

**Willian Douglas Guilherme
(Organizador)**

História e as Práticas de Presentificação e Representação do Passado

Atena
Editora

Ano 2020



**Willian Douglas Guilherme
(Organizador)**

História e as Práticas de Presentificação e Representação do Passado

Atena
Editora

Ano 2020



2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação: Natália Sandrini de Azevedo

Edição de Arte: Lorena Prestes

Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense

Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa

Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará

Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá

Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima

Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros

Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice

Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense

Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Luis Ricardo Fernando da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão

Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste

Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador

Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Profª Drª Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Fernando José Guedes da Silva Júnior – Universidade Federal do Piauí
Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto

Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Prof^a Dr^a Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^a Dr^a Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Prof^a Dr^a Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Me. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Me. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Me. Adalto Moreira Braz – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Me. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof^a Dr^a Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof^a Dr^a Andrezza Miguel da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Prof. Dr. Antonio Hot Pereira de Faria – Polícia Militar de Minas Gerais
Prof^a Ma. Bianca Camargo Martins – UniCesumar
Prof^a Ma. Carolina Shimomura Nanya – Universidade Federal de São Carlos
Prof. Me. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Ma. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
Prof^a Dr^a Cláudia Taís Siqueira Cagliari – Centro Universitário Dinâmica das Cataratas
Prof. Me. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof^a Ma. Daniela da Silva Rodrigues – Universidade de Brasília
Prof^a Ma. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco
Prof. Me. Douglas Santos Mezacas – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
Prof. Me. Eduardo Gomes de Oliveira – Faculdades Unificadas Doctum de Cataguases
Prof. Me. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
Prof. Me. Euvaldo de Sousa Costa Junior – Prefeitura Municipal de São João do Piauí
Prof^a Ma. Fabiana Coelho Couto Rocha Corrêa – Centro Universitário Estácio Juiz de Fora
Prof. Dr. Fabiano Lemos Pereira – Prefeitura Municipal de Macaé
Prof. Me. Felipe da Costa Negrão – Universidade Federal do Amazonas
Prof^a Dr^a Germana Ponce de Leon Ramírez – Centro Universitário Adventista de São Paulo
Prof. Me. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
Prof. Me. Gustavo Krahl – Universidade do Oeste de Santa Catarina
Prof. Me. Helton Rangel Coutinho Junior – Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro
Prof^a Ma. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Me. Javier Antonio Albornoz – University of Miami and Miami Dade College
Prof^a Ma. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Prof. Me. Jhonatan da Silva Lima – Universidade Federal do Pará
Prof. Me. José Luiz Leonardo de Araujo Pimenta – Instituto Nacional de Investigación Agropecuaria Uruguay
Prof. Me. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco

Profª Ma. Juliana Thaisa Rodrigues Pacheco – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Profª Drª Kamilly Souza do Vale – Núcleo de Pesquisas Fenomenológicas/UFPA
 Profª Drª Karina de Araújo Dias – Prefeitura Municipal de Florianópolis
 Prof. Dr. Lázaro Castro Silva Nascimento – Laboratório de Fenomenologia & Subjetividade/UFPR
 Prof. Me. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Profª Ma. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
 Profª Ma. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
 Profª Drª Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
 Prof. Me. Lucio Marques Vieira Souza – Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe
 Prof. Me. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
 Prof. Dr. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual do Paraná
 Prof. Dr. Michel da Costa – Universidade Metropolitana de Santos
 Prof. Dr. Marcelo Máximo Purificação – Fundação Integrada Municipal de Ensino Superior
 Prof. Me. Marcos Aurelio Alves e Silva – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo
 Profª Ma. Marileila Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
 Prof. Me. Ricardo Sérgio da Silva – Universidade Federal de Pernambuco
 Prof. Me. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
 Profª Ma. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
 Profª Ma. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
 Prof. Me. Tallys Newton Fernandes de Matos – Faculdade Regional Jaguaribana
 Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
H673	<p>História e as práticas de presentificação e representação do passado [recurso eletrônico] / Organizador Willian Douglas Guilherme. – Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader. Modo de acesso: World Wide Web. Inclui bibliografia ISBN 978-65-5706-075-9 DOI 10.22533/at.ed.759202805</p> <p>1. História – Filosofia. 2. História - Historiografia. 3. Historiadores. I. Guilherme, Willian Douglas.</p> <p style="text-align: right;">CDD 907.2</p>
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
 Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
 contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

O e-book “História e as Práticas de Presentificação e Representação do Passado” reuni 16 artigos entorno de um debate atualizado e propositivo sobre práticas e história. As pesquisas foram organizadas em 4 grupos conforme interesse da obra.

No primeiro grupo, temos três textos que discutem a presentificação e representação do passado do ponto de vista de território, trazendo um diálogo crítico e convidativo ao debate.

Para o segundo grupo, foram selecionados cinco artigos que dialogassem em torno da religião, trazendo ações históricas que permaneceram presentes nos tempos atuais. Polêmicas ou não, as pesquisas contribuem com a quebra de preconceitos e propõem novos olhares.

No terceiro conjunto, agrupei cinco pesquisas que apresentassem um debate relevante para o contexto histórico proposto por esta obra, que é a presentificação e representação do passado. As pesquisas permeiam o século XIX, XX e XXI.

Para o quarto grupo, são três artigos voltados para a discussão histórica por meio da educação. As pesquisas convidam ao olhar dialógico e levam o debate para além da leitura.

Desejo boa leitura a todos!

Willian Douglas Guilherme

SUMÁRIO

I.

CAPÍTULO 1 1

A COMUNIDADE DE CERRO PELADO, FRONTEIRA E HISTÓRIA AGRÁRIA

[José Carlos Sampayo Ferreira](#)

DOI 10.22533/at.ed.7592028051

CAPÍTULO 2 13

A GUERRA DE (RE)CONQUISTA SOBRE O CAMPO MEXICANO E A RESISTÊNCIA TERRITORIAL ZAPATISTA

[Rodrigo de Moraes Guerra](#)

DOI 10.22533/at.ed.7592028052

CAPÍTULO 3 22

ALDEADOS DE PIRATININGA – INDÍGENAS ADMINISTRADOS DE SÃO PAULO COLONIAL (SÉCULOS XVI - XVII)

[Antonio Martins Ramos](#)

DOI 10.22533/at.ed.7592028053

II.

CAPÍTULO 4 33

ANALOGIA DO SÁBADO

[Cleonaldo Pereira Cidade](#)

DOI 10.22533/at.ed.7592028054

CAPÍTULO 5 45

CONTRIBUIÇÕES DE KOSELLECK, RÜSEN E FREIRE PARA O PROFESSOR DE HISTÓRIA QUE ATUE NO ENSINO RELIGIOSO.

[Marcelo Noriega Pires](#)

DOI 10.22533/at.ed.7592028055

CAPÍTULO 6 57

O CAMPO RELIGIOSO “BRASILEIRO” NA OBRA MACHADIANA

[Valdeci Rezende Borges](#)

DOI 10.22533/at.ed.7592028056

CAPÍTULO 7 70

ORIXÁ E NATUREZA: O CANDOMBLÉ NA PERSPECTIVA DECOLONIAL

[Victor Hugo Basilio Nunes](#)

DOI 10.22533/at.ed.7592028057

CAPÍTULO 8 86

O ESPAÇO DE TERREIRO COMO ESPAÇO EDUCATIVO

[Patrícia da Silva Pereira](#)

DOI 10.22533/at.ed.7592028058

III.

CAPÍTULO 9 98

O “LIVRO DE ENTRADA DE IRMÃOS DA IRMANDADE DE N. SRA. DO ROZARIO DOS PRETOS DA FREGUESIA DA CAXOEIRA” – RS, SÉC. XIX

[Henrique Melati Pacheco](#)

DOI 10.22533/at.ed.7592028059

CAPÍTULO 10 113

NETTO ENCONTRA SUA ALMA! UM CAUDILHO DA PROVÍNCIA DO RIO GRANDE DO SUL NA HISTÓRIA E NA LITERATURA (C.1836-C.1866)

[Cesar Augusto Barcellos Guazzelli](#)

DOI 10.22533/at.ed.75920280510

CAPÍTULO 11 124

O PODER BÉLICO DAS PALAVRAS: O DISCURSO VENCEDOR DOS REPUBLICANOS LIBERAIS NA QUEDA DA MONARQUIA NO BRASIL (1870-1891)

[Daiane Lopes Elias](#)

DOI 10.22533/at.ed.75920280511

CAPÍTULO 12 136

PARA ALÉM DA INVENÇÃO: UMA CRÍTICA AO CONCEITO HOBBSBAWMIANO DE TRADIÇÃO

[Ivan Rodrigo Trevisan](#)

DOI 10.22533/at.ed.75920280512

CAPÍTULO 13 146

FUTEBOL DE BOTÃO / MESA – PASSADO, PRESENTE E FUTURO NA PERCEPÇÃO DO BOTONISTA

[Ary Luiz de Oliveira Peter Filho](#)

DOI 10.22533/at.ed.75920280513

IV.

