

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ANA BEATRIZ SOUZA GOMES

MARILIA LIMA GIVISIEZ

**DA BRINCADEIRA AO ESPORTE: O PROCESSO DE
ESPORTIVIZAÇÃO DO *CHEERLEADING* À LUZ DA SOCIOLOGIA DO
ESPORTE**

VOLTA REDONDA

2019

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**DA BRINCADEIRA AO ESPORTE: O PROCESSO DE
ESPORTIVIZAÇÃO DO *CHEERLEADING* À LUZ DA SOCIOLOGIA DO
ESPORTE**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Educação
Física como requisito à obtenção do título
de bacharel em Educação Física.

Alunas:

Ana Beatriz Souza Gomes

Marilia Lima Givisiez

Orientador:

Prof^a. Dr^a. Maria Cristina Tommaso de
Carvalho

Volta Redonda

2019

FOLHA DE APROVAÇÃO

Alunas:

Ana Beatriz Souza Gomes

Marilia Lima Givisiez

Título:

Da brincadeira ao esporte: o processo de esportivização do *Cheerleading* à luz da sociologia do esporte

Orientador:

Prof^a. Dr^a. Maria Cristina Tommaso de Carvalho

Banca examinadora:

Prof. Dr. Adilson Pereira

Prof^a. Dr^a. Ana Paula Cunha Pereira

Prof^a. Dr^a. Maria Cristina Tommaso de Carvalho

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos nossos pais e amigos pelo apoio emocional durante a execução deste trabalho e por acreditarem em nosso potencial.

Agradecemos, em especial, a nossa orientadora pela dedicação e envolvimento constante com o trabalho.

RESUMO

Para melhor compreender o esporte ou a esportivização de uma atividade corporal de movimento, este estudo teve como objetivo analisar o caso do Cheerleading, esporte recentemente incluído nos jogos Pan-americanos, que se desenvolveu com forte expressão no Brasil. Para isso o estudo foi organizado a partir dos seguintes aspectos e tomando como recursos metodológicos: A) Compreender o processo de esportivização, no qual o esporte moderno surge a partir das primeiras atividades lúdicas na perspectiva sociológica tomando como referência destacados autores nacionais e internacionais como Guttman (1979), Helal (1990), Bracht (2005), Assumpção e colaboradores (2011) e Gonzáles (2010); B) Revisar o processo histórico do surgimento do *Cheerleading* numa abordagem cronológica das principais atividades descritas nos documentos oficiais de instituições representativas e reguladoras deste esporte, além de livros e relatos daqueles que se destacaram na disseminação da modalidade. Trata-se, portanto de um estudo descritivo de corte transversal. Foi possível concluir que todos os fenômenos do processo de esportivização do *Cheerleading* tenham suas características explicitamente reconhecidas, observa-se que há uma forte expansão deste esporte. O *Cheerleading* passa pelo processo de esportivização, incluindo a Espetacularização, entretanto o fenômeno da Profissionalização, no qual os atletas são assalariados de tempo integral, não foi identificado neste estudo. Espera-se contribuir para a compreensão dos aspectos que se relacionam ao esporte a partir de sua gênese, historicamente construída, e melhor projetar seu futuro.

Palavras-chave: Esporte. Esportivização. *Cheerleading*.

1. INTRODUÇÃO

Os Britânicos Jarvie e Thornton na obra intitulada “*Sport Culture and Society: An Introduction*” (2012) interpretam o esporte como um fenômeno global, mas, para além disso, os referidos autores observam a impossibilidade de compreender a sociedade contemporânea e a cultura sem o esporte.

Neste sentido, a influência e o impacto do esporte em nossa sociedade o tornam um fenômeno global, justamente por estar associado a dimensões de caráter econômico, social e político¹. Um claro exemplo disso reside, em grande parte, nos espetáculos internacionais ligados ao esporte, gerando dessa forma, fábricas sociais e culturais levando em conta as diversas localidades, regiões e nações. Além disso, o esporte é potente e transformador em relação ao problema da pobreza e miséria no mundo e é importante pontuar ainda, a sua utilização como propulsor da indústria televisiva e do cinema, assim como, da indústria do turismo (JARVIE, THORNTON, 2012).

No entanto, ao discorrer sobre o esporte contemporâneo, cabe aqui uma questão salutar, apontada pelo historiador Gebara (2002), mas que nos parece bastante compatível com a prática esportiva que pretendemos investigar nesta pesquisa, o *Cheerleading*. É possível analisar o processo de constituição do esporte moderno em relação à possibilidade de distingui-lo do não moderno? É possível analisar a trajetória histórica percorrida pelo *Cheerleading* e identificarmos os fatores que contribuíram para que tal prática tenha sido incluída na *Global Association of International Sports Federation*?

De acordo como os registros do *International Cheer Union*, instituição base para compreendermos em parte, a trajetória histórica do que conhecemos atualmente como *Cheerleading*, o final do século XIX marca o surgimento de um movimento associado a prática de torcer e instigar o entretenimento durante os eventos esportivos (cheerunion.org). Esse parágrafo inicial relatado no documento oficial do *International Cheer Union* a respeito do que concebemos hoje como *cheerleading* nos remete a grupo de jovens que, durante eventos esportivos, se divertem, brincam e promovendo as primeiras atividades desta recente modalidade esportiva.

¹ Pesquisas apontadas em uma revisão elaborada em 2015 no Reino Unido sobre os impactos sociais do esporte apresentam registros de uma longa história e evolução dos impactos do esporte, incluindo estudos extensos desde a década de 1960 nos Estados Unidos (*A review of the Social Impacts of Culture and Sport*; Taylor et. al. 2015).

Neste sentido, este estudo pretendeu analisar o processo histórico do *Cheerleading* à luz da sociologia do esporte e das teorias mais recentes acerca do processo de esportivização tomando como referências autores classicamente reconhecidos como Georges Magnane (1969), Allen Guttman (1979), Pierre Bourdieu (1997) e os brasileiros Ronaldo Helal (1990) e Valter Bracht (2005).

