

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

THIAGO MENDES CARDOSO

**Os Potenciais Pedagógicos do
Bilhar**

Campinas
2013

THIAGO MENDES CARDOSO

Os Potenciais Pedagógicos do Bilhar

Trabalho de Conclusão de Curso
(Graduação) apresentado à
Faculdade de Educação Física da
Universidade Estadual de
Campinas para obtenção do título
de Licenciatura em Educação
Física.

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Stucchi

Campinas
2013

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA POR ANDRÉIA DA SILVA MANZATO – CRB8/7292
BIBLIOTECA “PROFESSOR ASDRÚBAL FERREIRA BATISTA”
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA - UNICAMP

C179p Cardoso, Thiago Mendes, 1984-
Os potenciais pedagógicos do bilhar / Thiago Mendes
Cardoso. – Campinas, SP: [s.n], 2013.

Orientador: Sergio Stucchi
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Faculdade de
Educação Física, Universidade Estadual de Campinas.

1. Bilhar (jogo). 2. Esportes. 3. Educação. I. Stucchi, Sergio. II.
Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação
Física. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em inglês: The potentials pedagogicals of the billiards

Palavras-chaves em inglês:

Billiards

Sports

Education

Titulação: Licenciatura em Educação Física

Banca examinadora:

Sergio Stucchi [orientador]

Elaine Prodocimo

Data da defesa: 27-11-2013

THIAGO MENDES CARDOSO

Os Potenciais Pedagógicos do Bilhar

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) defendido por Thiago Mendes Cardoso em 27/11/2013.

Prof. Dr. Sérgio Stucchi
Orientador

Campinas
2013

COMISSAO EXAMINADORA

Prof. Dr. Sérgio Stucchi
Orientador



Prof.ª. Dr.ª. Elaine Prodócimo

Banca Examinadora

Dedicatória

Este trabalho é dedicado à memória de Denis Papa Casagrande, vítima da inabilidade humana de convivência e da negligência das autoridades desta instituição, incapazes organizar a convivência no campus.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a todos os professores da FEF, que além de professores são verdadeiros mestres na arte de ensinar a ensinar, e que são responsáveis por esta maravilhosa troca de sabedoria, que é a grande importância ao longo destes anos de graduação. Seria muito injusto citar algum nome, pois são muitos os professores que se enquadram nesta condição.

Ao meu orientador, o professor Sérgio Stucchi, sem ele não conseguiria o apoio e motivação necessários para seguir em frente com a pesquisa.

Agradeço a todos os colaboradores da Unicamp, em especial os da FEF. Estes fazem um dos pilares fundamentais para a existência desta Instituição. Em especial ao sr. Beeroth, que deveria ser um exemplo para muitos profissionais de qualquer área, de como interagir com outra pessoa.

Agradeço enormemente a todos os meus companheiros de turma 07N, que é simplesmente fantástica, principalmente por sua diversidade de figuras que pude conhecer ao longo deste período. Se eu fosse escolher uma turma, jamais conseguiria uma tão boa quanto essa. Nenhuma será novamente formada com tanto monstro junto. É muita gente boa: Rodela, Murilo, Sérgio, Pitty, Paulinho, Robertinho, Adriano, Dú, Rafa, Edsão, Divino, Modesto, Césinha, Paulinha, Carol, Lulys, Nathy, Larissa, Mari, Marcela, vocês são todos diferenciados. Aos amigos de outras turmas, principalmente do Futebol de Campo 2011/12, com quem pude trocar grandes experiências de meu capital futebolístico, com grande participação de Rafael Pagode (cara, tu vai longe, pode acreditar). Também em especial para Ricardo pelo apoio nesta fase de TCC e pelas idéias compartilhadas.

Aos irmãos que não tive, Grilo, Curto e Cris, caras a gente se vê por aí, este tipo de amizade nem temos que agradecer, apenas cultivá-la.

Aos meus pais, que são para mim o exemplo maior de luta, empenho e amor, e que dedicaram sua vida por mim, apenas para me auxiliar conquistar algumas coisas, mesmo em detrimento de seus próprios anseios. Que eu possa retribuir em amor a estas duas pessoas.

À Camila, que ao meu lado nesta trajetória, está sempre presente em meus melhores momentos, uma vez que ela é a principal razão destes. Estar ao seu lado, transforma os momentos difíceis em brincadeiras, e os momentos bons em inesquecíveis. “O amor é quando a gente mora um no outro”.
Mario Quintana.

MENDES, Thiago Cardoso. **Os potenciais Pedagógicos do Bilhar**, 2013. X f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.

RESUMO

Estudo sobre a possível utilização do esporte Bilhar no contexto escolar, inserido nas aulas de Educação Física. O Bilhar certamente é um dos esportes mais praticados do Brasil. Entretanto, para muitas pessoas este não seria um esporte e não faria sentido que crianças o praticassem na escola, até mesmo por pensarem que este esporte seria proibido legalmente para menores de dezoito anos. Assim, o estudo com base em uma revisão da literatura, realizada por meio da leitura de livros, artigos, dissertações, bases de dados on line, trabalhos de conclusão de curso e leis. No texto é apresentada ao leitor uma contextualização do bilhar através de seu processo histórico, sua presença nas artes e sua realidade atual. Posteriormente, são abordados temas no qual o bilhar poderia estabelecer uma relação com a Educação Física Escolar, constituindo seu potencial pedagógico. Deste modo, o estudo pretende conceituar o bilhar como esporte no contexto acadêmico, e analisar as causas de não estar presente nas Escolas. Por sua vez, o trabalho tem como objetivo justificar sua possibilidade como recurso pedagógico para crianças e jovens em ambientes educacionais, o que agregaria valor em seu capital simbólico.

Palavras-Chaves: Bilhar; Esporte; Educação;

MENDES, Thiago Cardoso. **The Potentials Pedagogicals of the Billiards**, 2013. Xf. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.

ABSTRACT

Study about possible use of billiards in the scholar context during Physical Education classes. Billiard surely is one of the most practiced sports in Brazil, however, it is not considered as a sport by many people and there would make any sense that children could practice it in school. That is even because most people think that this sport would be legally prohibited for persons under eighteen years old. So, the study is based on a revision of the literature, which was realized by the reading of old books, articles, dissertations, on line data bases and monographies of undergraduation courses and Laws. It introduces the Reader to a billiard's contextualization through its historical process, its presence in arts and its present reality. Following after, there are addressed themes which Billiards could establish a relationship with Physical Education classes, constituting its pedagogical potential. This way, the study intends to concept Billiards as a sport in the academic context, analyzing the causes for which it is not present in schools. On the other hand, it intends to justify its possibility as a pedagogical resource for children and young in educational environments, which would aggregate value on its symbolic capital.

Keywords: Billiards; Sport; Education

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

BBC	British Broadcast Corporation
CBBS	Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca
CND	Conselho Nacional de Desportos
COB	Comitê Olímpico Brasileiro
ECAD	Estatuto da Criança e do Adolescente
COI	Comitê Olímpico Internacional
ESPN	Entertainment and Sports Programming Network
IWGA	International World Games Association
FEF	Faculdade de Educação Física
UK	United Kingdom
UNICAMP	Universidade Estadual de Campinas
WCBS	World Confederation of Billiard Sports
WSA	World Snooker Association

Sumário

Introdução	13
Considerações Iniciais	13
Procedimentos Metodológicos	14
 Capítulo 1.....	 17
1.1 Processo Histórico, Conceitos Básicos e Contexto Atual no Exterior	19
1.2 Processo Histórico e Contexto Atual do Bilhar no Brasil	26
1.3 Caracterização do Esporte Bilhar	30
1.4 Legislação e Bilhar	33
1.5 Bilhar Como Tema Artístico	36
 Capítulo 2	 41
2.1 Estratégia no Bilhar	41
2.2 Concentração e Equilíbrio Emocional	42
2.3 Esporte Igualdade de Gênero	44
2.4 O Bilhar, as Regras e a Educação	45
2.5 Desenvolvimento da Motricidade Fina	48
 Capítulo 3	 53
3.1 Considerações Finais	53
 Referências Bibliográficas	 57

Introdução

Considerações Iniciais

Ao contar um pouco de minha história de vida, será possível iniciar o leitor sobre o texto que virá e seguir, pois está diretamente relacionada com meu trabalho. Eu, Thiago Mendes, filho de um dono de bar, mais conhecido como Bar do Profeta, situado na Cidade de Campinas e mais precisamente no bairro Taquaral, onde diariamente se apresentavam grandes figuras, uma mais interessante que a outra.

O querido Bar do Profeta, que na verdade corresponde a um típico boteco brasileiro, que significa um tipo local mais modesto, de pequenas dimensões e sem preciosismos, porém com muita familiaridade entre os frequentadores. Este foi o local onde meu pai trabalhou diariamente durante vinte e cinco anos, com o auxílio apenas de minha mãe e meus primos Paulo e Raimundo. Além de constituir sua família, este o possibilitou realizar seus sonhos de alguém advindo do Nordeste brasileiro, de umas destas muitas cidades de imenso valor humano, que ficaram à deriva de seus “governantes”.

Neste local passei a trabalhar a partir de meus catorze anos para poder colaborar com aqueles que me apoiam em todos os momentos. Assim, ao longo destes anos tive contato com o bilhar, que é o conteúdo de meu Trabalho de Conclusão de Curso, na Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas.

O Bilhar não faz parte dos conteúdos habituais da cultura da Educação Física, e isto será abordado no decorrer do texto. O importante citar neste momento são minhas motivações sobre este tema. Ao vivenciar o bilhar desde minha infância, brinquei neste esporte, como qualquer outra criança o fez com outros, e do mesmo modo que me diverti com os demais jogos pré-desportivos.

Com o decorrer do tempo, a brincadeira se tornou um pouco mais séria por meio da forma mais competitiva na qual praticávamos e com campeonatos organizados em nosso estabelecimento, e depois disso em outros lugares no qual éramos convidados para organizar. Naquele, eu cursava Educação Física e com outros amigos

adeptos daquele jogo, começamos a perceber suas propriedades, que além de criar um jogo muito instigante também teriam relação com o que estudávamos.

Daquele contexto surgiu a ideia de investigar quais seriam as possibilidades pedagógicas daquele jogo, que também é organizado através em seu modelo esportivizado. Embora ao praticá-lo fossem evidentes as muitas virtudes educacionais, em nenhum momento imaginamos que professores de Educação Física requisitassem este esporte como conteúdo de suas aulas.