CAPÍTULO 14 165

PROJETO DE LEITURA E ESCRITA: FÁBULAS POTIGUARA

[Juracy Dayse Delfino Soares](#)

DOI 10.22533/at.ed.75920280514

CAPÍTULO 15 174

PROTAGONISMO POLÍTICO JUVENIL E NARRATIVAS DE HISTÓRIA: PERSPECTIVAS DA APRENDIZAGEM HISTÓRICA PELA *BURDENING HISTORY*

[Jéssica Christina de Moura](#)

DOI 10.22533/at.ed.75920280515

CAPÍTULO 16 189

PERCEPÇÃO SOCIOCULTURAL DO SÉCULO XIX ATRAVÉS DA ANÁLISE DO VESTUÁRIO DE ÉPOCA

[Lilian Patricia Soares Filocreão](#)

DOI 10.22533/at.ed.75920280516

SOBRE O ORGANIZADOR..... 201

ÍNDICE REMISSIVO 202

FUTEBOL DE BOTÃO / MESA – PASSADO, PRESENTE E FUTURO NA PERCEPÇÃO DO BOTONISTA

Data de aceite: 12/05/2020

Ary Luiz de Oliveira Peter Filho

Pós Doutorando em administração pela FCU/EUA. Doutor em administração pela Universidade Tres Fronteras. Mestre em administração pela Universidade Potiguar (UnP). Analista do seguro social pela previdência social / INSS. Professor de diversas disciplinas dos cursos de Administração, Pedagogia e Serviço Social da FACEN/RN. Especialista em Marketing, Gestão de pessoas, Administração pública e Gestão da Qualidade. Graduado em Administração de empresas pela Faculdade de Ciências Humanas de Pernambuco. Graduando em Gestão de TI pela UNINTER.

RESUMO: O objetivo do presente estudo foi buscar compreender quem são, como se vinculam a este esporte / hobby e o que percebem dele os botonistas, como são chamados os praticantes do futebol de botão / mesa. A pesquisa foi realizada com 102 pessoas de diferentes regiões brasileiras que responderam um breve questionário online, não identificável com questões abertas sobre o significado do futebol de mesa, algumas referências que tem sobre o tema e um breve perfil sociodemográfico. Como resultados, observam-se a relação entre este esporte / hobby e a vida dos pesquisados, como se deu

a sua iniciação nesse mundo, como ocorreu a permanência e quais os vínculos que foram aprofundando essa relação. Ficou evidenciada a paixão desse grupo de pesquisados com o tema, e uma diversidade de significados que o futebol de botão / mesa tem para eles. Desta forma, conclui-se que a percepção dada a esta prática tem como referências principais uma sensação de saudade, profunda interação social, saúde e bem-estar.

PALAVRAS-CHAVE: Futebol de botão, Futebol de mesa, Botonismo, Esporte, Jogo.

ABSTRACT: The aim of the present study was to seek to understand who they are, how they are linked to this sport / hobby and what the botonists perceive of it, as the practitioners of button / table football are called. The survey was conducted with 102 people from different Brazilian regions who answered a short online questionnaire, unidentifiable with open questions about the meaning of table football, some references about the theme and a brief sociodemographic profile. As a result, we observe the relationship between this sport / hobby and the lives of the respondents, how it was initiated in this world, how the permanence took place and what links deepened this relationship. It was evidenced the passion of

this group of respondents with the theme, and a diversity of meanings that the button / table football has for them. Thus, it is concluded that the perception given to this practice has as its main references a sense of longing, deep social interaction, health and well-being.

KEYWORDS: Building. Button Football, Table Football, Botonism, Sport, Game.

1 | INTRODUÇÃO

O futebol de botão / mesa foi um esporte muito praticado entre as décadas de 1960 e 1990, com mais adeptos entre as décadas de 1970 e 1980. Existe um forte indício de que ele tenha sido criado, ou, pelo menos, criado formalmente no Brasil por Geraldo Décourt, que batizou a novidade de “*Celotex*” – material usado para fazer os jogadores, mas não é possível comprovar o verdadeiro início do futebol de mesa no Brasil e mesmo no mundo. Em nosso país os registros apontam que os primeiros praticantes eram pessoas que moravam em cidades portuárias, e o futebol de mesa foi provavelmente trazido por marinheiros a partir da Inglaterra onde há indícios de ser praticado desde o século XIX. Naquele país existem registros, inclusive fotográficos, em jornais da década de 1910 onde aparecem dois técnicos (ou jogadores, como são mais comumente chamados os praticantes do futebol de mesa) concentrados com seus jogadores (botões) dispostos sobre a mesa e os goleiros nas extremidades. Outra possibilidade é que o jogo de futebol de botão / mesa também pode ter sido inventado na Espanha por um jovem chamado José Huelva Quintero no final do século XIX, na cidade de Huelva. Voltando ao Brasil, o primeiro registro oficial é de 1929, com o lançamento do primeiro livro de regras, escrito pelo compositor e artista plástico Carioca, Geraldo Décourt, que o batizou o jogo como “*Foot-Ball Celotex*”.

O futebol de botão / mesa é um jogo para duas pessoas, normalmente realizado em recintos fechados. Hoje, no Brasil e no mundo são jogadas diversas regras, em que os botões utilizados são feitos com uma vasta quantidade de materiais, formatos, tipos e demais detalhes técnicos (como altura, diâmetro, bainha, etc.). O próprio nome do esporte causa confusão, alguns, os que preferem se referir como futebol de mesa normalmente tem a visão mais do “esporte”, enquanto que os que se referem como futebol de botão, tem o entendimento mais pelo lado lúdico. No exterior umas de suas variações é conhecida como *Sectorball* outra é *Subbuteo*. São várias as modalidades e regras praticadas no Brasil e diversas federações espalhadas pelo país, com diversos campeonatos estaduais e nacionais, inclusive com campeonato mundial já tendo sido realizado com participantes de diversos países.

Atualmente o hábito de jogar o futebol de mesa / botão tem tido dificuldade de ganhar novos adeptos pois as novas gerações tem preferido os jogos eletrônicos.

Este trabalho busca se aprofundar na história desse fascinante e centenário esporte, que, assim como o futebol de campo, veio da Inglaterra para o Brasil e se tornou

um de nossos símbolos, contudo, ainda carente de estudos e pesquisas. O artigo procura analisar junto aos botonistas (como são denominados os praticantes do futebol de mesa / botão) o interesse, as relações que lhe marcaram, as peculiaridades e as perspectivas sobre o futebol de botão / mesa, através de sua percepção.

2 | A HISTÓRIA DO FUTEBOL DE MESA / BOTÃO

Para entendermos o contexto histórico do aparecimento do futebol de mesa / botão, é necessário fazer menção a revolução industrial. A Revolução industrial foi um conjunto de mudanças que aconteceram na Europa nos séculos XVIII e XIX. A principal particularidade dessa revolução foi a substituição do trabalho artesanal pelo assalariado e com o uso das máquinas. A segunda etapa ocorreu no período de 1860 a 1900, ao contrário da primeira fase, países como Alemanha, França, Rússia e Itália também se industrializaram. O emprego do aço, a utilização da energia elétrica e dos combustíveis derivados do petróleo, a invenção do motor a explosão, da locomotiva a vapor e o desenvolvimento de produtos químicos foram as principais inovações desse período (CHIAVENATO, 2003).

A revolução industrial que, em um de seus legados, na Europa do século XIX influenciou profundamente os esportes como passamos a conhecê-los. O Futebol de campo foi um dos esportes que mais rapidamente foi apropriado no âmbito da formação de uma cultura operária, tornando-se mais relacionado ao mundo dos *pubs* ingleses, assim como outros esportes como o dardo e o bilhar (HOBSBAWN, 1987).

O Aumento da popularidade do futebol entre os Ingleses ocorre por volta de 1870, quando, em plena era Vitoriana, os trabalhadores conquistaram o direito a folga nas tardes de sábado, que seriam ocupadas pela prática do então novo esporte que havia sido recém regulamentado (HELAL, 1997).

Já no Brasil, alguns anos depois, em outubro de 1894, desembarca no Porto de Santos, proveniente da Inglaterra, o jovem estudante paulista Charles Miller. Em sua bagagem, o considerado pai do futebol no Brasil, trazia duas bolas, uma bomba para enchê-las, além de uniformes, apito e um livro de regras do esporte. Em um período em que a comunicação vinha através dos navios, os marinheiros traziam as novidades da Europa, e, com eles, vieram as ideias que implantaram não só o futebol no Brasil, como os outros esportes, como é o caso do remo, que já em 1894 tinha sido criada a federação gaúcha (AQUINO, 2002).

