em sala de aula a partir do futebol.

Além dessas décadas, existe a pretensão de incluir as outras décadas até a atual, visto que há amplos debates possíveis de serem abordados nos demais anos, envolvendo o futebol de toda a América Latina, já que é possível abordar mais habilidades da BNCC e conteúdos de história. A pretensão é tornar-se um material completo e bastante denso.

Cada conteúdo inserido no site será guiado de textos, imagens (de direitos autorais livres⁸, na sua maioria) e contextualização do período para o professor pensar livremente em como pode ser usado aquele excerto. Também, será constituído de sugestões de fontes para utilização em sala de aula, como músicas, documentos da época, podcasts, imagens de jornal, revistas e afins a partir de cada conteúdo programático, todas as sugestões dentro de competências existentes na BNCC para que o professor possa utilizá-lo da melhor maneira possível. Será de uso livre e sem arrecadação de valores financeiros. A ideia principal do material é democratizar o acesso aos professores e estudantes a um material criativo e barato para uso de maneira eficiente. Ademais, auxiliar em buscas de fontes distintas como auxílio ao livro didático, visto que o futebol não costuma ser objeto de estudos em livros distribuídos no PNLD (PINHEIRO, 2020). Por isso, o site está disponível em versão para computador, tablets e celulares. Contudo, existe a pretensão de torná-lo um aplicativo, para que seja melhor otimizado para o celular, visto que são mais popularizados do que os computadores.

3. Estratégias de Divulgação, Testagem e Validação do Recurso Didático

A divulgação do material se dará por meio de distribuição e compartilhamento do site com colegas de graduação, com professores e colegas professores de escolas públicas. Além disso, se dará principalmente pela ligação do trabalho com o Lhiste, na qual estará *linkado* em uma das abas do site. Para tal, foi pensado também em utilizar o Ludopédio para divulgação a fim de disponibilizar o FutHistória por meio da inserção de artigos no site.

O tempo na produção de um trabalho de conclusão de curso não é o suficiente para testar todas as possibilidades de divulgação e testagem do material, porém, o material foi testado (no

⁷ A Copa Libertadores da América recebe esse nome em homenagem aos libertadores dos países sul-americanos na qual foram líderes nas Independências desses países. Esses libertadores estão na imagem de José Artigas, Simón Bolívar, José de San Martín, José Bonifácio de Andrada e Silva, D. Pedro I do Brasil, Antonio José de Sucre e Bernardo O'Higgins.

⁸ Essas imagens foram retiradas do site Freepik, na qual contém imagens livres de direitos autorais. Disponível em: <<https://br.freepik.com>> Acesso em: 26/02/2023

período de produção do FutHistória) uma única vez no estágio obrigatório de ensino fundamental, em turma do nono ano no Colégio de Aplicação da UFRGS. A viabilidade do material se deu apenas no uso das décadas de 1920 e 1930 como fonte para atividade, em consonância com o conteúdo trabalhado em sala de aula. O site serviu como pesquisa para a atividade de um seminário em relação ao período da República Oligárquica até a chegada da Era Vargas. O material serviu como complemento do conteúdo programático. Além disso, será testado por outros professores na qual o material será compartilhado para uma validação numa maior proporção.

4. Considerações Finais

A construção de um produto educativo é uma tarefa desafiadora porque precisa ter funcionalidade, metodologias embasadas e um objetivo claro: auxiliar aqueles docentes em sala de aula. É uma tarefa difícil pensar em formas de auxiliar um professor com recursos digitais dentro do contexto da educação brasileira. Contudo, é ao mesmo tempo uma tarefa cuja realização visa o diminuir a óbice do tecnológico com a sala de aula, o paradoxo do uso das TICs em sala de aula.

A tecnologia cumpre um papel muito importante na sociedade contemporânea, o fácil acesso a diversos recursos e fontes na qual os alunos possuem torna a sala de aula mais dinâmica e os alunos mais antenados a diversos conteúdos. Porém, as tecnologias de informação e comunicação nem sempre dão fontes confiáveis e corretas para os alunos, graças aos conteúdos de buscas que, em muitos casos, sugerem sites com informações e viés ideológicos revisionistas, na qual atrapalha o processo de aprendizagem dos estudantes, principalmente tratando-se de assuntos acerca das relações étnico-raciais.