O esporte é uma das instituições mais sólidas da sociedade contemporânea, e os seus resultados servem como termômetro para medir sucessos e fracassos dos sistemas econômicos e sociais desse país.

Na perspectiva sociológica, o esporte é considerado como um fato social, algo socialmente construído independentemente das consciências individuais, imposto pela sociedade e capaz de influenciar hábitos e costumes de um povo.

O esporte faz parte da vida da maioria das pessoas e é um dos fenômenos mais expressivos da cultura corporal de movimento da atualidade. Legitimado socialmente há controvérsias quanto aos valores humanos e sociais deste fenômeno. Bracht (2005) critica o esporte como função social e descreve as diferentes características entre os países e suas culturas.

Entende-se que a gênese do esporte moderno está na atividade corporal de movimento com caráter competitivo surgido na Europa por volta do século XVIII como resultado de um processo de modificação dos elementos da cultura corporal de movimento das classes populares inglesas, chamado de *esportivização*. Antes disso, os jogos estavam ligados às festas da colheita ou das festas religiosas, entretanto, seu declínio decorreu da incompatibilidade com os novos padrões e com as novas condições de vida geradas pelos processos europeus de industrialização e urbanização.

Para melhor compreender o esporte ou a esportivização de uma atividade corporal de movimento, este estudo teve como objetivo analisar o caso do *Cheerleading*, que se desenvolveu com forte expressão no Brasil. Para isso o estudo foi organizado a partir dos seguintes aspectos:

a) Compreender o processo de esportivização, no qual o esporte moderno surge a partir das primeiras atividades lúdicas na perspectiva sociológica tomando como referência destacados autores nacionais e internacionais como Guttman (1979), Helal (1990), Bracht (2005) e Assumpção *et al* (2011);

b) Revisar o processo histórico do surgimento do *Cheerleading* numa abordagem cronológica das principais atividades descritas nos documentos oficiais de instituições

representativas e reguladoras deste esporte, além de livros e relatos daqueles que se destacaram na disseminação da modalidade. Trata-se, portanto de um estudo descritivo de corte transversal.

Desta forma espera-se contribuir para a compreensão dos aspectos que se relacionam ao esporte a partir de sua gênese, historicamente construída, e melhor projetar seu futuro. Paraphrasing Durkheim (2003):

A história, com efeito, é único método de análise explicativa [...] só ela nos permite decompor uma instituição em seus elementos constitutivos, uma vez que nos mostra esses elementos nascendo no tempo uns após os outros. Para Durkheim, toda vez que empreendermos explicar uma coisa humana, [...] é preciso começar por remontar à sua forma mais primitiva, procurar explicar os caracteres através dos quais ela se define, para depois ver de que maneira ela se tornou o que é no momento considerado.

2. COMPREENDENDO O *CHEER*

O *cheerleading* como esporte vai muito além dos pompons e gritos de guerra, é uma prática que necessita de uma boa preparação das valências físicas, como equilíbrio, flexibilidade, força e coordenação motora; além da preparação psicológica, pois a ansiedade e nervosismo são predominantes durante as competições. O esporte pode ser dividido em *Cheer* acrobático e *Cheer Dance*.

Segundo Borges (2019), existem duas principais posições no *Cheerleading* entre os atletas: as Bases (subdivididas em bases laterais, bases frontais e *back spotter*) e as *Flyers*, ressaltando que tanto homens quanto mulheres podem ocupar tais posições. Definidas de acordo com o documento de regras de segurança *USASF (United States All Star Federation)* (2015), Base são as pessoas em contato direto com o solo que fornecem sustentação, levantam e lançam as *flyers* durante uma elevação, já *Flyer* é a pessoa sustentada acima do solo durante uma elevação.

Os elementos essenciais do *Cheerleading* são *basket, jump, dance, motion, pirâmide, stunt* e *tumbling*. Segundo as regras da *USASF* eles se caracterizam como:

Basket: Um *stunt* em que a *flyer* é arremessada pelas bases, no momento aéreo a *flyer* não tem contato com a base.

Dance: Corresponde aos 20 segundos finais da rotina, composto por passos de dança, quando os atletas necessitam dar o ‘*sprint*’ final para conseguir terminar a rotina.

Jump: Corresponde aos saltos, e não envolve rotação no eixo vertical.

Tumbling: Qualquer habilidade de rotação no eixo vertical que não é sustentado por uma base e que começa e termina na superfície de apresentação. Ex: mortal, rolamento, reversão, etc.

Motion: Diz respeito à posição do corpo configurando figuras.

Pirâmide: Quando dois ou mais *stunts* estão conectados.

Stunt: Consiste numa habilidade onde a *flyer* será sustentada por uma ou mais pessoas.

Oficialmente são 7 níveis de competições, sempre baseados na segurança dos atletas, em especial da *flyer*. Quanto menor o nível, mais seguros são os elementos que o abrangem.

As categorias são divididas em categoria – *All star* e universitário – e por sexo, sendo elas: *All Girl* – composto apenas por atletas femininos -, *All Boys* – Composto apenas por atletas masculinos – e a *Coed* – time misto, onde homens e mulheres competem juntos.

A rotina (coreografia) é composta da seguinte forma: elevações, acrobacias/saltos e dança, os atletas devem executar todas as especificações durante um tempo de 2 min. e 30 seg., sendo que a categoria universitária ainda apresenta a ‘sessão *cheer*’, que consiste no grito de guerra da universidade, tendo suas cores e o nome do curso/atletica/instituição.

As elevações consomem cerca de 50% do tempo da rotina, podendo ser realizadas desde duplas até quintetos – que são os *stunts* - e a união de dois ou mais *stunts* formando as pirâmides.