Portanto, o presente trabalho relacionará o esporte bilhar e sua relação com ambiente educacional, que possivelmente não é visualizada pelos professores e pela sociedade como esporte e tão pouco como uma possibilidade pedagógica. Sua reputação como um jogo de azar, em que no popular, a figura do “malandro” seria seu praticante habitual pode ter relação com esta injustiça.

Assim, nas próximas páginas, o Bilhar será contextualizado em seu processo histórico, sua relação com as artes e sua realidade atual. Na sequência, serão apresentadas ao leitor algumas virtudes do jogo esportivo que podem ser relacionadas e ao ambiente educacional e por fim os resultados desta leitura sobre o bilhar de um modo diferente do habitual.

Procedimentos Metodológicos

Este trabalho foi realizado com base em uma revisão da literatura relacionada ao assunto estudado: o bilhar e a Educação Física escolar. De acordo com Thomas e Nelson (2002, p. 33):

Uma revisão é uma avaliação crítica de pesquisa recente sobre um tópico em particular. [...] Uma revisão envolve análise, avaliação e integração da literatura publicada, levando freqüentemente a importantes conclusões em relação às descobertas da pesquisa até aquele momento.

O objetivo foi relacionar referenciais teóricos que embasassem nossas opiniões tentando fazer uma análise crítica relacionando diferentes autores e suas diferentes e peculiares maneiras de pensar. Mesmo com dificuldade para conseguir textos específicos sobre o bilhar, foi possível obter material sobre o processo histórico, seu contexto, assim como seus potenciais pedagógicos em que foi possível estabelecer

relações indiretas com o bilhar, a partir de textos de autores que não tinham como tema este esporte.

No primeiro capítulo, que contextualiza o bilhar estão presentes autores Faraco e Dias que descreveram o processo histórico do bilhar em “*Snooker: Tudo Sobre a Sinuca*”. Para este objetivo também foram utilizadas obras de clássicos literários na qual o bilhar estava presente como tema, além de material de imprensa em reportagens e entrevistas com jogadores notáveis. Ainda neste capítulo, para caracterizá-lo como esporte foram citados autores como Barbanti, Elias, Damo e a legislação específica que o regulariza como tal.

No segundo capítulo são abordados os potenciais pedagógicos do bilhar através de cinco temas. Foi possível abordá-los por meio dos referenciais teóricos dos autores: Morin, Bompa, Sayão, Piaget, Riera, Galahue, entre outros.

Por conseguinte, o objetivo foi estabelecer relações, gerar resultados e conclusões destes estudos e descobertas sobre o conteúdo bilhar no contexto da Educação Física escolar. Assim, após o período de leitura de todo o material pesquisado e a realização das análises, foi possível a elaboração do trabalho escrito e dos detalhes finais.

Capítulo 1

É muito comum que algumas pessoas tenham dúvidas quanto à diferença entre o chamado bilhar, a sinuca e o snooker. Estes termos são usados pelo senso comum tanto para designar partidas de profissionais como para jogos voltados para o lazer. Deste modo, é importante neste primeiro momento diferenciar estes termos.

Bilhar pode ser considerado como o termo que representa o todo, que engloba as modalidades mais expressivas: snooker (sinuca em português), o pool (9-ball e 14-1) e a carambola (bilhar francês). O diferencial de cada modalidade são as diferentes regras de penalidades e a ordem que as bolas devem ser encaçapadas. Este esporte de grande popularidade é praticado em mesas com buracos, com bolas que podem ser de gesso, marfim ou resina de derivados do petróleo e tacos de madeira. O princípio básico do esporte é empurrar com o taco a única bola branca em direção às demais coloridas, fazendo com que estas sejam encaçapas. A partir destas ações, há uma variedade de regras, que são as principais determinantes que diferenciam os jogos de bilhar já mencionados.

Este conceito de Bilhar é visualizado pelos historiadores do esporte Sérgio Franco e Paulo Dirceu Dias (2007). Este era o nome das duas regras iniciais que deram origem às demais modalidades ao esporte, que são a regra francesa e a inglesa. Na regra francesa, basicamente havia duas ou três bolas, e eram jogadas em mesas com ou sem buracos (ou caçapa). A regra inglesa era o ancestral da atual sinuca. As diferenças entre estas duas regras serão detalhadas no tópico seguinte, que abordará a gênese do esporte.

Inicialmente, é importante mencionar que o termo sinuca, atribuído pelo senso comum como uma nomenclatura genérica também, é na verdade o termo correto para a modalidade mais difundida internacionalmente, com uma regra padronizada e praticada em circuito mundial inclusive. E assim sendo, o snooker, é o termo internacional para esta modalidade.

Tanto na situação do jogo profissional quanto no lazer, o bilhar é um esporte mundialmente conhecido, podendo ser jogado por pessoas de todas as idades e gêneros, sem que esta condição seja um fator determinante para a vitória ou a derrota.

O Bilhar pode estar presente em vários contextos, sendo o principal fator de modificação o ambiente no qual esteja inserido. Os principais ambientes de circulação comum como os condomínios de apartamentos em seus salões de jogos ou clubes sociais, as casas especializadas, e os bares ou mesas particulares. Para cada um destes ambientes, um sentido a este jogo pode ser atribuído. Em salões especializados está presente o modelo esportivizado. Em clubes sociais está presente tanto o modelo lazer quanto o modelo oficial. Em bares, o público paga pelo jogo e pratica um modelo informal como uma forma de interação social entre as pessoas.

A prática do Bilhar é intimamente ligada ao lazer e principalmente vinculada a uma cultura marginalizada. Em razão de em nossa cultura de lazer, os bares serem considerados erroneamente lugares de ociosidade, supostamente dificulta seu entendimento e aceite como esporte, mesmo sendo reconhecido pelo Comitê Olímpico Internacional (COI). A prática de atividades que são associadas apenas ao lazer tende a ser desvalorizada pela sociedade. “Assim, vendo o lazer e o esporte como distração para aqueles que disponham de tempo livre, tem-se essas como simples mercadorias para as pessoas que querem fazer do seu tempo livre, algo a ser preenchido.” (Elias e Dunning 2003, p.107).

Marcelino (2003) compreende que a falta de espaços adequados para a prática do lazer é uma problemática urbana, presente em grandes cidades. Sendo que o espaço a ser usufruído seria o próprio espaço onde o indivíduo vive. Este seria um dos fatores pelo qual a pessoa procura o bilhar como lazer devido a sua facilidade de acesso em locais próximos, como uma mesa em seu trabalho ou no bar após o expediente. Entretanto, sua prática como função de entretenimento, tende a esvaziar outros sentidos em que a prática deste jogo poderia percorrer.

A associação à malandragem, muito difundida no senso comum, tende a ser um dos fatores que colaborou para a disseminação do jogo desvinculado de bons valores sócio-culturais para o praticante.

Contudo, esta grande amplitude da prática do bilhar em sua versão popular, que é o modelo informal, é responsável por transformar este esporte em um dos mais praticados do Brasil. Mesmo sem que haja uma pesquisa aprofundada sobre o número de adeptos, é facilmente possível encontrar pessoas praticando, já que é muito

acessível para diferentes perfis da população, em todas as regiões do Brasil e em todas as classes sociais.

Pela característica de um jogo descompromissado, também reflete o prazer que este promove em seus praticantes, ainda que para jogar em locais públicos haja um determinado custo, e ainda assim é um jogo bastante procurado. Por sua vez, o mercado em torno dos jogos de bilhar movimenta cifras milionárias, e os fabricantes de mesa se especializam, para atender clientes de todos os tipos que buscam produtos mais qualificados e de custo elevado. Uma fábrica do Estado de Goiás tem um faturamento superior a R\$ 2 milhões anuais¹.

Essa dimensão comercial também ocorre, com maior intensidade, em lugares como Europa, Estados Unidos e Ásia e promove o bilhar a esporte internacional, tanto no modelo de lazer como de competição, estando também subordinado a um circuito bem organizado por entidades de oferecimento em suas diferentes modalidades.

1.1 Processo Histórico, Conceitos Básicos e Contexto Atual no Exterior

Segundo Faraco e Dias (2007) o processo histórico deste esporte tem como gênese o bilhar, no qual derivaram as diferentes modalidades. O nome Bilhar tem como origem a palavra francesa *Billard* que, por sua vez, deriva da palavra também francesa *Bille*, que significa bola. Já a palavra *Bille*, vem do latim *pila*, que significa bola de jogar.

A origem do esporte parte primeiramente de hipóteses remotas de algumas citações que indicam ancestrais deste jogo, como a do filósofo Anacrisis, que relatou ter visto jogos parecidos nas ruas de Atenas da Antiguidade.

Uma hipótese considerada é que o jogo de bilhar descende de uma adaptação do chamado *croquet*, em esporte praticado na grama que e migrado para os salões. O *croquet* era praticado com bolas, uma espécie de marreta e arcos, que eram os alvos. Muito popular na França e que posteriormente, em 1870 foi levado para a Inglaterra, e no All England Croquet, que definira suas regras. Entretanto, há indícios

¹ Notícia fornecida pelo portal Terra em 07/01/2013

² Extraído do site da Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca (CBBS)

de que a criação do jogo bilhar acontecera antes mesmo do *Croquet*, pois na corte de Luis XIII, que reinou na França entre 1610 e 1643, foi expedida uma autorização para que seus súditos praticassem o bilhar para exercício do corpo.

Charles Cotton em *The compleat gamestar* de 1674, já relatava sobre o engenhoso jogo de bilhar, muito jogado nas grandes nações européias, onde a maioria das cidades tem mesa de uso público assim como nas casas das famílias nobres, como uma recreação e exercício para o corpo.

Um fato interessante aconteceu na cidade de Viena, na Áustria, em época contemporânea à Mozart, que trata da alta popularidade dos mestres do bilhar, por volta de 1750, quando fora proibida a instalação de bilhares nos andares superiores, receando que a multidão em volta dos jogadores fosse muito pesada para as estruturas da época e afundasse o assoalho. (Faraco e Dias, 2007)

Assim, a hipótese mais provável é que o jogo popular, praticado de diferentes maneiras em vários lugares da Europa, ganhou forma e passou pelo processo de padronização de suas regras, assim como os outros esportes modernos, como futebol, tênis e o críquete.