O FutHistória nasceu nessa tentativa de juntar o futebol, conteúdo inexistente na BNCC e em livros didáticos do PNL, com ensino de História e a educação das relações étnico-raciais, visto que, no recorte temporal do material, é possível perceber como a branquitude e o racismo operaram na sociedade brasileira e latino-americana por meio do futebol. Por conta disso, trazer o lúdico para a sala de aula a fim de explicar um conceito de extrema importância para os estudantes, com fontes distintas sem revisionismos históricos, é uma estratégia para auxiliar os professores a contornar as dificuldades de pesquisas na qual os estudantes encontram no mundo digital.

A trajetória acadêmica e experiências de ensino anteriores, como os estágios obrigatórios e não-obrigatórios, serviram como base para acreditar na importância de utilizar materiais distintos em sala de aula, além dos livros didáticos, para poder tornar o ensino de história mais próximo do digital. Por isso, o produto educacional foi pensado para auxiliar aqueles professores que, diante das diversas dificuldades encontradas na prática docente, como falta de recursos, poder

ter acesso a um material amplo, de fácil acesso e uso para auxiliar no processo-aprendizagem de seus alunos que nasceram num mundo completamente tecnológico.

5. Referências Bibliográficas

ABRAHIM, T. **Na cara do gol: usos e potencialidades pedagógicas da História do Futebol para o Ensino de História**. Dissertação (Mestrado em ProfHistória - Mestrado Profissional em Ensino de História) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/431953>. Acesso em 4/12/2022

ALABARCES, Pablo. **Historia mínima del fútbol en América Latina**. Ciudad de México: El Colegio de México, 2018.

ALFONSI, Daniela; CAMPOS, Flávio De (Orgs). **Futebol objeto das ciências humanas**. São Paulo: Leya, 2014

ALVES, Edônio. **Jogo em crise: futebol, literatura e política**. Blog História(s) do Sport. 2017. Disponível em: <https://historiadosporte.wordpress.com/2017/03/13/jogo-em-crise-futebol-literatura-e-politica/> Acesso em: 1/10/2022

BITTENCOURT, M. **Ensino de História fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2004

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. MEC. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

_____. MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Documento introdutório**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Africanas**. Brasília: Secad/MEC, 2004.

BRASS, Christian Heinrich. **Do campo para sala: contribuições do futebol para o ensino de História**. 2019. 17 p. Artigo de conclusão de curso (História - licenciatura) - Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), Foz do Iguaçu, 2019

CAIMI, Flávia Eloisa; NICOLA, Bárbara. **Os jovens, a aprendizagem histórica e os novos suportes de informação**. OPSIS, Catalão, v. 15, n. 1, p. 60-69, Abr. 2015. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/Opsis/article/view/34719/20035>. Acesso em: 22/02/2023.

CARRANO, P. C. R. (Org.). **Futebol paixão e política**. Rio de Janeiro: DB&A, 2000.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Currículo, História e Tecnologia: que articulação na formação inicial de professores?** Rio de Janeiro, 2015. 145 f. Dissertação de mestrado. Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio de Janeiro.

_____. **Ensino de História, novas tecnologias e o mundo virtual: o conhecimento histórico escolar na contemporaneidade brasileira (2005-2012)**. 1922012. 45 f. Monografia (Graduação em História) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

CHAMINÉ, Maria Helena Aldinhas. **O ensino da História através das Artes**. (Dissertação de mestrado em ensino de História) Porto/Portugal: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2017. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/106832/2/207661.pdf> Acesso em 10/12/2022

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de História e historiografia escolar digital**. Curitiba: CRV, 2021.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. LUCCHESI, Anita. **História Digital: conversas para além da sala de aula**. In: Carmem Zeli de Vargas Gil; Dilce Eclai de Vargas Gil Vicente. (Org.). **Aprender com o patrimônio no contexto da cultura digital**. Porto Alegre: Gráfica UFRGS, 2017, p. 62-76.

DIGITAL CURATION CENTRE. **What is digital curation?** Disponível em: <http://www.dcc.ac.uk/digital-curation/what-digital-curation> Acesso em: 27 mar. 2023.

FONSECA, Janete Flor de Maio; ALVES, Maria Fernanda Silva. **A História online: analisando sites de ensino de História no Brasil**. In: **VIII ENCONTRO NACIONAL PERSPECTIVAS DO ENSINO DE HISTÓRIA**, 2012, Campinas. Anais do VIII Encontro Nacional Perspectivas do Ensino de História, Campinas, 2012, p. 1-14

FOER, Franklin. **Como o futebol explica o mundo: Um olhar inesperado sobre a globalização**. Rio De Janeiro: Zahar, 2006.