As acrobacias/saltos consomem cerca de 30% da rotina, são realizadas sequências de acrobacias paradas (*tumbling*), acrobacias correndo (*running tumbling*) – como mortais, *flic 's*, estrelas ou rondadas – e *jumps* (saltos) conectados ou não.

No *Cheer* acrobático, além das competições em equipes, os atletas podem competir desde provas individuais até quintetos, separadas por categoria – *All Star* ou Universitário – e por sexo – feminino, masculino ou misto – nas seguintes modalidades:

Best Cheer/Cheerleader: Realiza uma passada de *running tumbling* (acrobacia correndo), um *tumbling*, 3 *jumps* e o *dance*, compondo um mix de, no máximo, 1 minuto.

Best Jumper: Realiza cinco saltos, sendo três conectados e dois diferentes.

Best Tumbler: Realiza duas passadas de *running tumbling*.

Best Basket: Consiste em três lançamentos da *flyer* por duas bases laterais e uma base traseira.

Elite Stunt: Consiste em uma apresentação composta por uma base, um *back spotter* e uma *flyer*.

Partner: Uma *flyer* e uma base.

Group Stunt: Composto por quatro bases e uma *flyer*.

Coed stunt: composto por duas bases e uma *flyer*.

Já no *Cheer Dance* há 3 divisões:

Dance Hip Hop: Consiste na rotina com o *dance* voltado mais para o estilo do *Hip Hop*.

Dance jazz: Consiste na rotina com o *dance* voltado para o estilo *jazz*.

Pom Dance: Consiste na rotina utilizando pompons e mais voltado para o *ballet* clássico e *jazz*.

2.1 PROCESSO DE GÊNESE DO *CHEERLEADING*

De acordo com relatos contidos na *International Cheer Union*, o começo do *Cheerleading* como esporte é tradicionalmente definido a partir de século XIX, numa época em que estudantes universitários e professores americanos, em seus respectivos eventos esportivos, lideravam e entretinham suas torcidas com cantos e gritos.

Inicialmente documentado na *Ivy League*, uma associação de universidades americanas no nordeste dos EUA, os estudantes universitários, espectadores dos eventos esportivos, permaneciam aos cantos e gritos para encorajar suas equipes.

No entanto, quando a turma da Universidade de Princeton de 1882 se formou, Thomas Peebles, mudou-se para Minnesota em 1884 e transplantou a ideia de torcidas que aplaudiam os jogos de futebol americano para a Universidade de Minnesota e seus estudantes.

O fervor do ambiente de torcida organizada em andamento no campus levou um aluno a estrear aquele que foi considerado primeiro dia do *Cheerleading*. No sábado, dois de Novembro de 1898, um dos estudantes da Universidade de Minnesota, Johnny Campbell, durante uma partida de futebol americano saiu da arquibancada e entrou em campo em frente a sua torcida cantando uma canção para animar o jogo e empurrar o time, o “*cheerleading*” de Johnny foi um enorme sucesso e sua universidade saiu vitoriosa, tornando-o o primeiro *cheerleader* da história. Nas décadas seguintes o conceito do esporte e sua cultura de entretenimento de jogos se espalharam para outros eventos esportivos universitários e das escolas de ensino secundário nos EUA.

Observou-se a expansão do *Cheerleading* por meio de novas técnicas que foram desenvolvidas para entreter e motivar torcidas, e o uso de sinais, bandeiras, megafones, pompons (em uma forma primitiva até a década de 1950), movimentos de braços, simples acrobacias e acrobacias de parceiros foram adicionados para melhorar o desempenho e a eficácia dos atletas de *Cheerleading*.

Entre os anos de 1930 e 1940, com a crescente popularidade do *Cheerleading*, dois indivíduos foram fundamentais para iniciar outra versão do esporte, eram eles Kay Teer Crawford e Gussie Nell Davis, ambos do estado do Texas.

Enquanto estudante na *Edinburg High School* em Edinburg, Texas – EUA, em 1929, Kay Teer Crawford fez o teste e ganhou um lugar na equipe de líderes de torcida do ensino médio, no entanto, 90 de suas colegas não formaram o time. Então, em 1930, a Sra. Crawford criou um novo estilo de *Cheer* envolvendo os mesmos atletas de *Cheerleading*, mas de forma diferente, complementar, porém igualmente divertida e aprimorando o estilo de entretenimento. Misturando os elementos do *Cheer* com o divertido e popular estilo de chute alto de marcha militar da época (1930), a Sra. Crawford apresentou pela primeira vez a *Edinburg High School “Seargentettes”* com uma performance musical da banda da escola durante todo o jogo. Surge a performance *Cheer High Kick* em 1930.

Dentro da mesma década, a professora de Educação Física do Texas, Gussie Nell Davis, que teve uma experiência significativa em educação musical e também em *Cheerleading “Pep Clubs”*, foi contratada pelo Kilgore College, no estado do Texas, para formar uma equipe feminina com o intuito de entreter as multidões nos eventos esportivos da Kilgore College. O foco era performar e entreter a torcida durante os intervalos e no fim do jogo, enquanto o time não estivesse presente em campo.

Em um estilo semelhante ao de Kay Teer Crawford, a Sra. Davis tinha o objetivo de fazer algo diferente, envolvendo mais atletas do sexo feminino em um estilo de chute alto, atuando coordenadamente com a banda musical oficial do ensino médio. Em 1939, no jogo de futebol americano do Kilgore College, Gussie Nell Davis introduziu o Kilgore College “*Rangerettes*” que foi um sucesso instantâneo, se tornando famoso e altamente requisitado para atuar em várias funções nos EUA e ao redor do mundo, mais adiante espalhando o estilo “*Drill Team*” e Performance “*Cheer High Kick*” em torno do território americano.