No esteio destes esportes as sementes do futebol de mesa / botão também chegaram, podendo ser o jogo da pulga, um jogo praticado na Europa, principalmente na Inglaterra uma das possibilidades de ter sido o precursor. O jogo da pulga consistia em pressionar uma ficha com outra fazendo com que esta saltasse para um determinado alvo, o que seria o gol do futebol de mesa / botão de hoje em dia. Até os dias atuais esse esporte é praticado, tendo no príncipe Charles da Inglaterra, seu mais famoso praticante.

A provável evolução dessa prática para o futebol de mesa / botão seria que, em vez de empurrar a tampa com o dedo, houve a mudança para utilizar outra tampa (equivalente a palheta de hoje em dia) e no lugar da tampa um botão (QUATRO LUAS, 2018).

Contudo, o futebol de campo foi o grande influenciador para o aparecimento do futebol de mesa / botão. Os jogadores (botões) eram inicialmente os botões de roupa (camisas e casacos), e daí que, na tese mais aceita, teve a influência para o nome do esporte que veio a surgir, Futebol de botão. Como ainda não se jogavam em mesas apropriadas para o jogo, utilizavam-se as calçadas, depois os pisos de cerâmica ou material semelhante, e, mais na frente, as mesas de refeições, vindo daí o outro nome pelo qual esse esporte é conhecido, Futebol de mesa (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

Existe ainda outra versão, Maria Cristina Von Atzingen, em seu livro “História do Brinquedo” (2001), dá duas versões para a invenção do jogo: a primeira é de que teria sido ele inventado em 1947, por Peter Adolph, com o nome de *subbuteo*. Mas ressalva ela que, em 1930, Geraldo Décourt, carioca, teria inventado o jogo, que seria jogado com peças feitas de um material chamado “*Celotex*”. Afirmo ela que o jogo, inicialmente, era jogado com os botões da cueca e depois, do uniforme dos meninos que, por vezes, entravam em classe segurando as calças. O jogo chegou a ser proibido em um colégio do Rio de Janeiro (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

Há controvérsias quanto ao nome: uns dizem que era o nome da madeira que Geraldo Décourt usou para a fabricação dos botões. Outros afirmam que “*Celotex*” era o nome de alguma exportadora que aparecia estampado nas caixas de madeira que Geraldo, supostamente, usou para a confecção das peças. Tal material, utilizado na época para confecção das mesas de jogo poderia ter semelhança com as chapas de eucatex e duratex, utilizadas para a fabricação de mesas de jogos de botão para crianças nos dias atuais (AFUMETERÊ, 2019).

O certo é que, como diz o autor Ubirajara Godoy Bueno, em seu livro *Botoníssimo – O livro do futebol de mesa*”, Geraldo Décourt é sinônimo de futebol de mesa ou futebol de botão no Brasil. Ele que, ainda entre os anos 1920 (fins) e 1930 (início) criou uma forma organizada e padronizada para a prática desse jogo, que virou um novo esporte e, anos mais tarde, passou a ser o símbolo maior dele.

2.1 O futebol de botão no Brasil através das décadas

Oficialmente o que se tem como mais aceito no Brasil é que Geraldo Décourt tenha criado ou, ao menos, padronizado a prática do jogo de futebol de mesa no Brasil no início dos anos 1930 com o lançamento de seu livreto intitulado “*Regras Oficiais Foot Ball Celotex*”, contudo nos anos 1910 algumas notícias sobre esse novo esporte / prática já circulavam, demonstrando que o aparecimento do futebol de mesa / botão é ainda mais remoto. O primeiro registro confiável que se tem conhecimento data de 1917, sendo

praticado no América Futebol Clube/RJ. Outra notícia daquela época (1918) pode ser vista em um registro no periódico ‘Vida Sportiva’, ou mesmo uma entrevista de 1919, em que Delphim Ferreira da Rocha deu para um jornal em Piracicaba/SP (cidade distante 273 km da litorânea cidade de Santos/SP, o que demonstra uma interiorização do esporte em pouco tempo), indicando que o futebol de mesa / botão à época, adotava as mesmas regras do futebol de campo (BUENO, 2014). Chega a existir uma versão de que na verdade o criador não foi Décourt e sim D. Pedro I ainda nos tempos do Império. O primeiro time teria sido feito com os botões de um vestido da Marquesa de Santos. Outros vão mais longe e afirmam que os índios Temiminós, liderados por Araribóia, disputaram a primeira partida da história, com botões feitos com ossos de tupinambás, os seus inimigos. Porém essas versões parecem pouco prováveis, estão mais para o folclore e carecem de comprovação, mas servem para aumentar a mística sobre o nascimento real desse esporte.

Na década tida como a inicial da prática do futebol de mesa com regras, já em 1922, quando era comemorado o ano do centenário da Independência do Brasil, Geraldo Décourt conheceu Higino Mangini e seu irmão Francisco, que o ensinaram a praticar o futebol de botões. Detalhe interessante é que, segundo Geraldo Décourt, já existia futebol de mesa / botão antes que ele o conhecesse, o que reforça o que o próprio Décourt dizia, quando explicava não ter sido ele o “inventor” desse esporte, tendo ficado para Décourt a tarefa (e o título) de divulgador e padronizador das regras do futebol de mesa / botão. Nessa época qualquer lugar plano era lugar suficiente para distrair um grupo de crianças e até adultos (FUTEBOL DE BOTÃO, 1994).

Por volta de 1930 Geraldo Décourt, publicitário que era, fazia toda a cobertura jornalística em diversos jornais do Rio de Janeiro e de São Paulo, e com a ajuda de outros colaboradores divulgavam notícias do novo esporte, então conhecido como futebol *celotex*. Na mesma época, a Liga Pernambucana tinha na parede de sua sede um retrato de Décourt. No estado do Pará já existiam praticantes desse novo esporte que brincavam de fazer gols com pequenos botões desde a década anterior. Outro fator que impulsionou o futebol de mesa / botão, conforme conta Elcio Vicente Buratini, foi a criação da copa do mundo de futebol de campo, pois, devido a esse fator, o interesse pelo futebol, inclusive o de mesa, passou a ser bem maior. Dessa forma aquela brincadeira de criança passa a se tornar um esporte que vai sendo difundido e praticado por cada vez mais adeptos (CONQUISTA ESPORTES, 2019).

Na década seguinte (1940), começam a aparecer peças de madeira que tomaram o lugar dos botões de roupas (especialmente camisas, mas também de calções, paletós e casacos) e botões de osso, tendo destaque a primeira “marca” de botões de que se tem notícias, os botões “Paulo Caminha”. Os praticantes da época passaram a lixar a madeira para obter um melhor desempenho dos botões. Ainda em um país sem televisão e acompanhando assustado a segunda guerra mundial pelo rádio, os jovens ingênuos da época, adotavam a prática do futebol de mesa / botão e do futebol de campo como suas

preferências de passatempo (CARVALHO, 2019).

Já na década de 1950 outros tipos de materiais passaram a ser usados, especialmente as fichas de pôquer dos cassinos (que existiram no Brasil desde sua legalização anos de 1920 até 1946 quando foram proibidos por um decreto do então presidente Eurico Gaspar Dutra). Outro material que passou a ser utilizado na época foram as fichas que os passageiros utilizavam para pegar as lotações (nome dado a um tipo de transporte da época). A utilização destas fichas, coladas uma em cima da outra, terminaram por criar uma característica muito marcante dos botões que passaram a ser fabricados a partir de então, as camadas, influenciando demais na “altura” dos botões, fato que impacta demais na jogabilidade e beleza dos botões. Em Pernambuco os detentos da cadeia conhecida por centro de detenção (funcionou entre os anos de 1850 e 1973, quando por determinação do então governador Eraldo Gueiros Leite, foi transformada na casa da cultura de Pernambuco e os presos sendo transferidos para a penitenciária agrícola de Itamaracá) também fabricavam botões com novos tipo de material, o chifre de boi e a casca (quenga) de coco (CARRAZONE, 1997). O vidro de relógio foi outro material que passou a ser utilizado nesta década. Mais para o final de 1950 começam a surgir as primeiras fábricas de botões. Estas utilizavam o plástico como material para a fabricação dos botões, que vinham com adesivos colados ao centro, seja com escudos dos maiores times do Brasil (e também alguns do interior do Rio de Janeiro e São Paulo), seja com o rosto dos jogadores, que na época mudavam pouco de time e, devido a este fato, podiam vir nas cores de seus times sem que houvesse um grande risco deste botão ficar fora de moda. Alguns outros materiais foram utilizados em menor escala como o PVC, o couro, o osso (alguns falam até em marfim) e madeira.