Dunning e Elias (1992, pg. 289) definem como características do esporte moderno :

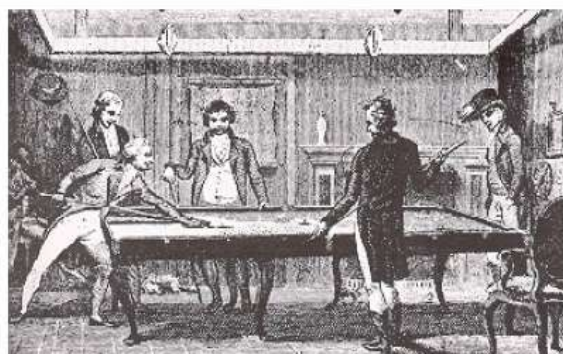
- Postular igualdade formal entre jogadores. Para tanto, pressupõe que as propriedades sociais dos participantes sejam temporariamente neutralizadas, dando igualdade de chances aos jogadores.
- Autonomizado, o esporte moderno criou espaços e tempos próprios: estádios, ginásios, pistas.
- Sua prática passa a ter um tempo regrado, com temporalidade específica, como calendário próprio. Sensível ao mundo social, como às exigências da mídia e ao ritmo de trabalho e de lazer.
- Codificação das regras e das práticas. Regras estritas e uniformes deixam de estar suscetíveis aos interesses situacionais e às tradições locais. A adoção de regras fixas permite uma prática uniforme e potencialmente universal.

Com relação às modalidades, a padronização aconteceu quando uma das regras em cada um destes países, França e Inglaterra, se sobrepôs às demais existentes, respectivamente, sendo consideradas como regras-mãe do bilhar. O bilhar era praticado

pela corte francesa, como citado anteriormente, no século XVII, durante o reinado de Luis XIII e popularmente praticado na sociedade inglesa. Estas padronizações podem ser consideradas como a gênese deste esporte em seu conceito moderno. Estas duas vertentes, além de popularizar o esporte, facilitaram o seu entendimento, tornando-se as referências iniciais para o surgimento das duas modalidades principais no início do esporte: a carambola (regra francesa) e a sinuca (regra inglesa).

Assim, outras modalidades que serão apresentadas a seguir surgiram a partir destas duas primeiras. Deste modo, é importante observar que há diferenciação de pontos específicos entre as regras em cada prática e isso, é que caracteriza substancialmente cada modalidade. Assim, é aceitável nomear a modalidade, com nome da regra, ou seja, a modalidade sinuca também é conhecida como a regra inglesa. Estas regras foram aperfeiçoadas e evoluíram ao longo do tempo, chegando à padronização atual. Por sua vez, durante o processo de padronização, existiam outras regras que foram sendo suprimidas ao longo do tempo.

A carambola é praticada com apenas três bolas, maiores as usadas na sinuca, com 6,10 a 6,15 cm. de diâmetro, em mesa sem caçapas na regra francesa e com as seis caçapas na regra inglesa. A finalidade no jogo é usar uma das três como tacadeira e fazê-la tocar nas outras duas, ação é definida como "carambolar", termo que acabou também identificando a modalidade. O objetivo é carambolar ou se não for possível, dificultar que o adversário conquiste esta meta. A carambola, respeitando as normas internacionais, também já é oficial no Brasil, por meio de ato da Confederação Brasileira. Este jogo também pode ser nomeado como Bilhar Francês².



Datas não identificadas: ainda usando os “massas”, em mesa aparentemente sem os “buracos”. Na segunda imagem já usando caçapas, em mesa de modelo muito próximo do atual, e os novos tacos, tradicionais até hoje.

² Extraído do site da Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca (CBBS)

Sinuca inglesa é o termo aportuguesado, para a palavra inglesa *snooker*, que corresponde à modalidade mais difundida na prática e padronizada internacionalmente. Processo este difícil por se tratar de um jogo que possibilita muitas mais variações de jogadas que a carambola.

Deve-se observar que este texto, ao referir a sinuca inglesa, que é a modalidade internacional, define por padrão nomeá-la apenas por sinuca. A justificativa é que na sequência aparecerá a sinuca brasileira, e assim será nomeada, pois esta possui regras próprias e tem sua prática apenas no Brasil.

A criação da modalidade sinuca teve influência do comércio de especiarias do Oriente que começou no século XV, quando as nações permaneceram dominantes do Ocidente permaneceram depois da criação das companhias de comércio com a Índia no final do século XIX, época em que os soldados ingleses se divertiam jogando a sinuca. (Faraco e Dias, 2007).

A sinuca (ou *snooker* em inglês) foi a combinação do jogo *pyramids* com 15 bolas vermelhas e uma branca, e do jogo *life pool*, que continha bolas de duas cores mais a branca, sendo uma cor para cada oponente, que eram praticadas pelos soldados ingleses no Oriente em seu tempo livre.

A composição da regra desta modalidade é atribuída ao jovem oficial inglês Neville Francis Fitzgerald Chamberlain (1856-1944), sendo uma versão mais atrativa que a carambola, por possuir mais possibilidades de tacadas, deixando o jogo também com um nível de diversão mais elevado. A palavra sinuca também tem origem na referência feita aos jovens cadetes, então chamados de *snooker*, que ao errar bolas fáceis eram chamados de “um perfeito snooker” (Faraco e Dias, 2007).

Ao voltar da Índia, Chamberlain passou a demonstrar esta nova modalidade para os antigos jogadores, que então praticavam outras formas de bilhar na Inglaterra, profissionalmente inclusive. A regra aos poucos foi ganhando popularidade e vencendo a resistência dos antigos jogadores, que a consideravam um jogo de soldados, o que a fez ser aceita apenas em 1900 pela *Billiard Association*³. O primeiro

³ No final do século XIX já existiam associações de bilhar, em vários níveis regionais. Assim, poderia existir Associações que definiam regras para cada bairro, cidade ou região, por exemplo. O *Billiard Association* era a principal Associação de amadores.

campeonato profissional da modalidade foi disputado em 1907 e com entrada paga. (Faraco e Dias, 2007).

Resumidamente a regra atual da sinuca exige 22 bolas (15 vermelhas e 6 coloridas sequenciadas de 2 a 7, mais a bola branca), com diâmetro de 5,25 cm. Sua dinâmica é desenvolvida em uma mesa oficial, em formato retangular, com 2,84 x 1,42 m. A finalidade é encaçapar todas as bolas, em sequência alternada entre bolas vermelhas e coloridas, sendo que as vermelhas valem um ponto e as demais coloridas variam de 2 a 7 pontos. As bolas vermelhas não voltam à mesa ao serem encaçapadas, enquanto as coloridas voltam enquanto houver bolas vermelhas. Após o término das vermelhas, é necessário encaçapar a menor bola em jogo, de 2 a 7, em sequência crescente. Sempre que for encaçapada a menor esta não retorna mais. Há penalidades quando o jogador não acerta a bola da vez, quando não acerta nenhuma bola ou quando encaçapar a bola branca. Vence o jogador que somar mais pontos entre as bolas encaçapadas e as penalidades quando não restarem mais bolas em jogo.

Ao longo do tempo esta modalidade foi sendo cada vez mais difundida, principalmente através da popularidade de grandes jogadores da época, como Joe Davis, nascido em 1901, que já aos onze anos, fez uma tacada com mais de 100 pontos, que consiste em encaçapar várias bolas seguidas para atingir esta marca. Davis tornou-se campeão 15 vezes consecutivas do World Professional Tour, que era a mais importante competição das décadas de 30 e 40, sendo o principal expoente desta modalidade neste período de acentuado processo de profissionalização.

Assim, nesta evolução profissional, atualmente o Reino Unido tem a principal liga nacional da Europa, onde se praticada principalmente a competição da modalidade sinuca. Neste país o esporte tem grande visibilidade na mídia e a liga é plenamente profissionalizada na qual o campeão do *UK Championship* pode ganhar em premiação aproximadamente 70 mil libras, o equivalente a 200 mil reais, totalizando uma premiação de 700 mil libras distribuídas somente neste torneio⁴. O *UK Championship* é o torneio anual de maior visibilidade, que faz parte de um circuito britânico, sendo transmitido para todo o país pela maior rede inglesa, a BBC.

Para se ter uma melhor ideia, o *sharing* da BBC durante o campeonato mundial de 2012, variou de 10 a 25%, e com uma alta crescente no mercado asiático,

⁴ Extraído do sítio Revista Exame, publicado em 03/02/2012

com 350 milhões de espectadores somente na China.⁵ Nomes como Ronnie Sullivan e Alex Higgins são celebridades no país, devido ao alto nível de interesse que a população tem sobre o esporte.

Paralelamente ao circuito inglês, há competições de alto nível nos principais países da Europa como França e Alemanha, que levam ao circuito Europeu, jogado pelos principais jogadores do continente.

O circuito mundial é organizado pela *World Snooker Association* (WSA), que regula apenas a sinuca, com etapas na América, Ásia e Europa, além de um evento anual da Copa do Mundo, no qual o atual bi-campeão é o britânico Ronnie Sullivan. Em termos de Confederação Mundial, que representa todas as modalidades de Bilhar é a *World Confederation of Billiard Sports* (WCBS), criada em 1992, que pode ser considerada recente, mas resulta da fusão de outras confederações mundiais anteriores. A WCBS está filiada ao COI, representando assim o bilhar no contexto olímpico.

No contexto dos Estados Unidos, a sinuca já era praticada em meados do século XIX, havendo produção de mesas em 1845, em Cincinnati na fábrica de John M. Brunswick. Em 1859, ocorreu o primeiro torneio de bilhar em Detroit (Faraco e Dias, 2007).

Ao longo do tempo, o bilhar nos Estados Unidos ganhou seus próprios formatos, sendo conhecido com o *pool americano*. Estas modalidades ganharam fronteiras, e são jogadas em diversas partes do mundo, com campeonatos e ligas organizadas, sendo um concorrente da modalidade sinuca em termos de exibição, pois são disputados por perfis diferentes de atletas.

O *pool* tem como característica principal um jogo dinâmico e bastante objetivo, no qual as jogadas de ataque sobrepõem-se às jogadas defensivas. Este formato favorece em muito às transmissões televisivas e facilitam o entendimento do público em geral, tornando este tipo de competição mais atraente para os meios de comunicação.

As suas modalidades mais famosas do pool americano são:

-Bola 8: ao todo 16 bolas estão em jogo, sendo uma branca e as outras 15 numeradas de 1 a 15 – a preta é o número 8. As numeradas de 1 a 7 são as cores lisas

⁵ Extraído do sítio World Snooker (Confederação Internacional dos Esporte de Bilar e Sinuca), publicado em 02/03/2012

(também conhecidas como cores sólidas) e as de 9 a 15 são as listradas. Cada jogador fica com um grupo de bolas – lisas ou listradas. O objetivo do jogo é encaçapar a bola 8, porém, antes é preciso converter todas as bolas de seu grupo. Esta também é a principal modalidade popular jogada no Brasil, sendo muito praticada em bares, com uma única diferença que em algumas regiões do país, um jogador fica com as bolas pares e o adversário com as ímpares. Devido à sua regra simplificada, esta modalidade tem grande aceitação por sua boa jogabilidade.