Os novos estilos de *Cheerleading Drill Team* e *Performance Cheer High Kick* cresceram rapidamente em todo os EUA e novas equipes ganharam espaço nas escolas e nas universidades, além das tradicionais equipes de *Cheerleading*. Na medida em que novas

equipes desses estilos iam surgindo, acrescentavam valor e variedade na forma de entreter as torcidas. Os pompons, populares com as equipes tradicionais de *Cheer*, também se tornaram parte de muitos grupos de *Drill Team* e, então, o *Performance Cheer Style of “pom”* tornou-se um estilo adicional na maioria dos eventos esportivos.

Mesmo com o lançamento do *Performance Cheer* nos anos 1930 envolvendo muitas atletas femininas, a maioria de *Cheerleaders* dos EUA eram atletas masculinos. No entanto, uma vez que os EUA entraram na Segunda Guerra Mundial em 1941, muitos homens tiveram de deixar seu país para servi-lo na Guerra, e o *Cheerleading* passou a ter mais praticantes do gênero feminino, o que permanece até os dias atuais.

Durante a Segunda Guerra Mundial, o *Cheerleading* foi dominado pela participação de mulheres e a sua alta popularidade tornando necessária a educação para os atletas em todo o país. Em 1949, Lawrence “Herkie” Herkimer, um ex-líder de torcida do colegial e da universidade no Estado do Texas, foi convidado a administrar uma escola de *Cheerleading*, também chamada de clínica, a *Teachers College Cheerleaders*, cujo objetivo era o de reunir atletas para treinar e adquirir novas habilidades. A primeira clínica de Herkie teve 52 atletas, e devido ao sucesso, foi criada uma segunda com 350 atletas, o que indicava a grande demanda do esporte no país.

Lawrence lançou uma organização chamada *National Cheerleaders Association (NCA)* para ter mais eficiência no controle do ensino-aprendizagem do esporte, e formalmente espalhou o ensino do *Cheerleading* em todo o país. Herkimer por meio da NCA introduziu uma maior organização de equipes de *Cheer*, com desenvolvimento da técnica do esporte, incluindo versões mais sofisticadas de *Pom*, usada até hoje, com avanço das habilidades básicas de parceiros, técnicas aprimoradas para entreter as multidões, incluindo a assinatura NCA de salto, chamado “Herkie” em homenagem ao fundador da Associação, que inclusive é considerado o avô do *Cheerleading* moderno.

Com a demanda contínua de mais escolas de ensino do *Cheerleading*, outras organizações foram estabelecidas em pouco tempo, como a *United Spirit Association* de Robert Olmstead, no estado da Califórnia em 1950 com o intuito de iniciar shows de intervalo do NFL Games. Em 1957 a Dr. Kay Crawford disseminou o *Miss Drill Team* por todo o país.

Em 1974, ex-líder de torcida da Universidade do Oklahoma e atual presidente da *International Cheer Union*, Jeff Webb, creditado como o fundador do *Cheerleading* moderno, lançou uma nova organização chamada *Universal Cheerleaders Association (UCA)* tendo a

ideia de avançar com uma nova geração de atletas de *Cheerleading*, ter habilidades e técnicas aprimoradas com o foco de liderar e entreter torcidas em eventos esportivos.

Os esforços de Jeff Webb para a organização de novas habilidades foram desenvolvidas rapidamente, como, por exemplo, o aprendizado progressivo e as regras e técnicas de segurança, incluindo a introdução de movimentos que são a base do *Cheerleading* nos dias atuais. Além disso, nos dos campos universitários da UCA essas habilidades foram colocadas em uma rotina musical, assim nascendo o conceito da competição de *Cheerleading*. Em 1982, Jeff Webb colocou esse novo formato de *Cheerleading* na televisão nacional o que fez com que o esporte fosse propagado pelos EUA, e logo após pelo mundo.

Paralelamente à crescente popularidade do *Cheerleading* e *Performance Cheer* nos anos 1970, bem como o aumento da cultura urbana e hip hop da época, escolas metropolitanas do interior dos EUA começaram um novo estilo, o *Urban Cheer*, que une as técnicas e habilidades específicas com as bandas musicais das escolas urbanas. A nova vertente se espalhou rapidamente pelo país, e continua a influenciar todos os estilos de *Cheerleading* até os dias atuais.

Nos anos 70 e 80, o *Performance Cheer (High Kick e Pom)* continuou a se expandir, com a demanda adicional por entretenimento e variedade, mais especificamente em eventos esportivos durante os intervalos dos jogos, sendo adicionado a ele os estilos de Jazz e Hip Hop, que em pouco tempo passou a ser televisionado pelo canal ESPN. Com a transmissão global e a crescente demanda por entretenimento de eventos esportivo, o interesse no esporte começou a acelerar ainda mais em vários países do mundo, como Japão, Chile, Alemanha, Reino Unido, Finlândia, entre outros. Além disso, as escolas de *Cheer* nos EUA ficaram sobrecarregadas com a grande procura, levando á criação de novos programas e instalações esportivas (conhecidas como “*All Star*”) para lidar com a demanda. O esporte chegou a um momento com milhares de competições de *Cheer* sendo realizadas em todas as cidades nos EUA, como resultado da sua crescente popularidade.

Em 2003, foi criada a Federação *All Star* dos Estados Unidos (USASF) para promover a consistência das regras das competições de equipes *All Star* e administrar o *Cheerleading Worlds*, uma competição criada para essas equipes e definir a melhor dos EUA. Principalmente devido ao seu nome, equipes de outros países começaram a demonstrar interesse para participar dessa competição, com a adição delas houve uma alteração no nome

da Federação, que passou a ser chamada de Federação Internacional *All Star* (IASF) sendo adicionada ao título do evento.