Nos idos de 1960 com o futebol de mesa / botão sendo já bem difundido pelo país afora, começam a surgir, a partir da Bahia e posteriormente no Rio Grande do Sul e assim pelo restante da nação, as primeiras “associações” organizadas para a prática do jogo. Ainda no final desta década se tem o registro do primeiro campeonato brasileiro, que se propagou fortemente já a partir da década seguinte. Os vidros, ou capas de relógio, passaram a ter um tratamento específico para o futebol de mesa / botão, vindo a serem chamados de vidrilhas. Estas tinham a vantagem de serem ocas e transparentes, o que facilitava a colagem de escudos, padrões dos times e rostos dos jogadores, o que além de ser esteticamente mais bonito, configurava um avanço na confecção dos botões. Interessante observar que, mesmo com o aparecimento das fábricas de botões e de tipos mais sofisticados, o hábito de fazer os próprios botões eram mantidos por muitos, que os fabricavam com uma grande diversidade de materiais, utilizando formas de doces, de leite em pó ou o que fosse possível. Tinha também a celuloide, um tipo material plástico fabricado a partir da cânfora e da nitrocelulósido. Celuloide é o nome de uma classe de compostos criados a partir da nitrocelulose e de cânfora, a que se adicionam corantes e outros agentes. Os celuloides são considerados os primeiros materiais termoplásticos.

Em 1862, o inglês Alexander Parkes registrou a Parkesina, primeiro celuloide e primeiro plástico fabricado. O termo celuloide só passou a ser utilizado em 1870. Moldado com facilidade, o celuloide foi produzido originalmente como substituição para o marfim. Bolas de tênis de mesa Um de seus usos mais conhecidos é na indústria fotográfica e cinematográfica, na confecção das chamadas películas ou filmes. Historicamente, o primeiro celuloide utilizado em filmes foi o *nitrato de celulose*. No entanto, como este sofria combustão espontânea, a partir dos anos 1950 foi substituído pelo *triacetato de celulose*, menos inflamável, constituindo assim o chamado “filme de segurança”. Os celuloides também são extensamente utilizados na manufatura de bolas de tênis de mesa, por sua rigidez e propriedades elásticas (INFOPEDIA, 2019).

Nos anos 1970 houve um boom na industrialização dos botões, com a utilização de dois novos materiais que, até hoje, estão entre os preferidos dos aficionados pelo jogo / esporte; o acrílico e a madrepérola. A madrepérola, assim como a pérola é um material secretado pelas ostras. Tais materiais encantam a humanidade a séculos. Existem vestígios de madrepérola encontrados em ruínas na mesopotâmia com mais de 4500 anos de existência e no Egito, com mais de 4000 e mesmo na mesoamérica, através de ornamentos feitos pelos Astecas no auge desta civilização (STARCK, 2008).

Em Porto Alegre o esporte está presente e bem organizado. Diversos grupos se reúnem para jogar, seja em um local específico ou em suas próprias casas. Um deles, e talvez um dos grupos mais tradicionais, é a Associação de Futebol de Mesa de Porto Alegre (Afumepa), fundada em 1979 por Cláudio Schemes. O nível desses botões passou a ser tão diferenciado que os fabricantes anunciavam que eram botões profissionais, visando aos adultos, mas ainda mantinham a fabricação de botões com plástico, esses visando às crianças. Outros materiais, bonitos e caros, passaram a ser utilizados também, como a galalite (Galalite é uma matéria plástica natural de origem proteica obtida de substâncias orgânicas, especialmente o leite. Foi obtida, pela primeira vez, em 1897 por Adolph Spitteler e W. Kirsche à partir do soro do leite combinado com formol, formando um formaldeído mediante a reação de uma enzima. A patente foi depositada em Bavari e sucessivamente estendida a toda Alemanha, Estados Unidos, Grã Bretanha, França e por último Itália, onde ainda existe uma fábrica próximo a Milão. *Galalith* (Galalite no Brasil) é o nome comercial patenteado, e a marca registrada se estendeu passando a denominar o produto, que cientificamente se chama Caseína Formaldeído (GALALITE SHOP, 2019).

Tinha Também o craquelê (Vem do Inglês *Craquelure*, que é o padrão fino de craqueamento denso formado na superfície de materiais e pode ser induzido por secagem, envelhecimento, padronização intencional ou uma combinação dos três. Diz-se também da massa preparada especialmente para apresentar pequenas rachaduras, após o cozimento. (DICIO, 2018) o paladon vem do Alemão *Kunstwort* e é originalmente uma Substância acrílica utilizada no fabrico de próteses dentárias (INFOPEDIA, 2019).

A baquelite, que é um polímero de condensação, ou seja, é o resultado da reação de

condensação entre dois monômeros, com a eliminação de moléculas de água. Em 1899, Leo Hunday, um belga que vivia nos Estados Unidos, inventou o primeiro material plástico sintético: a baquelite. Esse plástico duro e resistente é moldável durante a produção e depois não pode mais ser fundido. (Os plásticos com essas características são chamados de termofixos) (INFOPEDIA, 2019). E também o material conhecido por mica. A palavra “mica” pensa-se ser derivada do latim palavra “*micare*”, significando brilho, em referência à aparência brilhante deste mineral (especial quando em escalas pequenas). A mica tem uma alta resistência dielétrica e excelente estabilidade química, tornando-se por isto o material preferido para a confecção de capacitores e para aplicações de rádio frequência. (ECODIGITAL, 2018). Um grande fabricante de brinquedos, a Estrela passa a inovar e cria uma diversidade de botões (cainha, panelinha e chutador), alguns mais baratos, outros mais exclusivos. Outro material utilizado, porém em pequena escala foi o alumínio, com a marca botãoímio.

A década de 1980 teve como grande marco a criação do futebol de Mesa (com essa nomenclatura) como esporte, quando o Conselho Nacional de Desportes (CND), através da Resolução N.º 14, de 29 de setembro de 1988, criou oficialmente este já mais que cinquentenário esporte. Esta resolução acatou uma solicitação formulada por nove estados e levava em conta o grande número de praticantes do futmesa no Brasil (Ofício N.º 542/88 e Processo N.º 23005.000885/87-18). Esta resolução foi baseada na Lei N.º 6.251, de 8 de outubro de 1975 e no Decreto N.º 80.228, de 25 de agosto de 1977, assinada pelo seu então Conselheiro Presidente Manoel José Gomes Tubino, o CND reconhece o Futebol de Mesa como modalidade desportiva praticada no Brasil, como uma vertente dos esportes de salão, no qual se incluem o xadrez e o bilhar, por exemplo. O primeiro campeonato brasileiro foi disputado em 1982, mas não é reconhecido oficialmente. Seu campeão foi outro baluarte do esporte, Antônio Della Torre. A partir de 1989, com o reconhecimento do Futmesa como esporte, o Campeonato Brasileiro começa a ser disputado anualmente e se mantém desde então (FPFM, 2018). Segundo a revista placar em seu número 869, lançada em 1987, milhões de aficionados pelo futebol de mesa / botão praticavam o jogo naquela década no Brasil, dentre eles famosos como o ator Osmar Prado, o jogador de futebol de campo Sócrates, o jogador de basquete Oscar Schmidt, o desenhista e criador da turma da Mônica Maurício de Sousa, o jornalista Joelmir Beting, os humoristas Jô Soares e Chico Anysio, o também ator Gianfrancesco Guarnieri, o político Delfim Neto e os cantores Rita Lee e Chico Buarque (PLACAR, 1987).

Foi a década em que entraram em evidência os jogos eletrônicos, esses que são apontados por muitos como os causadores do declínio do interesse pelo jogo do futebol de botão / mesa, quando chegaram a partir de 1983 quando jogos como River Raid, chegaram a vender mais de um milhão de cópias importado pela marca Polyvox, uma subsidiária da Gradiente, com mais de 500 *games* disponíveis para esta edição do Atari. Pode -se dizer que a década de 80 marcou história na indústria dos jogos eletrônicos, uma vez

que foi neste período que consoles inesquecíveis até os dias de hoje, como *Tetris*, *Super Mario Bros*, *Pac-Man*, entre muitos outros, começaram a surgir e se tornaram clássicos daquela época (DINASTIA GEEK, 2018). Talvez a citada publicação tenha refletido o momento do auge do esporte no Brasil, quando os jogos eletrônicos ainda estavam iniciando no país, já que apenas em 1988 a *Sega* (empresa japonesa desenvolvedora de softwares para video games), insatisfeita com o sucesso da Nintendo (empresa japonesa fabricante de jogos) e seu NES (um *console*, ou aparelho de jogo de computador), lançou o *Mega Drive* (Japão e Brasil), que também é conhecido como *Sega Gênesis* (Estados Unidos) (ARANHA, 2004). Em 1988, o futebol de botão foi oficialmente reconhecido como esporte pelo antigo Conselho Nacional de Desportos (CND, órgão substituído posteriormente pelo INDESP).