- Bola 9 (Nine Ball): modalidade muito difundida pelos Estados Unidos e com campeonatos organizados no mundo todo. Suas transmissões televisivas acontecem em canais importantes como a ESPN. É jogado com bolas sequenciais coloridas de 1 a 9, sendo a bola branca a tacadeira. Ganha a partida quem mata a bola nove, independente de quantas bolas acertou durante o jogo. Mas para estar habilitado a acertar a bola 9, é obrigatório todas as bolas anteriores terem sido encaçapadas, sendo que a primeira bola da vez é a número 1. A outra única possibilidade de ganhar o jogo é acertando a bola da vez, e nesta mesma tacada a bola 9 deverá ser encaçapada.

Nas competições dos Estados Unidos, a principal modalidade disputada é o 9-ball, jogo com regra mais objetiva e com partidas mais curtas. Este formato favorece o mercado de TV americano e as etapas são transmitidas no canal ESPN. Reprises destas partidas são periodicamente retransmitidas na versão brasileira deste mesmo canal. Mesmo sendo uma modalidade de origem estado-unidense, o 9-ball passou a ser praticado nos demais países com grande adesão, sendo umas das modalidades dos Jogos Asiáticos 2009, que equivale aos Jogos Pan-americanos do continente Americano.

É importante registrar que o crescimento do esporte é alto no mercado asiático, no qual surgem muitos jogadores da China. Este país recebe algumas etapas do circuito mundial de sinuca, e como mencionado anteriormente com grandes índices de audiência. O bilhar nos jogos Asiáticos 2009 teve quatro modalidades (carambola, sinuca, bola 8 e bola 9), sendo disputadas tanto no masculino como no feminino.

Modalidade	País de Origem	Resumo
Carambola (Bilhar Francês)	França	Jogado com 3 bolas em que o objetivo deve ser que, na mesma tacada, a bola atinja as outras duas. Pode ser jogado em mesa com ou sem caçapa. Modalidade considerada arcaica, mas que ainda é praticada em regiões específicas e em campeonatos oficiais.
Sinuca	Inglaterra	Modalidade mais difundida internacionalmente, com 15 bolas vermelhas e sete coloridas. Objetivo encaçapar alternadamente bolas vermelhas e coloridas, sendo que as bolas coloridas tem pontuação de 2 a 7. Vence o jogador que conquistar maior pontuação.
Bola 8	Estados Unidos	Modalidade jogada com 15 bolas. Cada jogador deve encaçapar 7 bolas e depois a bola 8 para ganhar o jogo. É a versão mais praticada no Brasil em seu conceito popular.
Bola 9	Estados Unidos	Modalidade em que vence quem mata a bola 9. Para estar habilitado a matar a bola 9, deve-se matar a bola anterior, começando da bola 1.

Quadro 1: Resumo das principais modalidades do bilhar

1.2 O processo histórico do Bilhar no Brasil

Conforme visto anteriormente, a história do bilhar em seu conceito moderno nos outros países foi catalogada, com as datas dos primeiros torneios, jogadores ilustres, revistas. No Brasil, não houve esta preocupação e a origem do jogo no país é baseada em indícios e hipóteses.

Deste modo, os jogos de bilhar e sinuca foram introduzidos no Brasil por meio de duas vias principais no final do séc. XIX. Pelos países do Prata, de origem espanhola, onde se praticava o bilhar e quase não se praticava o snooker. Nestes países era muito praticada a carambola. Esta modalidade no Sul do Brasil foi um ancestral do jogo, sendo muito praticado até os dias de hoje. Em 1930 estabeleceu-se a primeira fábrica de mesas no Rio de Janeiro, a estado-unidense Brunski Balke Collender (Faraco e Dias, 2007).

No ano seguinte, em 1931, foi publicado o primeiro livro sobre o assunto com o título de ABC do Bilhar: principais regras para aprender a jogar, compilado por J. V. Fernandes da Silva.

Com relação à sinuca, teve como porta de entrada a influência inglesa no período de pré-industrial no Brasil, no final do séc. XIX, quando os ingleses que praticavam os esportes modernos como o futebol, críquete, tênis, entre outros e trouxeram para o país esta modalidade. Assim, a sinuca já chegou ao Brasil como um esporte pronto com suas regras definidas e, com o tempo, foi ganhando seus adeptos, sendo organizada em torno seus principais jogadores e campeonatos.

Entretanto, no Brasil a regra da sinuca ganhou uma adaptação que transformou sua maneira de jogar. A regra brasileira trouxe uma nova modalidade: a sinuca brasileira. Contudo, esta não ultrapassou as fronteiras e é conhecida apenas no Brasil, diferentemente da modalidade do *pool americano* que também é conhecida mundialmente. Na sinuca brasileira, a regra é similar à sinuca inglesa, com a diferença que só existe uma bola vermelha e seis coloridas e numeradas de 2 a 7⁶. As bolas também são maiores do que na regra original inglesa. Estas diferenças deixaram o jogo mais rápido, entretanto menos técnico, pois há menos possibilidades de jogadas.

Os primeiros campeonatos oficiais estaduais de sinuca no Brasil foram organizados no início da década de 30 do século passado, nos estados do Rio de Janeiro e São Paulo. Nesta década a sinuca era inicialmente organizada pelos clubes sociais e a formação das Federações Estaduais de Sinuca também ocorreram nestes estados.

Assim como na história da sinuca inglesa com Joe Davis, no Brasil existiu um jogador que mudou os rumos do esporte. Este nome foi o do sergipano Walfrido Rodrigues dos Santos, nascido em 1929 e mais conhecido pelo seu apelido, Carne-Frita. A carreira de Carne-Frita começou na década de 40, jogando às escondidas por ser menor de idade. Jogava com seu irmão Cícero e logo começou a superá-lo, e depois superando os jogadores de seu bairro, de sua cidade chegando à capital Aracaju em 1948 em busca de trabalho. Logo, foi aventurando-se pelas mesas da Capital e não encontrando adversários, trilhou pela Bahia em Itabuna e Salvador. Na Bahia venceu os nomes importantes do local como Abel Gomes e assim chegou ao Rio de Janeiro

⁶ Tanto na sinuca inglesa como na regra brasileira, as bolas normalmente não são numeradas, mas cada uma possui uma cor diferente com pontuação de 2 a 7 na seguinte ordem (amarela, verde, marrom, azul, rosa e preta)

sonhando em jogar contra nomes afamados já naquela época como Pinguim (Paulo Valentim) e Manhães (Hugo Manhães). (Faraco e Dias, 2007). Chegou ao Rio de Janeiro em 1950, e com 21 já estava jogando e vencendo estes nomes que tinha como ídolos, jogando tanto na sinuca inglesa como na brasileira. Em 1958, mudou-se para São Paulo, triunfando onde se iniciavam os campeonatos interclubes e dedicando-se à sinuca apostada.

Este período é um marco para a sinuca no Brasil, devido às transmissões ao vivo das partidas do torneio Rio-São Paulo no programa de grande audiência Flávio Cavalcanti, sendo campeão o favorito Carne-Frita. O personagem Carne-Frita tornou-se conhecido nacionalmente, e assim como em outros esportes a formação de um ídolo foi fundamental para a difusão do esporte que começava a ganhar popularidade.

Entretanto, a sinuca como esporte no Brasil ainda tinha como empecilho o fato de a regra brasileira ser a mais jogada, dificultando o intercâmbio dos jogadores brasileiros com os estrangeiros, que jogavam com a regra inglesa. Além disso, a própria regra brasileira tinha variações conforme a região do país. Estas distinções dificultavam a integração dos jogadores brasileiros ao cenário internacional. A regra internacional foi oficializada como obrigatória no Brasil apenas em 1996, após intensos debates entre os dirigentes.

Não obstante, a imagem da sinuca no Brasil já era muito ligada à malandragem, principalmente devido ao jogo muitas vezes estar vinculado às apostas e às bebidas. Assim, existia um elo entre a violência e este jogo, deixando com que os amantes deste esporte estivessem expostos a estes riscos, como a própria perseguição da polícia. Este tipo de preconceito foi sofrido por muitos outros esportes no Brasil, como o surfe, o skate, a capoeira ou o jiu-jitsu, porém foram sendo superados aos poucos, principalmente com as intervenções da mídia. O trabalho da mídia conseguiu criar uma identidade nestes esportes junto aos seus praticantes, estabelecendo uma filosofia de vida saudável vinculada ao esporte, e formando um grande potencial de mercado, que mesmo estando paralelo à outros esportes com mais espaço na mídia, já têm um nicho de mercado consolidado.

O segundo marco importante da sinuca brasileira foi a transmissão de seus principais campeonatos pela TV Bandeirantes para todo o Brasil. Entre estas transmissões estavam o campeonato brasileiro, que começou a ser disputado

oficialmente a partir de 1978, organizado com apoio da Federação Carioca e os clubes sociais que tinham a sinuca como um de seus esporte. Esta organização informal se deu até 1985, com a criação da Confederação Nacional de Bilhar e Sinuca (CBBS), que será abordada na sequência. Os principais entusiastas foram jornalistas como Luciano do Valle e Juarez Soares, que colocaram novamente o esporte em cenário nacional. As transmissões nas manhãs de domingo tinham bom nível de audiência e colocaram os principais nomes da época em evidência.

Novos mitos foram criados como Rui Chapéu, Roberto Carlos e Jesus eram as principais referências da sinuca neste período. Estes nomes se tornaram muito populares entre os admiradores do esporte, que ganhava cada vez mais popularidade. Entretanto, diferentemente dos outros esportes citados, este espaço na mídia, não foi o suficiente para que o processo de profissionalização dos jogadores e dos campeonatos tivesse sucesso. Os jogadores continuaram no amadorismo, a prática do esporte continuou ligada às apostas e os jogadores se dedicavam à outra atividade ou tinham que tirar seus provimentos das apostas. Os esportes que tiveram este mesmo processo de inserção na mídia nesta época, como o caso do vôlei, do futsal e dos demais “esportes amadores”, obtiveram sucesso em seu processo de profissionalização, por estarem ligados a ideais de saúde, e assim transformando-se em uma importante ferramenta de *marketing*.

A terceira federação estadual a ser criada foi a do Distrito Federal, em 1986 apenas. No mesmo ano, os representantes destas três federações (RJ, SP e DF) se reuniram para organizar a Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca (CBBS), que é filiada à WCBS, a principal confederação mundial. Este hiato até a criação de uma Confederação demonstra a desorganização do esporte em nível nacional.