Em 2004, devido ao interesse manifestado em organizar mais o esporte globalmente, a *International Cheer Union* (ICU), sob os auspícios da IASF, realizou sua primeira reunião em Orlando, Flórida, com 13 federações nacionais presentes. O objetivo da ICU era apoiar ainda mais a expansão global do esporte, ajudar no desenvolvimento das Federações Nacionais de *Cheer*, promover o reconhecimento do esporte, enquanto incentiva as oportunidades de participação dos atletas em eventos pelo mundo, bem como lançar o Campeonato Mundial de ICU. A federação cresceu, tendo, atualmente, 116 membros espalhados em todos os continentes que administram a formação de técnicos em mais de 90 países e lançaram campeonatos continentais e regionais. A ICU desenvolveu e iniciou políticas globais antidoping no esporte, e iniciou o reconhecimento internacional do mesmo.

A ICU, em 2009, apresentou seu primeiro pedido de reconhecimento do esporte à *SportAccord*, uma instituição localizada na Suíça que recebe total suporte do Comitê Olímpico Internacional (COI) e promove o reconhecimento de diversas modalidades, e em 2010 submeteu para o COI esse pedido.

Enquanto a ICU estava buscando o reconhecimento do esporte internacionalmente, em 2011, devido à necessidade de um formato de competição, o corpo governante da instituição nos EUA, a *USA Cheer* introduziu um novo estilo de *Cheer* chamado Stunt, que consiste em um grupo com no máximo de 5 pessoas para realizar técnicas do *Cheer*, um formato que permite as equipes em 4 rodadas de competição, divididas pelos trimestres, a disputarem com outras equipes. Também foi criado um novo formato de competição chamado *Game Day* que traz desde o *Cheerleading* e *Performance Cheer*, até os componentes do esporte em seus primórdios.

Em 2013, a ICU foi aceita como membro do *SportAccord*, e em 2014 tornou-se parte da FISU – Federação Internacional do Esporte Universitário, pois o *Cheerleading* teve seu início e tem uma grande força nas universidades. Já em 2016, foi provisoriamente reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional.

No ano de 2017, foi criado o Panamericano de *Cheerleading* com o intuito de definir os melhores países da América em cada estilo do *Cheer*, o Brasil fez sua primeira participação no ano de 2019.

Com o caráter competitivo e recreativo o *Cheerleading* desenvolveu-se e nos dias atuais se divide em 7 níveis de habilidades do iniciante nível 0 ao premier nível 6, observando

o fato que nem todos os níveis estão disponíveis para todas as faixas etárias, e a aprendizagem progressiva é obrigatória. Os tipos de equipem incluem *Club, All Star, Recreativo, Scholastic* (escola e universidade), *Mestres, Habilidades Especiais, Para Cheer/ Habilidades adaptativas, Equipe nacional* em todas as idades, tamanho e gênero. Essas equipes podem ser divididas em rotina de equipe, Stunt de parceiro, Stunt de Grupo, e os formatos de competição são *Cheer acrobático e Cheer Dance*.

Segundo Borges (2019) há duas vertentes que tratam como o *Cheerleading* chegou ao Brasil. A primeira, segundo a UBC (União Brasileira de *Cheerleading*), seria que, em 2008, os professores de Educação Física Rodrigo Gonçalves e Wendel Dantas, que conheceram o esporte no Chile, trouxeram para São Paulo, onde começaram a treinar nos parques da cidade uma das primeiras equipes, posteriormente os dois fundaram a UBC.

A segunda vertente seria que o atleta Cauê Souza, um dos maiores nomes da modalidade do país na atualidade, ao retornar para o Brasil no segundo semestre de 2017 após alguns anos nos EUA, trouxe para a cidade de Volta Redonda a ideia de implantar o esporte. Ainda em 2007, ele conheceu estudantes de Educação Física do Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA), onde, à pedido de uma professora, ministrou um workshop de fundamentos do *Cheerleading*. Entre 2008 e 2009, conheceu Márcio Tavares em Niterói, e juntos, criaram a primeira equipe *All Star* do Brasil, a *Rio Twisters All Star*, tendo Cauê como técnico.

Em 2015, foi criado na cidade do Rio de Janeiro, o *Marvel All Star*, primeiro ginásio de *Cheerleading* do Brasil, que oferece aulas com regularidade semanal e equipamentos próprios para a prática da modalidade (BORGES, 2019).

No ano de 2018 a equipe brasileira de *Cheerleading* chegou, pela primeira vez, entre os dez finalistas do mundial, que participa desde 2015, na divisão *Team Cheer*, onde obteve o décimo lugar na categoria *coed* e o nono lugar na *All Girl*. Já no ano de 2019, a equipe mostrou como a modalidade vem evoluindo no país conseguindo o quarto lugar na categoria *Team Cheer* e o *All Girl* o décimo lugar, dentre os dez finalistas de cada categoria (BORGES, 2019). Borges (2019) diz que já se totalizam mais de 200 equipes dissipadas pelo país, entre equipes universitárias e *All Star*.

Com o crescimento exponencial do esporte no Brasil, no ano de 2019 o Conselho Regional de Educação Física - CREF, juntamente com a UBC, está em busca de regulamentar a profissão dos *coaches* de *Cheer*, para que somente profissionais de Educação Física possam

exercer essa função, já que os mesmos ministram atividades de condicionamento físico para seus atletas.

3. O PROCESSO DE ESPORTIVIZAÇÃO

O termo esportivização se refere ao fenômeno no qual uma atividade corporal de movimento ou uma brincadeira evolui para uma modalidade esportiva. Em geral, isto ocorre quando um conjunto de elementos tradicionais as brincadeiras, as pinturas e adornos corporais evoluem e ganham aspectos modernos como a regulamentação, a fiscalização e a padronização. (ALMEIDA; SUASSUNA, 2010)

Para Darido (2005) a palavra esporte significa regozijo, diversão ou uma ação social institucionalizada por regras, que se desenvolve com base lúdica, em forma de competição entre dois ou mais oponentes ou contra a natureza, cujo objetivo é determinar um vencedor ou comparar desempenhos e recordes.