FRANCO JR, H. **A Dança dos Deuses**. São Paulo: Cia das Letras, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

GAFFNEY, Christopher Thomas. **The Stadium in Theory and Practice. Comparative Cultural Urbanism**. In: **Temples of the Earthbound Gods**. Austin (EUA): University of Texas. Press, 2009, p.1-17 (Tradução de Arthur L. de Avila).

GALEANO, E. **Futebol ao sol e à sombra**. Porto Alegre: LePM, 2013.

GARCIA, T. M. F. B; CHAVES, E. A; GARCIA, C. H. **Jovens do ensino médio e tecnologias: uma experiência de produção colaborativa de materiais didáticos digitais**. Revista Latinoamericana de tecnologia educativa, v. 16, p. 111-126, 2017.

GIL, Carmem Zeli de Vargas. **Tecnologias nas aulas de História sim, mas quais?** Palavras Abertas, v.1, p.1-8, 2021. Disponível em: <https://palavrasabertas.abeh.org.br/index.php/palavrasABEHrtas/article/view/15>. Acesso em: 30/12/2022

GIL, Carmem Zeli de Vargas; ROSA, Marcus Vinicius de Freitas, orgs. **Ensino de História e Culturais Digitais**. Coleção (In)docências, v.2. Disponível em <<http://hdl.handle.net/10183/254112>>. Acesso em 25/02/2023.

GIULIANOTTI, Richard. **Sociologia do Futebol**. São Paulo: Nova Alexandria, 2002.

GUAZZELLI, Cesar Augusto Barcellos; STÉDILE, Miguel Enrique; QUINSANI, Rafael Hansen. (Orgs.). **À sombra das chuteiras meridionais: uma História Social do futebol (e outras coisas...)**. Porto Alegre: Editora Fi, 2021.

GUTERMAN, M. **O Futebol explica o Brasil – Uma história da maior expressão popular do país**. São Paulo: Contexto, 2014.

LUCCHESI, Anita. A história sem fio: questões para o historiador da Era Google. In: XV ENCONTRO REGIONAL DE HISTÓRIA DA ANPUH-RJ, 2012, Rio de Janeiro. **Anais do XV Encontro Regional de História da ANPUH-RJ**, Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2012, pp. 1-9.

MARIO FILHO, **O negro no futebol brasileiro**. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.

MASCARENHAS, Gilmar. **Entradas e bandeiras: a conquista do Brasil pelo futebol**. Rio de Janeiro: Editora Uerj, 2014.

MATTAR, João. **Metodologias ativas**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

PINHEIRO, Augusto Mozart Antonichen. **Futebol e ensino de história: questões e possibilidade de um ensino temático**; Dissertação (Mestrado em ProfHistória - Mestrado Profissional em Ensino de História) - Universidade Federal do Paraná, 2020. Disponível em <<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/597577>>. Acesso em: 27/01/2023

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. On the Horizon, Bradford, v. 9, n. 5, p. 2-6, out. 2001.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. Tradução de Roberta de Moraes Jesus de Souza, 2001. Disponível em: <http://pdfcast.org/pdf/nativos-digitais-imigrantesdigitais-marc-prensky>. Acesso em 29/11/2022.

RIETH, Maritsa Gonçalves. **Historiopédia: Ensino de História e pesquisa na internet**. Dissertação (Mestrado profissional em Mestrado Profissional em Ensino de História) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2022. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/239036>>. Acesso em: 20/11/2022.

SANTOS, João Manuel Casquinha Malaia. **Revolução Vascaína: A profissionalização do futebol e a inserção sócio-econômica de negros e portugueses na cidade do Rio de Janeiro (1915-1934)**. São Paulo. 2010. 489 f. Tese (Doutorado em História) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

TEZANI, T. C. R. **Nativos digitais: considerações sobre os alunos contemporâneos e a possibilidade de se (re)pensar a prática pedagógica.** Doxa: Revista Brasileira de Psicologia e Educação, v. 19, n. 2, p. 295–307, 1 dez. 2017.

UNZELTE, Celso. **O Livro de Ouro do Futebol.** Rio De Janeiro: Editora Ediouro, 2002.

VEEN, Wim; WRAKKING, Bem. **Homo Zappiens: educando na era digital.** Porto Alegre: Artmed, 2009.