Com o aumento da popularidade do esporte, a sinuca teve um ganho no número de praticantes e por sua vez a criação de federações em outros estados no fim década de 80, sendo alguns destes: Ceará, Bahia, Espírito Santo, Goiás, Minas Gerais, Rio Grande do Sul, entre outros que aumentaram (Faraco e Dias, 2007).

O *boom* da sinuca nos anos 80 por meio das transmissões televisivas, não resultou no profissionalismo dos atletas como aconteceu em outros esportes que tiveram esta abertura da mídia. O esporte não avançou em sua organização, e as competições são organizadas por federações semi-amadoras, praticamente sem espaço em veículos de

mídia e praticado por atletas que não se dedicam apenas ao esporte. Não há um calendário oficial de eventos fixo, no qual os atletas possam planejar suas competições e suas possíveis premiações, que impossibilita o desenvolvimento do esporte como um todo e dos atletas em nível internacional. No Brasil, a modalidade sinuca (com a regra internacional) é a mais praticada em competições. Os principais nomes brasileiros da sinuca nesta modalidade são o paranaense Noel, o paulista Igor e a cearense Carmelita Yuno.

Em entrevista à revista Exame, Igor Figueiredo, que tem quatro títulos nacionais conta sua trajetória na sinuca. Igor já aos treze anos vencia a lenda Rui Chapéu. Após os títulos nacionais o atleta conta sobre suas temporadas no circuito europeu. Com patrocínio de um empresário entusiasta da sinuca, ele conseguiu manter-se jogando torneios amadores no primeiro ano, e chegando ao circuito profissional no ano seguinte, alcançando o top 70 do ranking mundial. Entretanto, as premiações ainda não foram suficientes para manter-se em disputa na Europa e Igor teve que retornar ao Brasil. Igor vive da premiação dos torneios e complementa sua renda dando aulas particulares de sinuca. O esporte não tem apoio das grandes empresas, por estar associado a fatores negativos e por não ser visto como esporte. Ao ser perguntado sobre jogos apostados, sua declaração é importante com relação à visão da sociedade sobre os jogadores. “Hoje em dia é difícil de encontrar. Rolava muito nas décadas de 1980 e 90. Eu mesmo, quando era moleque, apostei bastante. Mas essa jogatina é ruim para o esporte no Brasil. Quando a sinuca se livrar da imagem de jogo de malandro, talvez as coisas comecem a melhorar”⁷.

1.3 Caracterização do Esporte Bilhar

Para caracterizar o esporte sinuca é importante citar suas regras e a legislação que orientam do esporte.

a-) regras da sinuca internacional

Voltamos às origens da sinuca no Brasil, praticando-a como a nós chegou. Extinta em 01/06/96 e depois novamente aprovada como regra complementar, a

⁷ Extraído do sítio Revista Exame, publicado em 03/02/2012

antiga “Regra da Sinuca Brasileira” foi substituída pela internacional, inglesa por nascimento, e que é a regra praticada em todos os países. Entre uma modalidade e outra existem muitas diferenças, que incluem: alteração no significado de alguns termos; diferente sequência nas tacadas; opções adicionais após faltas; exigência de melhor domínio no controle da bola branca, resultando em maior apuro técnico dos seus praticantes; melhor análise no uso da estratégia do jogo e, principalmente, tornou-se mais importante o conhecimento das normas, além da necessidade de praticá-la em mesa devidamente adequada. As regras com todos os seus artigos podem ser acessadas em <http://www.snookercbbs.com/content.php?action=regras>.

b-) O que é Esporte

Embora a sinuca tenha sido reconhecida formalmente pelo Conselho Nacional de Desportos em 1988, o senso comum dificilmente atribui a esta prática os valores do esporte. Isto acontece, devido sua prática, a maioria das vezes ser descompromissada, em bares, e também por uma visão da sociedade que atribui o conceito de esporte apenas ao movimento corporal atlético. Assim, para esportes em que a capacidade física determinante é a capacidade coordenativa conquistada com treinamento óculo-motor, não lhe são atribuídas virtudes esportivas. Isto se repete em outros esportes como o tiro, o arco-e-flecha e o golfe, por exemplo.

Barbanti (2006) define o esporte moderno como uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos.

Para chegar a esta proposta de definição de esporte Barbanti partiu do princípio que o esporte primeiramente refere-se a tipos específicos de atividades, que podem ser atividades complexas ou não, assim como também podem ser vigorosas ou não. Uma modalidade de esporte depende de um conjunto particular de condições sob as quais acontecem como regras padronizadas, entidades oficiais que determinem as regras, que aspectos técnicos e organizacionais sejam relevantes e uma formalização do aprendizado. Por último, o esporte também tem como característica a orientação subjetiva dos participantes envolvidos nas atividades. Esta orientação seria a diferenciação entre uma brincadeira e o esporte, devido ao seu significado em valores

extrínsecos e intrínsecos, como por exemplo, a motivação, que pode diferenciar o esporte brincadeira se este for espontâneo do esporte espetáculo, que tem fins comerciais.

O esporte Bilhar em todas as suas modalidades enquadram-se perfeitamente neste tipo de definição, seja pelo seu jogo exigir complexidade motora relativa, sua organização por meio de confederações e suas regras institucionalizadas através dos séculos além de sua riqueza de significados. Para Elias e Dunning (1992) a ruptura entre esporte tradicional e o moderno se dá por três fatores que são: a autonomização do jogo em relação aos confrontos de guerra e aos rituais, a secularização que é a desvinculação dos rituais e a igualdade de chance entre os jogadores.

O esporte é uma atividade de grupo organizada, centrada no confronto de pelo menos duas partes. Exige um certo tipo específico de esforço físico. Realiza-se de acordo com regras conhecidas, que definem os limites da violência que são autorizados, incluindo aquelas que definem se a força física pode ser totalmente aplicada. As regras determinam a configuração inicial dos jogadores e dos seus padrões dinâmicos de acordo com o desenrolar da prova. (ELIAS, 1992, p. 230)

A sinuca também teve todo o processo de passagem do tradicional ao moderno, com seu desenvolvimento de regras internacionais, suas competições baseadas em igualdade de competição e sua prática que vai além de rituais.

Considerando que as modalidades do Bilhar, têm todos os elementos que o caracterizam como esporte, tanto em definições como as de Barbanti ou Elias, por exemplo, é importante pensar na tipologia sugerida por Damo, sobre o futebol. Não é o caso de instituir uma classificação com um fim em si mesma, mas utilizá-la para melhor compreender a diversidade a partir da pluralidade das próprias práticas. A título de exemplo algumas sugestões de DAMO (2005):

1. Matriz bricolada – seria a visualização de cada pessoa a respeito do futebol
2. Matriz espetacularizada – a versão midiática do jogo.
3. Matriz comunitária – as diferentes formas de prática pela sociedade.
4. Matriz escolar - a versão educativa do jogo.

É possível fazer um exercício de transpor esta classificação para outras práticas esportivas, que já ganharam todos estes tipos de práticas.

Outros esportes, no entanto não figuram dentro da matriz escolar, e isto pode decorrer de vários motivos. O principal deles é a influência cultural e simbólica que cada esporte possui. Alguns esportes que são elementos fundamentais do conteúdo escolar da Educação Física no Brasil, como futebol ou handebol, com certeza não serão os principais conteúdos de outras culturas.

Um dos objetivos do texto é exatamente discutir, porque o Bilhar não atingiu esta matriz educativa e qual a sua possível contribuição se estivesse presente neste ambiente educacional.

1.4 Legislação e Bilhar

Com relação à legislação brasileira referente aos jogos de bilhar, é importante mencionar dois pontos. Sua regularização como esporte se deu pelo reconhecimento do Conselho Nacional de Desportos (CND) em 1988, como ponto positivo e o histórico das leis que proibiam a prática da sinuca por menores de 18 anos por uma compreensão equivocada.

Mesmo com o processo de evolução do esporte Bilhar no Brasil, com a realização dos torneios nacionais e com sua popularização por meio das transmissões televisivas, a regulamentação da sinuca como esporte pela CND que se deu apenas em 1988, reflete a dificuldade da sociedade e dos órgãos que representam o esporte em visualizar a sinuca como esporte.

Como descrito anteriormente, o surgimento de uma confederação nacional para organizar o esporte aconteceu apenas em 1986. A CBBS compõe o sistema Nacional de Desporto, podendo organizar campeonatos oficiais e convocar atletas para representar o Brasil em competições internacionais. Este fato também refletiu a dificuldade de organizar e padronizar o esporte nacionalmente. Os campeonatos brasileiros começaram a ser realizados somente em 1978, devido a dificuldade de organizar o esporte nacionalmente em um país com dimensões continentais e jogadores presente em diferentes pólos (Faraco e Dias, 2007).

O reconhecimento da sinuca como esporte aconteceu em 1988 pelo Conselho Nacional de Desportos (CND). O CND regia todos os esportes no Brasil, sendo a última instância para a regulamentação de todos os esportes, tirando a autonomia das confederações esportivas. A lei criada para regulamentar o CND foi a 6251/1975 que em seu artigo 1º cita “A organização desportiva do País obedecerá ao disposto nesta Lei, à regulamentação subsequente e às Resoluções que o Conselho Nacional de Desportos expedir no exercício de sua competência.” (Brasil, 1975)

A resolução CND 07/1988 é que tem o objetivo de reconhecer a sinuca e o bilhar como esporte. A resolução cita “Considerando que sua prática, exercida a séculos, está difundida pelo mundo com competições e torneios nacionais e internacionais e mundiais.” e em seu artigo 1º “Art. 1º - Reconhecer a Sinuca e o Bilhar como modalidades desportivas.” (BRASIL, 1988)

Este foi um passo importante pra os praticantes e realizadores do esporte. Com a extinção da CND, o Comitê Olímpico Brasileiro (COB) passou a ser a entidade regulamentadora dos esportes no país. A extinção no CND se deu pela lei 8672/1993, a lei Zico, que institucionalizou o COB como organizador do esporte brasileiro de rendimento. A lei Zico foi revogada pela lei 9615/1998, a lei Pelé, que continua a considerar o COB como representante de esporte no Brasil.

O CND foi extinto pelo decreto 8672/1993, a lei Zico, que em seu artigo 1º determina:

Art. 1º O desporto brasileiro abrange práticas formais e não-formais e obedece às normas gerais desta Lei, inspirado nos fundamentos constitucionais do Estado Democrático de Direito.

§ 1º A prática desportiva formal é regulada por normas e regras nacionais e pelas regras internacionais aceitas em cada modalidade.