Na década de 1990 foi constituída a Confederação Brasileira de Futebol de Mesa – CBFM (1992), com a presença de representantes de São Paulo, Paraná, Amazonas e Pernambuco, com o objetivo de promover, organizar, coordenar e representar as federações de Futebol de Mesa junto aos órgãos oficiais ligados ao esporte. Foi nessa década que ocorreu o fechamento de algumas das fábricas mais importantes que produziam os jogos, devido a problemas com pagamentos de royalties (caso da Brianezzi) ou da baixa procura pelo jogo de futebol de mesa / botão, que entrou em crise devido a migração do interesse, principalmente da juventude, para os jogos eletrônicos (caso da “Futmesagol”) (GGN, 2018).

Nos anos 2000 veio o Orkut (criado em 2004 pelo engenheiro turco do Google, Orkut Büyükkökten e que durou até 2013), e com ele o ressurgimento da paixão pelo futebol de botão / mesa, especialmente os colecionadores. Os agora veteranos praticantes / jogadores se reencontraram nessa rede social, criaram as famosas comunidades do *Orkut* e puderam reviver as paixões de seu esporte de infância, comprar, vender e trocar os mais variados artigos do futebol de mesa / botão. Com o advento da internet e sua popularização, sites de compras como o Mercado livre passam a ser uma ferramenta para os aficionados pela prática poderem “encurtar distâncias” e conseguir os botões e acessórios de qualquer parte do Brasil e até de fora. Além dos diversos campeonatos regionais e estaduais, disputados por todo o Brasil, destacam-se as competições nacionais, como o Campeonato Brasileiro Individual, o Campeonato Brasileiro por Equipes e a Copa do Brasil. Através de um intercâmbio com os atletas e entidades europeias do esporte, são realizados campeonatos regulares de *Sectorball* e da regra 12 toques, além do mundial interclubes. Hungria, Sérvia e Romênia são os países que mais se destacam no *sectorball*, enquanto que o Brasil com melhores resultados na regra 12 toques, popularmente conhecida como regra paulista.

Nos anos 2010 o futebol de mesa / botão chega pela primeira vez as telas do cinema com a exibição do filme “craques de madrepérola”, em Espanhol “Cracks de nacar”, que conta a história de dois argentinos apaixonados por futebol de botão. O filme foi feito

por Edgardo Dielerke e Daniel Casebe mostra o cotidiano de dois jornalistas argentinos, Rômulo Berruti e Alfredo Serra, que são amigos de longa data e apaixonados por futebol de botões e conta como eles inseriram a magia e a essência desse esporte querido por milhares de brasileiros em suas vidas. Ainda falando nos países vizinhos, o intercâmbio também se fortaleceu no âmbito da América do Sul, com a realização do campeonato Sul-Americano 21 toques em 2012 em Rosário na Argentina, no qual o Brasil saiu vencedor. Com o fenômeno das redes sociais, especialmente o *facebook* e o *WhatsApp*, a maneira do botonista de se relacionar com o seu esporte / paixão mudou ainda mais. Os botonistas dos quatro cantos do país e mesmo de fora do Brasil passaram a trocar ideias, realizar compras e vendas em velocidade jamais vista. A interação instantânea possibilitada por essas ferramentas potencializou o interesse dos mais antigos pelo futebol de mesa / botão (FEFUMERJ, 2018).

2.2 Fábricas, Marcas, Modelos

Uma diversidade imensa de marcas, modelos, lojas e artesãos surgiram e desapareceram no futebol de mesa / botão ao longo das décadas que seria quase impossível elencar todas, contudo, buscamos fazer um registro daquelas principais, seja pelo seu tamanho, duração ou pelo posicionamento de sua marca no imaginário do aficionado por esse esporte / prática.

Brianezi - A fábrica da Brianezi era de São Paulo/SP. Seus botões eram de celuloide, e teve em catálogo quase 300 times. A sua empresa durou entre os anos de 1973 (começando com o Sr. Paulo Brianezi e, quando de sua morte em 1978, passou para o filho, Lúcio Brianezi, vindo a parar suas atividades em 2001 (BOTÕES PARA SEMPRE, 2019).

Canindé – Outra empresa que existiu na capital Paulista, eram botões um pouco mais baratos que os concorrentes da época (acrílico) e chegou a fabricar diversos times com escudos do interior do Sul e Sudeste do país, o que fazia a alegria dos colecionadores da época. (BOTÕES PARA SEMPRE, 2019).

Champion – Eram botões do mesmo material e tamanho dos brianezi, contudo a diferença era que os botões não tinham cores, eram todos transparentes com o escudo do clube colado por baixo. Teve relativa aceitação nos anos 1980 porém não durou muito (BOTÕES PARA SEMPRE, 2019).

Craks da Pelota - Data dos anos 1970 sua fundação. A empresa chegou a ter uma loja no centro de São Paulo. O material utilizado era a “tampa de relógio”. A fábrica também ficava localizada no município de São Paulo. Foi mais uma empresa que fabricava botões para futebol de mesa / botão que sucumbiu quando da exigência dos clubes em cobrar *royalties* (*Royalties* é uma palavra em inglês que significa regalia ou privilégio. Consiste em uma quantia que é paga por alguém ao proprietário pelo direito de usar, explorar ou comercializar um produto, obra, marca, terreno, etc) sobre

o uso de seus escudos / distintivos. Foi dos botões chamados de “banca de jornal”, pois eram mais comumente vendidos nesses estabelecimentos (BOTÕES PARA SEMPRE, 2019).

Estrela – Uma das mais antigas, a fábrica teria começado a funcionar ainda nos anos 1940, logo após o fim da segunda guerra mundial e os botões foram fabricados até 1979 (dos quais os mais famosos e desejados eram os botões batizados como “canoinha”, que eram fabricados desde anos 1950. Porém a fabricação de seu mais emblemático produto, o Estrelão, se deu até 1985. O estrelão era a “mesa” para jogar o futebol de botão / mesa preferida entre os novos adeptos dessa modalidade. A Estrela tinha um acordo com os times de futebol que permitiam o uso de seus escudos até a década de 1990, quando o acordo deixou de existir (GUIA DOS CURIOSOS, 2019).

Gulliver – Esta empresa, fundada por um Espanhol ainda na década de 1960 produziu alguns dos brinquedos mais clássicos e desejados pelas crianças entre os anos 1970 e 1980. Quanto aos botões, fabricaram diversos tipos, inclusive durante um tempo fizeram botões com os rostos dos jogadores. A empresa trabalhava com um material mais barato e sempre muito bem aceito pelos praticantes, chegando em 1986 a vender 150 mil equipes devido a seu valor mais baixo em comparação com os concorrentes da época. A Gulliver é uma das poucas marcas que são produzidos até os dias de hoje (GUIA DOS CURIOSOS, 2019).

Jofer – Mais uma empresa de São Paulo, só que desta feita da cidade de Guarulhos, existiu dos anos 1960 aos 1990, tendo trabalhado com apenas 11 equipes, sendo cinco do estado de São Paulo, cinco do estado do Rio de Janeiro e a seleção Brasileira (GUIA DOS CURIOSOS, 2019).

Sportec - Também utilizando material de tampa de relógio e também de São Paulo, essa empresa durou apenas durante os anos 1980. Tinha com um fator diferencial que os adesivos vinham a parte e era a própria pessoa que colava o adesivo (GUIA DOS CURIOSOS, 2019).

Coleção onze de ouro - A “Coleção Onze de Ouro” foi feita em homenagem às seleções brasileiras de 1958 e 1962, equipes campeãs mundiais, e os times que possuíam jogadores nestas seleções e que tinham maior destaque à época no Brasil, que eram os paulistas; Palmeiras, Santos, São Paulo, Portuguesa e Corinthians; e os cariocas; Flamengo, Botafogo, Vasco, Fluminense e América. Esta coleção teve duas etapas, a primeira em 1964 e a segunda em 1965; eram botões vendidos em bancas de jornal. Os botões tinham uma tampa por baixo e as ilustrações estampadas apresentavam o corpo do jogador uniformizado com a foto do rosto, nome, número e distintivo o que conferia a esta série de botões um grande charme, sendo até os dias de hoje muito procurada por colecionadores (BOTÕES PARA SEMPRE, 2019).

Bolagol – Também de São Paulo, o nome da empresa era “Plásticos Santa Marina” tendo de início o nome “Futebol Miniatura”, seu início data dos anos 1960; vinham em caixas de time simples ou em caixas de times duplos. Os fabricantes de botões

“BOLAGOL” diversificaram sua produção, chegando utilizar os nomes antes do que lhe marcou mais (Bolagol), como “Kigol” ou “kigolaço”. Tantos estes “Ki” (com a Kibon, marca de sorvetes), quanto o próprio bolagol (com a Estrela) deram problema com as palavras / marcas, causando diversos contratemplos para a empresa (BOTÕES PARA SEMPRE, 2019).

Bolacril – Edição de luxo do Bolagol. Feito com material mais caro (BOTÕES PARA SEMPRE, 2019).