Bracht (1997) define o esporte como uma atividade corporal de movimento com caráter competitivo advindo da cultura européia do século XVIII que se expandiu pelo mundo assumindo características de competição, rendimento, *record*, racionalização e cientificização do treinamento. Do mesmo modo, Guttman (1979) estabeleceu as principais características do esporte moderno: a secularização, a igualdade, a racionalização, a burocracia, a quantificação e o recorde.

Estabelecendo um consenso entre os autores citados, podemos indicar as principais características do esporte moderno como a secularização e a racionalização. As sociedades tribais incorporavam a corrida, o pulo e a luta em seus rituais religiosos e as práticas corporais sempre estiveram ligados às práticas religiosas, e a secularização pode ser definida como o processo no qual a realidade passa do domínio do sagrado, do religioso ou do mágico para o domínio do profano, ou seja, a realidade passa a ter uma representação racional, científica e técnica.

A racionalização consiste na conformação às leis da razão, na busca de uma adaptação consciente, exata e eficaz para alcance dos objetivos em detrimento das considerações de ordem pessoal, afetiva ou emocional. No esporte, esta racionalização está presente na medida em que se verifica uma quantificação dos feitos atléticos, na maior especialização dos

envolvidos e no desenvolvimento de táticas e estratégias cada vez mais formais, rígidas e calculadas.

Torna-se necessário perceber a distinção entre brincadeira, jogo e esporte, uma vez que são atividades que se assemelham, que se inter-relacionam e que se sucedem no sentido da evolução para o esporte.

Lógica e culturalmente a brincadeira precede o jogo e o esporte. A brincadeira pode ser definida, segundo Ronaldo Helal (1990), como qualquer atividade espontânea, voluntária, sem regras fixas, que proporciona prazer e diversão, ou seja, é uma atividade na qual não há preocupação com resultados ou recompensas extrínsecas, mas no prazer do fazer e não naquilo que se fez.

O jogo tem como principal diferença para a brincadeira a existência de uma sistematização de regras fixas, ou seja, quando a brincadeira passa a estipular regras para a sua prática, ela se transforma em jogo. Neste sentido, para Ronaldo Helal (1990), o jogo simboliza, de certa forma, a redução da espontaneidade absoluta que existia na brincadeira em troca de uma ordem estruturada.

Os jogos podem ser divididos em jogos não competitivos, no qual todos os participantes devem cooperar para o alcance de um objetivo comum ao final e serem vencedores, e em jogos competitivos, no qual há o estímulo da competição entre os participantes, mas somente um será vencedor. Este segundo tipo de jogo é discutido pela sociologia do esporte por fugir do âmbito da brincadeira e se tornar mais próximo ao esporte, já que nele há o incremento de regras, com redução da espontaneidade e do prazer da brincadeira. Ainda que tais regras tenham duplo papel, sendo um de ordenar a atividade em questão e outro de “dificultar” a ação ou objetivo daquela atividade, ao colocar obstáculos para se atingir o objetivo e delimitar o espaço, o tempo e o tipo da ação, permitidos durante o jogo, as regras funcionam como um quebra cabeça que, para ser resolvido, necessita de ordem, inteligência e habilidade reduzindo a espontaneidade da brincadeira.

Para Helal (1990) jogo e esporte são conceitos que, no senso comum, muitas vezes se confundem, entretanto para a Sociologia do Esporte existe uma linha tênue que os separam, toda vez que o jogo passa a ter uma organização burocrática mais ampla, que vai além dos interesses individuais dos jogadores, se está a um passo do mundo do esporte.

Pode-se definir como esporte o jogo ou competição que exige um nível de habilidade física dos jogadores e é organizado de forma com que os atletas envolvidos na partida não

tenham vínculo direto com a organização, ou seja, só é considerado esporte quando a partida ou competição é organizada por um alto escalão que não são os atletas. (HELAL, 1990)

Vai ser na escola que os jogos se regulamentam e assumem as características formais do esporte moderno identificados por Guttmann (1979) quando o esporte se tornou uma expressão hegemônica da cultura corporal de movimento, ou seja, quando o “esporte se esportivizou”.

A transformação de um jogo para esporte se dá por meio de uma experiência brincante, que tem como objetivo a diversão, para uma experiência competitiva com suas próprias regras. Essa transformação é denominada como esportivização, segundo Gonzáles (2010) é: (...) ato ou efeito de transformar uma prática corporal em esporte, assumindo os códigos próprios desse fenômeno, ou seja, atividades sem o intuito desportivo que acabam absorvendo regras, particularidades e conceitos deste fenômeno (RECHIA e colaboradores, 2016).

3.1 SOBRE O ESPORTE MODERNO

O que se percebe hoje é a diferenciação entre os tipos de esporte segundo sua função social, ou seja, as atividades estão classificadas conforme seus objetivos e são principalmente os: *esporte de alto rendimento ou de rendimento, esporte de lazer, esporte educativo*. No Brasil, em 1985, tais atividades instituíram o esporte em três manifestações pela Comissão de Reformulação do Esporte Brasileiro e incorporada pela Constituição Federal de 1988 como desporto-performance ou desporto de rendimento, sendo aquele praticado segundo normas gerais da Lei Pelé (L. 9.615/98) e regras atinentes às práticas desportivas nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações (art.3º, inc III.L.9.615/98), desporto-participação: também conhecido do amador, como sendo aquele praticado de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente (art.3º, inc II, L.9.615/98). e desporto-educação: Segundo definição original, dada pela lei 9.615/98, desporto educacional é aquele praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral e a formação do indivíduo para exercício da cidadania e a prática do lazer (art.3º, inc.I).