§ 2º A prática desportiva não-formal é caracterizada pela liberdade lúdica de seus praticantes.

O Comitê Olímpico Internacional (COI), órgão que regulamenta os esportes olímpicos reconhece o bilhar como esporte, uma vez que faz parte das modalidades dos Jogos Mundiais (Worlds Games). Este evento é organizado pela Associação Internacional dos Jogos Mundiais (*International World Games Association, IWGA*) e recebe apoio do COI em sua organização. Este evento é o principal laboratório do COI para incluir modalidades nas Olimpíadas, sendo a principal competição para os

esportes não olímpicos. Modalidades como o badminton e o triatlon fizeram partes dos jogos mundiais antes de se tornarem olímpicas. Outras modalidades que não fazem mais parte do quadro olímpico estão presentes nos jogos mundiais, como o beisebol além dos aspirantes às Olimpíadas como o jiu-jitsu, rugby, hockey-in-line, squash entre muitos outros.

O COB ainda não reconhece o bilhar como esporte, o que contradiz a esfera internacional. Isto seria concebível em um país no qual não houvesse uma cultura do Bilhar. Contudo, em um país onde este esporte é um dos mais praticados, esta falta de reconhecimento tem um viés relacionado à imagem negativa construída ao longo dos anos.

Entretanto, a desvinculação da CBBS ao COB e a extinção da CND, não deve levar a entender que o bilhar deixou de ser esporte, apenas não está organizado sob a chancela do COB. A lei Pelé, em seu artigo 2º dá autonomia, definida pela faculdade e liberdade de pessoas físicas e jurídicas organizarem-se para a prática desportiva. Como citado anteriormente, esta organização é realizada no Brasil pela CCBS.

Por sua vez, no artigo 80 do Estatuto da Criança e Adolescente (ECAD), sancionado em 1990, temos:

Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

Este artigo do ECAD além de redundante também confunde a sociedade, pois os jogos de azar já são proibidos em todo o território nacional independente de qual esporte seja praticado, de acordo com o decreto lei 3.888/1941, em seu artigo 50, que define como contravenção “as apostas sobre qualquer outra competição esportiva”.

Uma vez que o bilhar já é considerado esporte no Brasil, conforme a CND 07/1988 e a prática de apostas é proibida para todos os esportes, o ECAD delibera sobre algo que já existe, pois as apostas esportivas ainda são proibidas. Assim, não haveria porque citar o bilhar relacionado à prática de apostas, pois não é uma exclusividade sua. Atualmente, por exemplo, existem apostas esportivas para todos os esportes imagináveis nos sites de apostas.

O efeito negativo para o bilhar, é que muitas pessoas ainda hoje visualizam o bilhar como proibido para menores de 18 anos. Estabelecimentos proíbem

a entrada deste público, mesmo durante o dia, tornando a prática do esporte como de caráter ilegal, o que não é verdadeiro.

1.5 O bilhar como tema artístico

A presença do bilhar nas várias formas de arte torna possível a visualização de sua presença na sociedade. Como consequência, ao analisar o modo como o jogo é representado pode-se refletir como as pessoas enxergam o esporte e seus jogadores.

Os recortes do esporte por meio das artes são importantes, pois além de serem referências históricas, dizem respeito à interpretação da sociedade sobre o jogo e seus valores. As representações indicam a forte presença do jogo em vários momentos históricos e em várias culturas, tanto na pintura, como no cinema, na fotografia, na música e também na vida pessoal de algumas personalidades históricas.

Primeiramente é possível citar Luís XI, que reinou na França entre 1461 e 1483, Luiz XIV com reinado entre 1643-1715 Maria Stuart do sec. XVI foram relatados como reis e rainhas praticantes do bilhar, sendo no caso de Luiz XIV por indicação médica (Faraco e Dias, 2007).

William Shakespeare (1564-1616), considerado o maior expoente da dramaturgia em língua inglesa contribuiu para eternizar a presença histórica do bilhar em sua obra. Shakespeare, que era filho de membros da classe operária londrina, teve boa parte de sua vida pré-escritor em degradadas tabernas e que tinham a chamada jogatina. Colocou em sua obra Antônio e Cleópatra, uma cena na qual Cleópatra chama seu criado para o bilhar:

Cleópatra: Daí-me música, alimento de todos os que o amor mantém.

Criado: Olá Música!(EntraMardian)

Cleópatra: Não, deixemos. Vamos para o bilhar. Segue-me Chairman.

Chairman: O braço me incomoda. Por obséquio, jogai com Mardian.

Cleópatra: Tanto faz ser nosso parceiro uma mulher como um eunuco. Vamos, senhor, quereis jogar comigo?

Mardian: Quanto em mim estiver, senhora.

Cleópatra: Quando há boa vontade, embora saia tudo aquém da expectativa, desculpa-se o ator⁸.

⁸ SHAKESPEARE, William. Antônio e Cleópatra, 1606-7. Ato 2, Cena 5.

Shakespeare provavelmente usou de um anacronismo, pois é pouco provável que no Egito do séc. I a.C. existisse o bilhar, mas este trecho pode refletir um pouco da influência que o bilhar teve sobre o artista inglês.

Wolfgang Amadeus Mozart (1756-1791) um dos mais conhecidos e influentes compositores da história foi também um entusiasta. Mozart teve o *insigth* de uma de suas principais óperas *A Flauta Mágica* (1791) entre uma de suas tacadas enquanto estava em uma situação difícil na partida. Esta faceta do compositor foi retratada no filme estadunidense *Amadeus* (1984), de Milos Forman. No Brasil, o compositor Heitor Villa-Lobos (1887-1959) foi um jogador inveterado, embora isso aparentemente foi em suas obras.

O bilhar também está presente em diversas outras obras clássicas da literatura mundial como *O Primo Basílio* de Eça de Queiroz (1878), que retrata o bilhar com ares de nobreza:

“A folhagem verde-escura e polida dos arbustos de camélias fazia ruazinhas sombrias; pedaços de sol faiscavam, tremiam na água do tanque; duas rolas, numa gaiola de vime, arrulhavam docemente; e, no silêncio aldeão da quinta, o ruído seco das bolas de bilhar tinha um tom aristocrático⁹”.

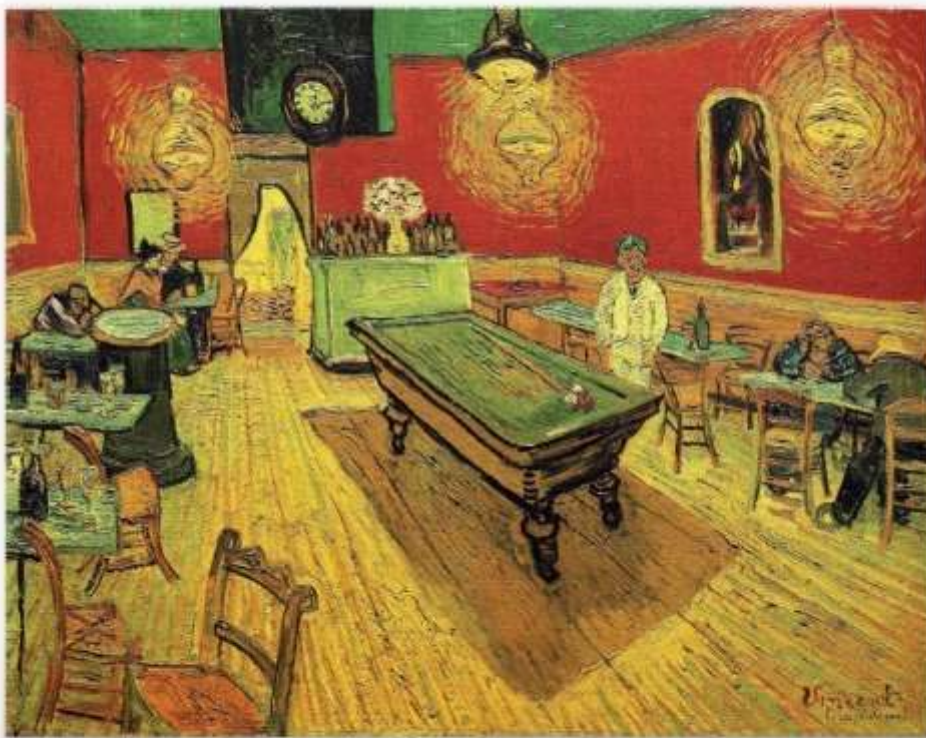
Em *Crime e Castigo* (1866), obra-prima do russo Fiodor Dostoiévsky, em um trecho determinante de seu romance o personagem principal Raskólnikov toma sua decisão contundente de assassinar sua locatária, que é o fato central do enredo, em uma taberna ordinária, na qual estavam jogando bilhar um jovem oficial e um estudante. Entretanto o bilhar está presente em um ambiente do submundo de São Petersburgo.

“[...]e já de volta entrou em uma taberna ordinária. Pediu chá, sentou-se e ficou muito pensativo. [...] quase do seu lado, noutra mesinha, estava sentado um estudante completamente desconhecido e um jovem oficial. Tinham jogado bilhar e agora tomavam chá. [...] Aquele insignificante diálogo de taberna teve uma extraordinária influência sobre ele, no desenvolvimento posterior do fato; parecia que efetivamente havia em tudo aquilo um sinal, uma intimação[...]”¹⁰.

O holandês Vicent Willem van Gogh (1853-1890), pintor referência do movimento neo-impressionista retrata em sua obra *Café a Noite* (1888) a mesa de bilhar. Ao explicar ao seu irmão Theo o sentido da tela, van Gogh cita “o café é um lugar onde qualquer um pode se arruinar” em alusão ao jogo.

⁹ QUEIROZ, Eça de. *O primo Basílio*, 1878. Capítulo 1

¹⁰ FIODOR, Dostoiévsky. *Crime e Castigo* (1866). Primeira Parte. Capítulo VI



No cinema, a presença do bilhar é constante ao longo dos anos, com importantes produções no qual este esporte é o tema central ou como este jogo influencia seus personagens ou fazendo parte do cotidiano de cenas em diversas culturas retratadas nas telas.

Em 1961, o filme *The hustler*, de Robert Rossen já fazia referência ao jogador de sinuca, retratando sua ascensão e decadência dentro do circuito profissional.

Há outros filmes de Hollywood como *The Color of the Money* (1986) de Martin Scorsese que mostra a vida de uma jovem promessa que teve como referência o personagem de um veterano campeão. De 1989, *Kiss Shot* dirigido por Jerry London na qual a personagem principal desempregada e com dívidas recorre ao jogo para obter sua recuperação financeira.