Bertisa – Com a fábrica sediada em Jacarepaguá, no Rio de Janeiro, esta é uma das marcas mais famosas do futebol de mesa / botão. Provavelmente também uma das que mais deixou saudades. Os aficionados por botões desta marca pagam verdadeiras fortunas pelas relíquias que se tornaram alguns dos “jogadores” fabricados pela Bertisa. E empresa começou nos anos 1970. Criada por um Português, e utilizava acrílico. A qualidade dos botões fizeram com que fosse adotados pelos praticantes da época por terem excelente jogabilidade. (BOTÕES PARA SEMPRE, 2019).

Bancas de Jornal – Na verdade eram de marcas diversas. Existiam marcas de brinquedos que eram muito fortes no ramo ‘bancas de jornais’, em fins dos anos 80/começo dos 90. Tinha a Danny, Mini Play, Pipo e Mitroplast. “A Pipo tinha um pequeno palhaço no rótulo da embalagem. A Mitroplast vinha um desenho de um panda. Recordo perfeitamente que estes brinquedos rivalizavam com os da Gulliver (BOTÕES PARA SEMPRE, 2019).

Botões Sectorball - É um esporte praticado notadamente no leste da Europa com muitos pontos em comum com o Futebol de Mesa praticado no Brasil. Já foram disputados cinco campeonatos mundiais de *Sectorball* sendo o último realizado na Hungria no ano de 2009 pela Federação Internacional de *Sectorball*, que em 2011 promoveu junto com a CBFM (Confederação Brasileira de Futebol de Mesa) o 6º Mundial de *Sectorball* e o 2º Mundial de Futmesa modalidade 12 toques que hoje é a regra que foi internacionalizada pela similaridade que existe entre o *Sectorball* e as modalidades 1 e 3 toques brasileiros. Praticado com uma pastilha (formato de botão) e com característica de precisão do técnico para realizar os passes (sectors) em até 6 cm dos seus botões até o campo adversário para chutar a gol (BOTÕES PARA SEMPRE, 2019).

Subutteo – Praticado com figuras com semelhanças a imagem humana montadas em bases semiesféricas por onde são impulsionadas contra a bola através um peteleco com a unha dos dedos indicador ou médio. Modalidade muito praticada na Espanha, Itália e Portugal (BOTÕES PARA SEMPRE, 2019).

Outras lojas, vendedores, artesãos – Lojas - Botão Futebol Clube (RJ), Botão e Palheta (RJ), Frandian (SP), Edu Botões (SP), Palha botões (SP), Botões Clássicos (RJ), Colombo Futebol de Botão (SP), Bazar Mimo (RS), Gol de Ouro futebol de botão (DF), Zamorim (DF), Sertãozinha (PE), Botões Peixe (SP), Adriano Mestre (RJ), Sr. Luis da Praça XV (RJ), Fábio FDG (RJ), Dallas (SP), Lione (RS), Scharlau (RS), Anselmo (SE), Ferdinand Gutman (MA), Encantado (RJ), Salatiel (RN), Ivan Ribeiro

(RS), Marcelo “Banfield” Martire (tem uma banca na feira da praça XV no centro do Rio de Janeiro e vende pela internet vários artigos colecionáveis, entre eles os artigos de futebol de mesa / botão), entre outros.

3 | METODOLOGIA

Este estudo é uma pesquisa qualitativa que buscou compreender a percepção dos pesquisados seus vínculos afetivos, sua história dentro deste esporte / prática e sua expectativa de futuro para ele. A pesquisa qualitativa, segundo Triviños (1987) é adequada para compreender a complexidade de fenômenos sociais por meio da análise e busca dos significados que estão contidos nas ações e informações que vem dos participantes de uma pesquisa.

A população pesquisada foi de botonistas integrantes de 6 grupos de redes sociais dedicados ao esporte / jogo, sendo 3 do *facebook* (rede social da internet) e 3 do *whatsapp* (aplicativo de telefone). Os grupos do *facebook* são grupos abertos, onde a entrada é livre, cabendo aos administradores do grupo fazerem a moderação, selecionando o assunto a ser abordado (no caso os grupos eram exclusivos para o futebol de mesa / botão). Os grupos de *whatsapp* pesquisados funcionam com os administradores fazendo convites para novos integrantes, adicionando-os ao grupo ou aceitando indicações dos membros já integrados e adicionado estes novos. Os grupos de *facebook* pesquisados tinham entre 100 e 1500 pessoas, os de *whatsapp* tinham entre 30 e 220 integrantes. A amostra, segundo Thomas & Nelson (2002) foi selecionada de maneira não probabilística intencional.

Inicialmente era feito o anúncio nos grupos após uma breve comunicação e aceite por parte dos administradores e feita a comunicação de que se tratava a pesquisa e a solicitação da participação daqueles que se interessavam em contribuir com o estudo respondendo um questionário.

O levantamento de dados se deu a partir de um questionário semiestruturado, que, segundo visão de Malhorta (2006), é aquele que se justifica pela necessidade de se obter uma visão aprofundada do pesquisado. Ele construído com 15 perguntas. Antes de serem apresentados (as) as perguntas os respondentes preenchem seus dados pessoais (nome, idade, cidade, estado e profissão).

4 | APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Foram 102 respondentes. Todos os questionários respondidos foram validados devido a terem sido explicados aos participantes e ser um assunto de seu conhecimento / interesse, ainda que alguns não tivessem completamente respondidos. O estado com maior participação foi o Rio de Janeiro, com 54 respondentes, seguido por São Paulo

com 15, Pernambuco e Rio Grande do Sul com 7 cada, Minas Gerais com 4, Espírito Santo, Maranhão, Bahia, Santa Catarina e Paraná com 2 cada e constaram ainda com um respondente cada os estados de Sergipe, Ceará, Pará, Paraíba e do Distrito Federal.

4.1 Perfil dos botonistas

O praticante do futebol de mesa / botão ou mesmo o colecionador é predominantemente masculino, dos mais de 100 respondentes só houve duas mulheres. A idade média dos participantes ficou em cerca de 45,26 anos, 28 (25,49%) dos respondentes não moram nas capitais de seus estados. O resultado mostra uma participação quase que exclusivamente masculina e predominantemente de botonistas nascidos da década de 1980 para trás, quando os jogos eletrônicos ainda não haviam alcançado a dimensão que passaram a ter sobretudo na década de 1990 em diante.

Fazendo uma análise desses dados preliminares verifica-se que o jogo de futebol de botão / mesa se assemelha ao futebol de campo quanto ao gênero, pois tem muito mais aficionados entre os homens que entre as mulheres. Também é possível ver que os respondentes são pessoas que residem em ambientes tipicamente urbanos, normalmente residentes e oriundos das grandes cidades do país, já que, mesmo os que não residem nas capitais moram em cidades polo de seus estados e nenhum dos respondentes reside em área rural.. E a média de idade encontrada indica que este é um esporte que, apesar do que imagina o grande público, é praticado e acompanhado por adultos, visto que apenas um dos pesquisados apontou ter menos de 30 anos (27 anos o mais jovem pesquisado) em contrapartida o com mais idade tem 70 anos.

4.2 Respostas do questionário

Quanto a primeira pergunta: “Como você conheceu o futebol de botão / mesa?”, os pesquisados apontaram que o início do relacionamento com se deu principalmente a partir de dois vínculos, o jogo teria sido apresentado ou por amigos (da escola ou vizinhos) ou por parentes (foram citados primos, irmãos mais velhos e principalmente os pais).

Quanto a segunda pergunta: “Quando você começou a jogar, aonde e com que idade?”, os entrevistados apontaram que começaram a jogar normalmente com aqueles que lhes apresentaram o jogo, ou seja, amigos ou parentes, e que o início deste vínculo ocorreu em torno dos 10 anos de idade, e que acontecia sempre em ambiente familiar. Em nenhuma resposta se verificou que a prática de jogar futebol de botão / mesa tenha se dado em clubes, o que pode apontar um caminho a ser seguido para recrutar novos botonistas para a prática.

A terceira pergunta questionava sobre o tipo de botão que os entrevistados utilizavam quando no começo de sua história como botonista. A depender da idade e da região do botonista pesquisado a resposta variava. Os respondentes do Rio Grande do

Sul apontaram que já em seu começo utilizavam botões de galalite ou paladon, enquanto os de São Paulo já informaram que começaram utilizando os botões de plástico, vidrilhas ou acrílico. Os do Rio Janeiro apontavam como principal tipo de botão os de acrílico, contudo citando que jogavam com botões bem menores dos que são fabricados hoje em dia (na época a fábrica da Bertisa fabricava boa parte de seus botões entre 2,6 a 3,5 cm e outra parte entre 3,8 e 4,5 cm, dificilmente acima deste tamanho, e hoje vários artesões fabricam jogadores entre 6 e 7 cm, óbvio que variando conforme o tipo do botão, estilo ou regra). Já os respondentes de Pernambuco, só para citar os quatro maiores estados em número de respondentes, indicaram que seu começo foram com os botões de plástico da gulliver, os fabricados no estado, que eram especialmente os de mica, chifre de boi e casca de coco (sendo estes dois últimos até meados da década de 1970 fabricados pelos presos da casa de detenção, hoje casa da cultura de Pernambuco).