Bracht (1979) aponta para algumas diferenciações que aqui cabem ser citadas: uma é o fato de que a perspectiva educacional está atrelada a toda prática esportiva, portanto *desporto-educação* não deve ser considerado uma manifestação distinta, e outra, a manifestação *desporto-performance* muito se assemelha ao espetáculo, complementado a expressão alto rendimento, posto que abrigue sua tendência mais marcante da transformação do esporte em mercadoria veiculada pelos meios de comunicação de massa. Neste sentido, o esporte de rendimento ou espetáculo pode ser resumido nos seguintes termos: possui financiamento do Estado para procura de talentos, poucos atletas tem no esporte sua principal ocupação, há uma massa consumidora que financia o esporte-espetáculo, os meios de comunicação de massa são co-organizadores do esporte-espetáculo ¹, e possui sistema de gratificação variável de acordo com a função do sistema político-societal.

¹ Bourdieu (1997). Bourdieu apresenta um olhar sociológico acerca das instituições de comunicação, as restrições impostas aos seus agentes (restrições de cunho político, comercial, editorial), bem como aquelas incorporadas ao nível inconsciente de autocensura. Apresenta análise da subordinação dos horários jogos de futebol na França aos interesses comerciais dos canais de televisão no país.

Em outras palavras, o que se observa é a transformação do esporte de alto rendimento em espetáculo, e como tal, em um empreendimento do setor produtivo ou de prestação de serviços orientado pela lógica de mercado para fins lucrativos. Neste sentido, este tipo de manifestação do esporte está submetido às leis do trabalho capitalista e às leis de consumo, com proprietários e trabalhadores vendedores de sua força de trabalho cujos reflexos são percebidos “na profissionalização dos dirigentes esportivos e na administração empresarial dos clubes esportivos”. (BRACHT, 2005, p.18)

Sobre as duas formas de manifestação do esporte, excluída a manifestação *desporto-educação*, considerando-a como uma forma implícita nas duas outras, o *desporto-performance* e *desporto-participação*, aqui vamos utilizar os termos *desporto-espetáculo* e *desporto-lazer* como classificam alguns sociólogos do esporte. Neste caso, é o esporte de alto rendimento, que gera o espetáculo, que também serve como modelo de atividade de lazer, abrindo campo para o recrutamento de praticantes trabalhadores e como modelo de esporte escolar, promovendo a socialização para o consumo do produto esporte e seus subprodutos. Ainda sobre o esporte como lazer e sua interpenetração no *desporto-espetáculo*, há uma função social dupla neste âmbito, ou seja, de um lado, o lazer como *produto e consumo* de um produto e, de outro lado, a *prática*, ambas no período de tempo livre. (Camargo, 1986)

Entretanto, o que é possível destacar em todos os tipos de manifestação, é a dominação das organizações esportivas do esporte-espetáculo quando incorporam as novas formas de prática esportiva que surgem para manterem o controle sobre as formas legítimas de sua prática, ou seja, a esportivização de manifestações da cultura corporal de movimento como ocorreu com a dança como modalidade olímpica incluída em Sidney-2000.

A partir da revisão conceitual do esporte e sua sociologia, este estudo pretendeu analisar o processo histórico do *Cheerleading* desde suas primeiras manifestações populares até a condição de modalidade esportiva indicada pelo Comitê Olímpico Internacional – COI que reconheceu, em 2016, a Federação Internacional de *Cheerleading*, primeiro passo necessário para a oficialização da categoria como esporte olímpico.

4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Apresenta-se quadro referente às etapas do processo de esportivização do *Cheerleading* segundo seus fundamentos abordados neste estudo e aqui compilados de acordo com o princípio da racionalização e classificados nas categorias: Quantificação, Formalização de Estratégias, Especialização, Padronização, Fiscalização e Espetacularização.

Sendo a brincadeira uma atividade espontânea, voluntária, sem regras e que proporciona prazer e diversão (HELAL, 1990), pode-se relacionar este conceito as primeiras atividades do *Cheerleading* no ano de 1898, considerando-se que tiveram início por meio de um gesto espontâneo de animar uma torcida.

O conceito de racionalização, que segundo Almeida e Gutierrez (2009) é a tendência de alterar qualquer atividade desportiva em algo que possa ser avaliado e calculado, fazendo assim uma Quantificação das atividades atléticas, como por exemplo, as competições nas quais são gerados dados quantitativos que nortearão uma escala ou um *ranking* de classificação. Conforme o Quadro 1 o fenômeno da Quantificação foi identificado entre os anos 70 e 80 e em 2003, em 2011 e em 2017.

A Formalização de Estratégias pode ser considerada como a criação de estilos e regras da *performance* ou do gesto desportivo, neste caso identificada nos anos de 1930, 1939, 1957, entre os Anos 70 e 80 e em 2011.

É possível observar o fenômeno da Especialização no *Cheerleading*, ou seja, quando são criadas as credenciais a partir da formação de especialistas que terão autoridade para determinar as condições e os conteúdos da prática desportiva, nos anos de 1949, 1974 e 2019.

A Padronização em uma modalidade desportiva pode ser considerada como o conjunto sistematizado ou a ordenação de movimentos e práticas corporais que definem e identificam cada esporte. Neste sentido é possível identificar o fenômeno da Padronização no *Cheerleading* nos anos de 1930, 1949, 1974 e 2011.

A criação de barreiras de entrada é uma forma conhecidamente eficaz quando se quer ter o controle sobre determinado fenômeno. No caso do esporte, embora não seja exclusivo dele, a criação de entidades associativas demonstra ser uma estratégia de controle e Fiscalização da prática desportiva. Sendo assim, foram criadas associações representativas do *Cheerleading* nos anos de 1949, 1950, 1974, 2003, 2004, 2014 e 2019.

A transformação do esporte de alto rendimento em espetáculo como empreendimento do setor econômico, ou seja, a Espetacularização pode ser observada nos anos de 1950 e 1982.