No Brasil, um filme de muita bilheteria no qual o tema central é o bilhar, fez um recorte de um jogador de sinuca associado à malandragem e a máfia de apostas.

Vai trabalhar Vagabundo (1973) de Hugo Carvana devido à sua popularidade alimentou a visão da sociedade em torno da mística do jogador de sinuca malandro e boêmio. O enredo do filme retrata o personagem de Babalu, que em liberdade da prisão por estelionato e vadiagem, precisa recorrer a sua habilidade na sinuca para levantar dinheiro. Um grande jogo foi marcado, com o outro grande jogador do lugar, o sempre alcoolizado Russo. Para esta duelo foi movimentada uma grande rede de apostas, que influencia um dos jogadores a entregar o jogo pelo dinheiro das apostas e também pela violência dos apostadores. É notório que a realidade deste tipo de jogador sempre existiu, mas esta percepção contribuiu em muito para o distanciamento para que a sociedade também visualize a sinuca como um esporte profissional em que os atletas são exigidos em seu máximo rendimento.

Outros filmes nacionais importantes sobre o tema são *O jogo da vida* (1977) e *Não por Acaso* (2007) e que abordam os jogadores de sinuca sob diferentes aspectos

O Jogo da Vida de direção de Maurício Capovilla é baseado no livro *Malagueta, Perus e Bacanaço*, do escritor João Antônio. Participaram do filme atores como Lima Duarte, Gianfrancesco Guarnieri e os notórios jogadores Carne Frita e Joaquinzinho. Malagueta, Perus e Bacanaço são três personagens, com suas vidas médias que tentam por meio da sinuca enganar alguns tolos. Este filme ainda retrata a figura do jogador malandro e que tenta ganhar algum dinheiro através da sinuca e sua rede de apostas.

Não por Acaso, do diretor Philipe Barcinski conta a história de Ênio e Pedro que são os mais afetados com a não possibilidade de ter controle de tudo. O primeiro controla o tráfego de veículos em câmeras instaladas nas ruas. Um típico funcionário entediado e desmotivado. O segundo é um introspectivo marceneiro que calcula milimetricamente suas jogadas táticas de sinuca. O que os une é a perda de suas mulheres. Neste filme, o diretor teve a preocupação de não retratar o jogador de sinuca como um malandro embora a trama no personagem Pedro seja em torno do jogo da sinuca. Fato curioso é que o diretor também tinha esta intenção, mas foi “impedido” pela instrutora de sinuca dos atores, a jogadora profissional Sílvia Taioli, para que não houvesse outra depreciação da figura praticante de sinuca.

Estas diferentes manifestações na qual os jogos de bilhar aparecem como cenário ou mesmo como peça central de um enredo, ajudam a ilustrar que este esporte está presente na cultura de diversos países atravessando vários períodos históricos.

Capítulo 2

Neste capítulo serão abordadas as principais características do Bilhar que o tornariam um possível conteúdo pedagógico em um ambiente de educação formal ou informal. Devido ao bilhar ser muitas vezes praticado como característica unicamente de lazer, este capital pedagógico nunca foi observado por educadores como uma ferramenta de educação.

Neste capítulo, o Bilhar será pensado no ambiente escolar, pois esta é a nomenclatura que representa o todo, englobando todas as modalidades e o intuito do texto é mostrar não apenas em uma modalidade específica no ambiente pedagógico.

Assim, são muitos os elementos com que o Bilhar poderia contribuir para o desenvolvimento cognitivo de alunos, uma vez que se trata de um jogo no qual os aspectos físico, técnico, tático e psicológico estão presentes em todos os momentos da prática, tornando este esporte um jogo completo, no qual há muitas possibilidades de desenvolvimento para os alunos.

Entre as características que fazem deste esporte um possível conteúdo escolar estão: possibilidade de trabalhar de forma prática conceitos tático-estratégicos; aprendizado por meio de regras e suas possíveis variações que podem ser feitas pelo próprio praticante à sua maneira; a concentração e equilíbrio emocional; conceitos de Física aplicada; um jogo competitivo no qual não há desigualdade alguma entre homens e mulheres e mesmo entre jovens e adultos com idades mais avançadas; pouca presença de elementos que propiciem limites físicos para o praticante e o desenvolvimento motor. Este conjunto de características traz para este jogo grandes possibilidades de práticas pedagógicas, certificando-o como possível parte do conteúdo de ambientes educativos.

2.1 Estratégia no Bilhar

O jogo de bilhar tem a característica de proporcionar aos jogadores um número de possibilidades de tacadas muito alto para cada jogada. Assim, a resolução de situações problemas é frequente em cada partida, pois o jogador pode optar por uma variedade de jogadas ofensivas ou defensivas, podendo colocar em prática uma

estratégia que reflete a maneira como analisa a partida, o que também traça o perfil ou estilo do jogador.

No Bilhar o jogador, progressivamente, deve aumentar a capacidade de analisar a disposição de suas bolas e as de seu adversário, e assim traçar um objetivo sua para tacada e como deixará a disponibilidade de bolas para o adversário. Basicamente, a estratégia no Bilhar permite variações de decisões do jogador em opções de sua tacada. Uma tacada mais ofensiva, que lhe permitiria encaçapar sua bola já visualizando uma melhor posição para a próxima tacada ou; uma jogada em que coloque o adversário numa maior dificuldade para conseguir jogar.

Ao lidar com as situações-problema, a pessoa enfrenta também o que Morin (2003) chama de inesperado, de incerteza. O autor defende que a educação do futuro deve se voltar para as incertezas ligadas ao conhecimento, já que vivemos em uma época de mudanças. Morin (2003, p.86) define isso como a ecologia da ação:

Tão logo um indivíduo empreende uma ação, qualquer que seja, esta começa a escapar de suas intenções. Esta ação entra em um universo de interações e é finalmente o meio ambiente que se apossa dela, em sentido que pode contrariar a intenção inicial. Frequentemente a ação volta como um bumerangue sobre nossa cabeça. Isso nos obriga a seguir a ação e tentar corrigi-la.

Portanto, o desafio de uma situação problema proposta por um professor pode ser solucionada por meio de uma estratégia escolhida pelo aluno, envolvendo suas ações e reações diante das variáveis. Em vez de um programa estável, planejado sobre uma sequência de ações sem variação, o bilhar pode proporcionar o descobrimento de alternativas e levar aluno ao conhecimento por meio da sua estratégia em analisar as certezas e incertezas, as probabilidades e improbabilidades.

2.2 Concentração e Equilíbrio Emocional

A concentração e o equilíbrio emocional são dois aspectos considerados determinantes para um jogador de bilhar de alto nível. Para um praticante amador, este exercício de concentração pode ser importante para o desenvolvimento cognitivo na fase escolar.

É importante pensar neste aspecto, pois o Brasil tem um quadro com alto déficit de atenção escolar em crianças e jovens com dificuldade de atenção no ambiente da sala de aula. De acordo com Kelly e Aylward (1992, p. 485-6), a desatenção (aspecto

clínico central), a impulsividade e a agitação são características bastante comuns para possibilitar a descrição de déficits de atenção. Afirmam os autores que "os aspectos importantes que frequentemente são despercebidos incluem a inconsistência e a dificuldade de manter um esforço mental".

No Brasil, há um contingente de crianças e jovens num percentual de 4 a 6% da população escolar, meninos e meninas que têm Transtornos do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) e/ou Transtornos Específicos de Aprendizagem (TEA) (ELLIOT et al. 2007).

A falta de concentração ou mesmo de estímulo ao raciocínio lógico e ao uso do pensamento entre os escolares, tem sido motivo preocupante e crescente entre os profissionais da educação, por considerarem que tais fatores podem dificultar o processo de aprendizagem. Diante disso, fica evidente a necessidade de se buscar estratégias pedagógicas que contribuam para o aprimoramento de competências e habilidades com vistas à melhoria do desempenho escolar dos alunos.

A vivência no jogo do Bilhar dentro de um ambiente educacional poderia auxiliar o desenvolvimento de competências e habilidades, que alargam sua capacidade de percepção em relação ao espaço-tempo, assim como o exercício da paciência, da tolerância, da perseverança e do autocontrole.

Isto ocorre devido à própria característica do jogo, na qual o sujeito deve obrigatoriamente esperar e respeitar a jogada do adversário. Além disso, é neste momento que o jogador deve raciocinar e concluir por sua próxima tacada e analisar o estilo de seu adversário. Isto, além de induzi-lo ao sucesso, faz com que o praticante tenha que manter a concentração durante toda a partida. Outra característica importante é o fato do jogador aprender a conviver com seus erros, que são aceitáveis e naturais em uma partida de Bilhar.

Portanto, o praticante de Bilhar num formato pedagógico poderia exercitar valores éticos e morais, enquanto pratica padrões sociais desejáveis de conduta do "saber ganhar e perder", do respeito às regras e da sujeição às restrições que elas impõem, aceitando pontos de vista diferentes, fatores estes essenciais para a formação humana do aluno.

2.3 Um esporte com igualdade de gênero

Outra característica importante do Bilhar é o fato de ser um dos poucos esportes no qual a diferença de gêneros não é um diferencial de desempenho. Homens e mulheres poderiam competir em condições iguais em qualquer circunstância, pois a principal capacidade física requerida por este esporte como fator de desempenho é a coordenação motora.

Na classificação das capacidades físicas exigidas no treinamento, Bompa (1999) classifica os esportes de precisão, na qual se enquadra o Bilhar, no grupo 6. Neste grupo a principal capacidade física do treino é aperfeiçoar a atividade no Sistema Nervoso Central (SNC) sobre estresse com baixo envolvimento físico. Esta classificação de Bompa agrupa os esportes relacionando as capacidades exigidas no treinamento considerando alguns fatores: a estrutura da habilidade (cíclica ou acíclica), a intensidade dominante, as capacidades motoras (força, velocidade, resistência, coordenação e flexibilidade) e a demanda funcional do SNC.

Isto faz com que o bilhar tenha como capacidade motora principal a coordenação e resistência. . Outras capacidades físicas como força e velocidade são exigidas apenas como condições normais de estado físico, diferente para a maioria dos esportes que promovem competição desigual entre os gêneros.

Em competições oficiais nos grandes circuitos há realmente a divisão entre os gêneros nas competições, mas isto acontece, assim como os demais esportes modernos, pelo fato de terem sido criados pelos homens e para os homens. Deste modo, ainda há uma desvantagem histórica e as mulheres ainda são minoria entre as competidoras profissionais. Entretanto, uma jogadora de alto nível poderia competir normalmente contra um outro homem, como acontece em partidas de exibição. O confronto entre os gêneros não acontece por questões estas organizacionais.