A quarta pergunta buscou saber qual o tipo de botão que os pesquisados jogam ou colecionam nos dias atuais. Ainda que 37,53% deles tenham respondido que jogam ou colecionam os mesmos, a maioria informou ter mudado o tipo, tamanho ou modelo dos botões ao longo dos anos. 21,25% declarou que hoje tem a predileção por botões profissionais, ou seja, botões oficiais para competição, ligados as regras e as federações locais, outros 17,05% alegaram usar botões maiores hoje em dia, particularmente nos materiais de madrepérola ou ficha, e os 24,17% restantes foram os que mudaram de material ao conhecer melhor os diversos tipos de botões existentes, ficando aqui a maioria dos colecionadores, que, ao conhecer melhor os botões raros, passaram a buscar para suas coleções artigos da Bertisa, fábrica do encantado ou Brianezzi.

A quinta pergunta era uma pergunta específica para os jogadores e buscou saber por qual regra os participantes jogavam. Vários foram os entrevistados que responderam negativamente a essa pergunta (22,54%) apontando que apenas colecionam. 18,64% dos pesquisados indicaram jogar pela regra “liso 1 toque”, 27,12% indicaram jogar pela regra “12 toques”, 13,59% informaram jogar pela regra “dadinho” e 18,11% alegaram jogar por regras específicas de suas localidades, como a futsal de mesa, a regra toque-toque e outras regras livres.

A sexta pergunta foi complementar a anterior e tinha como intento saber se os pesquisados já jogaram por outras regras. Mais da metade (56,76%) alegou nunca ter jogado por outra regra, enquanto que 22,75% disseram que antes jogavam por regras livres. Apenas 20,70% disseram ter trocado a regra. A mudança mais citada foi a migração da regra “dadinho” para a regra “12 toques”.

A sétima questão abordou o local onde os botonistas realizam seus jogos. 28,43% indicaram o estado ou a cidade em que vivem como sendo o local em que realizam seus jogos, alegando que jogam em diversos locais, como clubes, casas de amigos, ou até mesmo em cidades vizinhas. 34,31% apontaram os nomes de suas ligas ou clubes como locais aonde realizam seus jogos. E 37,26% alegou que apenas joga informalmente entre

amigos, com a família ou mesmo sozinho.

A próxima questão (8^{a.}) buscou saber se os jogadores ou principalmente os colecionadores do futebol de botão / mesa também tinham interesse em colecionar os acessórios (mesa, traves, goleiros, palhetas, revistas, bolas, etc.) ou apenas os botões. 52,94% informaram não colecionar os demais artigos do futebol de mesa ou mesmo não serem colecionadores, se considerando apenas jogadores. O universo restante de respondentes (47,06%) indicou que colecionam e se interessam pelos demais artigos relacionados pelo futebol de botão / mesa. Os itens mais citados pela ordem de preferência foram os goleiros, as palhetas e as traves (ou balizas).

A nona pergunta quis identificar dos jogadores / colecionadores qual o tipo ou os tipos preferidos de botões para se colecionar. Uma grande variedade de opções foram mencionadas, mas os botões feitos de acrílico, madrepérola e de ficha foram os mais citados. Os botões especificamente da fábrica Bertisa também apareceram diversas vezes.

A décima pergunta questionava dos entrevistados se eles tinham conhecimento da variedade de materiais utilizados na prática do futebol de botão / mesa e na diversidade de fábricas e artesãos. Praticamente todos mostraram bom conhecimento desta diversidade mas a escolha praticamente acompanhou o estado de origem ou residência dos pesquisados. Os do Rio de Janeiro lembraram muito dos botões Bertisa e dos artesão Fábio FDG, Adriano Mestre, Sr. Zé da Praça XV e Hamilton por exemplo, enquanto os de São Paulo foram majoritariamente nas opções de plástico, citando as marcas gulliver, Xalingo e Playdream como a principal e artesãos como Edu Botões e Peixe. Os Gaúchos lembraram mais dos botões de galalite e paladon. Os Pernambucanos lembraram dos botões de mica, côco e chifre de boi. Os pesquisados que jogam por algum clube (são os chamados federados) fizeram menção aos botões com as especificidades que praticam em seus clubes / ligas; como por exemplo os botões para bola 3 toques ou 12 toques.

A pergunta seguinte (11^{a.}) buscou averiguar se os jogadores ou colecionadores também comercializam, e, em caso positivo, de que forma e em qual meio fazem o comércio dos botões e acessórios. 19,60% disseram que não negociam. 48,03% informaram que negociam e que utilizam os meios virtuais para negociar, especialmente o facebook, whatzap, mercado livre ou OLX. Os demais informaram que além de negociar pelos meios virtuais tem loja física ou vendem em torneios ou presencialmente.

A décima segunda pergunta tentou buscar dos participantes a opinião sobre a diferença entre futebol de mesa e futebol de botão, se ela existe e qual é? 56,86% responderam que não existe, que são a mesma coisa apenas com nomenclaturas diferentes. Os 43,13% restantes disseram que existe diferença e explicaram de diversas formas essas diferenças, com alguns acreditando ser o futebol de mesa o esporte e o futebol de botão uma diversão, outros indo na direção que o futebol de botão era a nomenclatura utilizada na infância e que hoje o correto seria o futebol de mesa e ainda

aqueles que o futebol de mesa se aplica aos que jogam campeonatos federados ou ainda que o futebol de mesa seja a evolução do futebol de botão.

Na 13ª a pergunta foi em busca da percepção dos botonistas sobre os praticantes do esporte / jogo serem poucos e/ou não ter renovação e o que poderia estar impedindo o crescimento do futebol de botão / mesa. As respostas foram bastante diversificadas contudo apontavam em sua maioria para a concorrência com os jogos eletrônicos e a falta de divulgação. Algumas outras opiniões merecem ser mencionadas, como a de um jogador que acredita que o problema esteja entre a falta de colaboração entre os jogadores e outros que entende que o grande número de regras impeçam uma maior unificação dos botonistas e, a partir daí, uma maior chance de se difundir mais o esporte / jogo.

A penúltima pergunta foi em busca de sugestões para que o esporte / jogo pudesse crescer e foi, na verdade, um complemento da anterior. A maioria apontou que uma maior divulgação nas diversas mídias poderia ser um caminho para essa maior difusão do futebol de botão / mesa, outros entendem que uma ação conjunta com escolas poderia popularizar o esporte / jogo entre os mais novos ou ainda merece destaque a ideia da criação de espaços públicos para a prática do botonismo.

Por último a questão apresentada foi a de quem ou o que simbolizaria o Futebol de botão / mesa, qual figura (pessoa, loja, marca, etc), seria o “símbolo” do futebol de botão / mesa. Entre muitas opiniões destaco a figura lendária do Geraldo Décourt, citado dezenas de vezes. Outros citados foram antigos praticantes como o Adauto Sambaquy (RS), Hamilton (RJ), Farah (SP), Armandinho (PE), entre outros. Foram citadas também algumas marcas como a Gulliver, a Bertisa e Crackes ou ainda um dadinho ou o campo da estrela chamado estrelão. Ainda foi bem citado que o símbolo desse jogo / esporte deveria ser o próprio botão.

5 | CONCLUSÃO

O presente estudo não pretende ser conclusivo e sim analítico, e, dessa forma, colaborar para o aumento sobre o conhecimento do tema estudado.

Apesar de ser um jogo, um esporte ou uma prática bastante conhecida do povo brasileiro, quando se chega no nível dos detalhes o futebol de botão / mesa não é muito difundido e vem perdendo espaço (principalmente a partir da década de 1990) para os jogos eletrônicos e atividades de lazer ligadas aos computadores. Uma das conclusões é a de que ps praticantes pesquisados nesse trabalho tem um longo e intenso relacionamento afetivo com o jogo / esporte, os fatores familiares ou de amizade que os levaram a conhecer e permanecer com esta prática e as relações que foram se dando com as marcas, as lojas, os tipos de botões e demais acessórios que fazem parte do mundo dos botonistas.

O objetivo desse artigo foi pesquisar a percepção do botonista, aquele que joga, compra, vende, troca, colecionar, etc. Foi possível verificar que a vida do botonista se

confunde muitas vezes com o do futebol de mesa / botão, que ele despende muito de seu capital financeiro, de seu tempo e de suas emoções nessa prática e que tem os botões como objetos preciosos em suas vidas.