QUADRO 1 – Processo de Esportivização do *Cheerleading* por ano

Brincadeira	Padronização; Formalização	Formalização	Padronização; Especialização	Fiscalização; Padronização
1898	1930	1939	1949	1949
Primeiras Atividades	Nova performance: <i>High Kick</i>	Novo Estilo: <i>Drill Team</i> (Texas)	Primeira Escola de <i>Cheer</i> : Lawrence	Primeira Associação NCA
Fiscalização; Espetacularização	Formalização; Expansão	Especialização; Padronização; Fiscalização	Espetacularização	Quantificação Formalização
1950	1957	1974	1982	Anos 70 e 80
<i>United Sprit Association</i> Robert: NFL	<i>Miss Drill Team</i>	UCA Jeff Webb: Regras, Técnicas de segurança, Movimentos, Conceito de competição na rotina musical.	<i>Cheer</i> televisionado mundialmente	Criação <i>All Star</i> Competições pelas cidades do EUA

Quantificação; Fiscalização	Fiscalização	Esportivização	Esportivização	Quantificação; Formalização; Padronização
2003	2004	2009	2010	2011
USASF/IASF <i>Cheerleading worlds</i> <i>All star USA</i>	Criação da ICU	Submissão da ICU a <i>Sportaccord</i>	Submissão ao Comitê Olímpico Internacional	Criação do <i>Stunt e</i> <i>Game Day</i>

Esportivização	Fiscalização	Esportivização	Quantificação	Fiscalização; Especialização
2013	2014	2016	2017	2019
Foi aceito no <i>Sportaccord</i>	Tornou-se parte do FISU	Aceito provisoriamente pelo COI	I Campeonato Pan Americano de <i>Cheerleading</i>	CREF regulamenta o <i>Coach Cheer</i> ; Brasil no II Campeonato Pan Americano

Fonte: Elaborado pelas autoras.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociologia considera o esporte como um fenômeno global, visto que, de uma maneira ou de outra, afeta mundialmente pessoas e instituições. Os espetáculos esportivos movimentam a economia, geram profissionais, mas, mais do que isso, transformam a vida das pessoas e, portanto, é ser considerado um fenômeno social.

Observa-se que o *Cheerleading* vem desempenhando esta função na medida em que se transforma em uma modalidade desportiva que ganha rapidamente expressão em todo o mundo. Esta expressão pode ser identificada claramente em seu processo de esportivização, objeto deste estudo.

Entretanto, todos os fenômenos do processo de esportivização do *Cheerleading* aqui descritos tenham suas características explicitamente reconhecidas nos períodos de tempo citados no Quadro 1, observa-se que há uma forte expansão deste esporte presente em todos eles, ainda que não seja possível afirmar que tenha sido um projeto intencionalmente formulado. E mais, ainda que o *Cheerleading* esteja passando pelo processo de esportivização, incluindo a Espetacularização, o fenômeno da Profissionalização, no qual os atletas são assalariados de tempo integral, não foi identificado neste estudo.

Ao final deste estudo pretende-se contribuir com a compreensão acerca da sociologia do esporte e, mais especialmente, acerca desta nova modalidade desportiva, o *Cheerleading*.

6. REFERENCIAS

ALMEIDA, Arthur José Medeiros de; SUASSUNA, Dulce Maria Filgueira de Almeida. Esporte e cultura: análise acerca da esportivização de práticas corporais nos jogos indígenas. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 13, n. 1, p. 118, jan./abr. 2010.

- ALMEIDA, Marco Antonio Bettine de; GUTIERREZ, Gustavo Luis. Esporte e Sociedade, **Revista Digital**, Buenos Aires, Año 14, nº 133, Junho 2009.
- BORGES, Letícia Mendes. **Cheerleading na Universidade Federal de Uberlândia: ascensão e fatores motivacionais dos atletas**. Uberlândia, 2019, Disponível em <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/26439> , acesso em 01 de outubro de 2019.
- BOURDIEU, P. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.
- BRACHT, Valter. **Educação física e aprendizagem social**. 2. ed. Porto Alegre: Magister, 1997.
- BRACHT, Valter. **Sociologia Crítica do Esporte: uma introdução**. 3ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2005.
- BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm , acesso em 10 de agosto de 2019.
- BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [1998]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9615consol.htm , acesso em 10 de agosto de 2019.
- CAMARGO, Luiz O. Lima. **O que é lazer?** Coleção Primeiros Passos. N.172. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- DARIDO, Suraya Cristina.; RANGEL. I. C. A. **Educação física na escola**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- DURKHEIM, Émile. **Formas elementares da vida religiosa**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- GEBARA, A. **História do esporte, novas abordagens**. In: PRONI, M. (Org.) *Esporte: História e Sociedade*. Campinas: Autores Associados, 2002.
- GUTTMAN, Allen. **From Ritual to Record: The nature of modern sports**. Columbia: University Press, 1979.
- HELAL, Ronaldo. **O que é sociologia do esporte**. Coleção Primeiros Passos. N. 235. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- INTERNATIONAL CHEER UNION, **History of The Sport of Cheer**, USA, 2018. Disponível em <http://cheerunion.org/history/cheerleading/> , acessado em 10 de maio de 2019.

- JARVIE, Grant; THORNTON, James; MACKIE, Hector. *Sport, Culture and Society*. 2 ed. Abingdon: Routledge, 2012.
- MAGNANE, Georges. **Sociologia do Esporte**. São Paulo: Perspectiva, 1969.
- MARTINS, Pollyanna. **Sociologia do esporte**. Sobral: Editora do Instituto Superior de Teologia Aplicada, 2016.
- RECHIA, Simone *et alli*. Esportivização de um jogo: algumas considerações sobre o futsac. **Revista Kinesis**. Vol. 34 Ed.Especial. P. 37-50. 2016.
- U.S.ALL STAR FEDERATION. *Cheer & Dance Teams*. Tradução pela UBC. [S.l.: s.n.,2015-2017].