É possível afirmar que o botonista é um ser nostálgico, que sua memória afetiva aponte para os anos 1960, 1970 e 1980 como a “era de ouro” do futebol de botão / mesa, conforme várias respostas apontaram e que sintam saudade desse tempo, e, que o botonista enxergue que os jogos eletrônicos e os novos modelos de entretenimento tenham tirado o foco do futebol de mesa / botão, fazendo, entre outros motivos apontados em menor escala, que as novas gerações já não percebam nessa prática / esporte da mesma maneira que as anteriores.

Como sugestão para estudos futuros fica a ideia de aprofundar essa pesquisa, lançando trabalhos mais complexos, como livros por exemplo, onde fosse possível explorar melhor esse mundo. Outra sugestão seriam a de criação de guias com fotos dos botões feitos pelos principais fabricantes, para que se saiba com exatidão ou o mais próximo disso o acervo e o legado que essas fábricas deixaram.

REFERÊNCIAS

AFUMETERÊ. **O Criador do “Botonismo”** – Ilustre Campineiro. Disponível em: <https://afumetere.wordpress.com/2009/04/27/o-criador-do-botonismo-ilustre-campineiro/>, acesso em 21 out. 2018.

AQUINO, R. **Futebol Uma Paixão Nacional**. Rio de Janeiro. Jorge Zahar. 2002.

BOTÕES PARA SEMPRE. **A origem do futebol de botão**. Disponível em <https://botoesparasempre.blogspot.com/search/label/A%20Origem%20do%20Futebol%20de%20Bot%C3%A3o>, acesso em 13 de maio de 2019.

CARRAZONE, E. Brennand e a Casa da Cultura. **Suplemento Cultural D.O PE**, Recife, ano 10, p. 9, jan. 1997.

CARVALHO, R. **Maestro - A Volta Por Cima de João Carlos Martins e outras histórias**. São Paulo. Gutenberg. 2015.

CHIAVANETO, I. **Introdução à Teoria Geral da Administração**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

CONQUISTA ESPORTES. **Futebol de Mesa: Brincadeira de criança que nunca se esquece**. Disponível em: <http://www.conquistaesportes.com/futebol-de-mesa-brincadeira-de-crianca-que-nunca-se-esquece/> > acesso em 11 novembro de 2018.

COUTO, M. **Bancas de revistas resistem numa metrópole que lê cada vez menos**. Disponível em: <http://curiosamente.diariodepernambuco.com.br/project/bancas-de-revistas-resistem-numa-metropole-que-le-cada-vez-menos/>, acesso em 21 out. 2018.

DICIO – Dicionário Online Português. **Significado de Craquelê**. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/craquele/>, acesso em 21 de outubro de 2018.

DINASTIA GEEK. **De volta aos anos 80**. Disponível em: <http://dinastiageek.com.br/de-volta-aos-anos-80-jogos-eletronicos>, acesso em 30 de dezembro de 2018.

ECODIGITAL. **O que é Mica?** Disponível em: <http://www.ecodigital.org.br/novo/2015/11/07/o-que-e-mica/>,

acesso em 12 de dezembro de 2018.

FEFUMERJ – Federação de futebol de mesa do estado do Rio de Janeiro. **Exibição do filme “Craques de madreperola”**. Disponível em: <https://www.fefumerj.com.br/convite-para-a-exibicao-do-filme-craques-de-madreperola/>, acesso em: 30 de dezembro de 2018.

FPFM – **Federação Paulista de Futebol de Mesa**. Disponível em: <http://www.futmesa.com.br/o-futmesa/historia-do-esporte>, acesso em 12 de dezembro de 2018.

FUTEBOL DE BOTÃO (OU DE MESA), **Revista nº. 1**. Editora Marco Aurélio LTDA, 1994.

GALALITE SHOP. **O que é Galalite?** Disponível em: <https://www.galaliteshop.com.br/o-que-e-galalite/>, acesso em 15 de dezembro de 2018.

GUIA DOS CURIOSOS. **A história das principais marcas do futebol de botão**. Disponível em <https://guiadoscuriosos.uol.com.br/blog/2011/05/29/a-historia-das-principais-marcas-de-futebol-de-botao>, acesso em 13 de maio de 2019.

GGN – O jornal de todos os brasis. **Os guardiões do futebol de botão**. Disponível em: <https://jornalggn.com.br/blog/luisnassif/os-guardioes-do-futebol-de-botao>, acesso em 30 de dezembro de 2018.

GOUVEIA, I., *et al.* **De bancas de jornal à loja de conveniência**: análise da adaptação às perspectivas do mercado. Revista Humanidades. Disponível em: http://www.revistahumanidades.com.br/arquivos_up/artigos/a108.pdf, 21 out. 2018.

HELAL, R.; SOARES, A.; LOVISOLO, H. **A Invenção do País do Futebol**: Mídia, Raça e Idolatria. Rio de Janeiro. Mauad. 2007.

INFOPÉDIA. **Celuloide**. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/celuloide>, acesso em 29 de janeiro de 2019.

MALHOTRA, N. **Pesquisa de marketing**: uma orientação aplicada. 4ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.

PEDROSA, J. **A História do Broche**. Disponível em: <https://www.joia.com.br/>. Acesso em 17 de dezembro de 2018.

PLACAR. **Futebol de botão**: Uma curtição brasileira. São Paulo: Editora Abril, 26 de janeiro de 1987, p. 19, no. 869.

QUATRO LUAS. **História do Futebol de Mesa... Futebol de Botão**. Disponível em: <http://quatroluasfuteboldemesa.blogspot.com/p/historia-do-futebol-de-mesa-futebol-de.html>, acesso em 21 de outubro de 2018.

STARCK, E. Introducion. In: SOUTHGATE, P. C.; LUCAS, J. S. (ed). **The Peral Oyster**. Oxford, UK: Elsevier, 2008. p1-35.

THOMAS JR, NELSON J. **Método de pesquisa em atividade física**. 3a. ed. Porto Alegre: Artmed; 2002.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. 1a. ed. São Paulo: Atlas; 1987.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Administração 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 103, 146, 163, 201

Afrocentricidade 87

Aldeamentos 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 32

Analogia sabática 33, 34, 35

C

Campo religioso 57, 58

Candomblé 58, 65, 70, 71, 72, 76, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 87, 88, 89, 90, 93, 97

Caudilhos 113, 120

Colonialidade 21, 70, 72, 73, 75, 76, 79, 80, 83, 84, 85

Cristo 33, 35, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 62

D

Decolonialidade 70, 72, 73, 79, 84

Discursos políticos 124

Diversidade 30, 49, 57, 77, 79, 82, 83, 96, 97, 146, 151, 153, 155, 161, 178, 198

E

Educação 1, 14, 20, 33, 45, 46, 48, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 60, 77, 78, 84, 87, 95, 97, 164, 174, 175, 176, 177, 178, 181, 187, 188, 189, 201

Educação Histórica 45, 49, 174, 175, 176, 178, 181, 187, 188

Ensino de História 45, 56, 188, 189, 198

Ensino religioso 45, 46, 47, 50, 52, 53, 54, 55

Eric Hobsbawm 136, 137

Escravidão 22, 23, 24, 28, 29, 30

F

Força 22, 28, 29, 46, 50, 54, 57, 59, 77, 90, 102, 110, 125, 141, 180, 184, 187

Fronteiras 78, 79, 83, 112, 113, 115, 122, 131, 133, 134, 188, 195

G

Governo 17, 18, 26, 58, 59, 124, 125, 126, 130, 131, 180, 183, 184, 185

Guerra 2, 3, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 27, 47, 48, 59, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 127, 131, 133, 134, 150, 156

H

História da América Latina 13

História do Tempo Presente 13, 79

I

Identidade 14, 15, 16, 19, 20, 22, 30, 31, 50, 52, 76, 80, 91, 93, 109, 113, 115, 122, 138, 143, 144, 165, 168, 192, 195, 199

Ideologia 48, 50, 136, 138, 139, 140, 141, 143, 144, 145

Indígena 13, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 96, 165, 166, 171

Irmandades 63, 93, 94, 97, 98, 99, 101, 103, 104, 105, 107, 108, 112

J

Jogos de Escalas 98, 101

M

Machado de Assis 57, 58, 67

Movimentos Sociais 13, 21, 73, 103

N

Nação 16, 19, 35, 89, 110, 122, 128, 129, 136, 138, 142, 143, 151, 196, 199

Nacionalismos 136, 142

Negras 65, 72, 87, 93, 94, 97, 98, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 111

P

Província 113, 114, 118

R

Religiosidades 53, 57, 67, 86, 90

Republicanos liberais 124, 125, 128, 129, 130, 131, 132, 135

S

Sábado 33, 34, 35, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 148

T

Território 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 91, 104, 119, 125, 167, 193

Tradição inventada 136, 137, 142

Transgeracionalidade 87, 92

Z

Zapatismo 13

 **Atena**
Editora

2 0 2 0