Em entrevista, a principal jogadora brasileira da atualidade, Carmelita Yuno, afirmou que competiu entre os homens até quando as primeiras competições de mulheres comesçassem a existir. "A maior dificuldade foi esperar tanto por uma

competição na categoria feminina, tendo que jogar sempre entre homens. Cheguei a vencer um campeonato em que havia 32 participantes e apenas eu de mulher."¹¹

No entanto, ao pensar o bilhar com o viés educacional, esta paridade de desempenho seria excelente, pois um esporte que o sucesso não varia em função de capacidades físicas como a força e velocidade, poderia proporcionar momentos de competição no qual gêneros diferentes poderiam ser adversários em condições mais igualitárias. Além disso, outras diferenças também como peso, altura e força, por exemplo, não seriam determinantes para o sucesso deixando a competição mais justa, e um número maior de alunos vivenciariam um esporte em que seriam exigidas capacidades diferentes das mais comumente vivenciadas na Educação Física Escolar, que colabora também para momentos de diversidade motora.

Para Sayão (1999, pag. 3) "é possível afirmar que agregar meninos e meninas em turmas mistas não significou colocá-los de fato em uma relação com prática mais igualitária. Para as meninas restou os cantos, a periferia do pátio e, aos meninos o espaço central com seus jogos e embates."

Garantir a igualdade de oportunidades a todos no que concerne às práticas corporais no âmbito da Educação Física e Lazer deve ser objetivo daqueles que planejam uma atividade pedagógica atualizada, e com certeza o jogo do bilhar pode conceder a oportunidade de uma vivência competitiva em condições mais justas.

2.4 O bilhar, as regras e a Educação

Conforme descrito no capítulo anterior, a história do bilhar pode ser entendida também a partir do desenvolvimento e evolução de suas diferentes modalidades. O bilhar tem como característica ser um jogo com diferentes possibilidades de regras, ao passo que estas variações além de alterarem os objetivos do jogo, mudam sua dinâmica assim como suas estratégias.

Assim, ao observar que as regras do bilhar são essenciais para o jogo, como visto no bilhar dos Estados Unidos, com o pool americano que tem um jogo mais objetivo e a sinuca com a regra inglesa, que induz a um jogo mais técnico, devido a

¹¹ Extraído de entrevista de Carmelita Yuno ao site Sinuca MS, visualizado em 22/09/2013

maior quantidade de bolas, o que permite maior possibilidade de jogadas. Assim, muitos outros elementos poderão fazer parte desse processo pedagógico como ferramentas educativas.

Contudo, este grande número de modalidades, de certo modo dificultou a internacionalização do esporte, pois a sua institucionalização dependia da padronização das regras, que além de ter um processo menos acelerado que outros esportes, teve também influências diferentes de acordo com o país praticado. Estas diferenças que dificultam o próprio entendimento do público em geral a respeito do que é o bilhar e para discernir suas variações, poderão ser argumentos de aprendizagem relativos a diferentes culturas esportivas.

Ao pensar o bilhar como prática pedagógica, este vasto número de possibilidades de regras seria uma excelente ferramenta para o desenvolvimento social de seus praticantes, ao fazer uma relação com Piaget (1932) e sua teoria sobre a relação entre as regras e os jogos em “*O Julgamento Moral na Criança*”.

Piaget (1932, pag.37) afirma sobre um conceito de moral dizendo que este “consiste num sistema de regras”, e dirá que “a essência de toda a moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquire por estas regras”. O desenvolvimento moral segue as fases com o desenvolvimento intelectual de Piaget, e estas andam juntas. Na mudança das fases haveria assim um “*salto de qualidade*”.

Dois grupos de fenômenos serão apresentados em seu livro no que concerne às regras do jogo. O primeiro se refere a “*prática da regra*”, isto é, a maneira como cada criança aplica a regra, e o segundo a “*consciência da regra*”, o que a criança pensa sobre a regra. “As relações existentes entre a prática e a consciência da regra são, de fato, as que melhor permitem definir a natureza psicológica das realidades morais.”(Piaget, 1932, pg. 39)

Assim, ao perceber o jogo do bilhar em seus quatro estágios sucessivos, pode-se observar o quanto a prática de suas regras benéfica para as crianças, sobretudo em seus terceiros e quarto estágios, de cooperação (8 a 10 anos) e codificação das regras (11/12 anos).¹²

¹² As idades contempladas são especulações a partir das pesquisas de Piaget, sendo que variam dentro do espectro de autores e há inevitáveis variações quando observado em diversas crianças, ainda mais que os estudos de Piaget são de mais de oitenta anos atrás, atualmente as crianças são diferentes, por conta dos estímulos da cultura e da tecnologia

No estágio da *cooperação*, aqui cada jogador procurará vencer seus vizinhos, sendo que haverá a “necessidade de controle mútuo e da unificação das regras” (significa também que em diferentes circunstâncias haverá regras diferentes para um mesmo jogo).

No estágio da *codificação* das regras haverá a iniciação das discussões jurídicas e as regras do jogo serão regulamentadas com minúcias, até nos pormenores de procedimento. Assim, o código de regras será conhecido por toda a sociedade.

Ainda com relação à consciência das regras, Piaget (1932, pg.56) declara a existência de três estágios: O primeiro é a *Anomia*, “a regra ainda não é coercitiva, seja por que é puramente motora”. O segundo estágio inicia-se por volta dos cinco anos de idade, “a regra é considerada como sagrada e intangível, de origem adulta e de essência eterna. Este período é conhecido pelo termo *Heteronomia*, para a criança neste estágio, a regra é mais que uma lei. Enfim, no terceiro estágio, denominado *Autonomia*, a criança terá como regra um “consentimento mútuo, cujo respeito é obrigatório, que deseja ser leal, permitindo-se, todavia, transformá-la, à vontade, desde que haja o consenso geral”. Segundo Piaget “a regra coletiva é, inicialmente algo exterior ao indivíduo e, por consequência, sagrada.

Portanto, o bilhar como um jogo que permite a prática e a consciência das regras em todos os seus estágios, poderia ser pensado como um conteúdo em ambiente educacional por estes motivos. O aluno ao vivenciar um jogo que possibilite a experiência em submeter-se às regras, depois entendê-las e posteriormente codificá-las e alterá-las teria grande contribuição em seu processo educativo social.

O benefício desta prática é fazer com que os alunos, a partir da submissão das regras impostas, aparentemente dóceis e que na verdade são autoritárias, tomassem consciência das regras. Assim, irão adquirir o prazer em prever todos os possíveis casos e codificá-los, tomando interesse por regras mais complexas. Para tal, é desenvolvido o senso de cooperação e respeito às decisões coletivas.

Seria desenvolvida também a noção racional do justo e do injusto, que são reguladoras do costume, que implicam diretamente no funcionamento da vida social.

2.5 Desenvolvimento da Motricidade Fina

O bilhar pode ser definido como um esporte de precisão, de acordo com a classificação de Riera (1989). Os esportes de precisão são aqueles que tem o resultado da ação motora a eficiência e eficácia de aproximação de um objeto ou para atingir um alvo.

Assim, a capacidade física determinante para o desempenho no bilhar é a motricidade fina. Meinel (1984) define a motricidade fina com “uma atividade de movimento espacialmente pequena, que requer emprego de força mínima, mas grande precisão ou velocidade ou ambos, sendo executada principalmente pelas mãos e dedos, às vezes também pelos pés”

Conforme Canfield (1981), a motricidade fina envolve a coordenação óculo-manual e requerem um alto grau de precisão no movimento para o desempenho da habilidade específica, num grande nível de realização. Podemos citar o exemplo da necessidade desta habilidade que na realização de tarefas como escrever, tocar piano, trabalhar em relógios.

A íntima relação que a coordenação motora fina tem com a percepção visual é de grande importância para o desenvolvimento psicomotor e para o desenvolvimento da aprendizagem da leitura, escrita e cálculo.

Deste modo, ao pensar o Bilhar no contexto da educação física escolar, este poderia estar elencado nos conteúdos da abordagem desenvolvimentista. Para Tani *et al* (1988), esta proposta desenvolvimentista é caracterizada pelos processos de aprendizagem e fundamentação para a progressão normal do crescimento físico, do desenvolvimento fisiológico, cognitivo, motor e afetivo-social.

Um dos conceitos mais importantes dentro desta abordagem é a habilidade motora. Os padrões fundamentais do movimento, à medida que são adquiridos, passam a ter grande importância no domínio dessas habilidades motoras. Com isso, a Educação Física é responsável neste processo, pois ela estrutura o ambiente adequado para a criança, o que resulta no auxílio e organização do aprendizado.

Para que estas habilidades sejam desenvolvidas é necessário proporcionar para a criança oportunidades de desempenhá-las. Logo, é importante grande diversificação de atividades vivenciadas pela criança durante todas as fases de sua vida.

Muitas destas atividades, relacionadas à coordenação motora fina, são sub-julgadas pelos conteúdos da Educação Física, pois não estão relacionadas a atividades que exijam grande vigor físico.

Seria possível pensar uma boa relação entre a prática do bilhar e o desenvolvimento motor. Galahue e Ozmun (2005, p.25) definem desenvolvimento motor como: “(...) alterações progressivas do comportamento motor, no decorrer dos ciclos de vida, realizadas pela interação entre as exigências da tarefa, a biologia do indivíduo e as condições do ambiente.”

As possíveis contribuições que o bilhar pode oferecer para o desenvolvimento motor infantil são os refinamentos motores, tendo como meta as jogadas características de acordo com diversas alternativas e situações de jogo.

O processo de aprendizagem pode ser associado às mudanças no comportamento humano e classificado em três domínios básicos: cognitivo, afetivo-social e motor.

O processo de desenvolvimento cognitivo de crianças de 6 a 12 anos é caracterizado pela fase de operações concretas em relação aos jogos, competições e regras. (Vilani, Greco e Lima, 1998). Assim, os jogos vão perdendo as características de individualidade e aumentando a coletividade, exigindo mais cooperação e esforço do grupo. Como descrito anteriormente, o Bilhar possui como característica a construção de regras, e a gradativa interação entre os participantes para o desenvolvimento de regras, tanto para uma melhor jogabilidade ou aumento da dificuldade do jogo.

Rappaport (1998) afirma que a teoria de aprendizagem social propõe que as experiências diretas do sujeito, como experiências observadas em outras pessoas, determinam a gama de comportamentos disponíveis no repertório de um dado organismo. Portanto, exemplos de vivências que contribuem para a aprendizagem social e que estão presente no jogo do bilhar, são as experiências com a competição, o conflito e a cooperação.

Com relação ao desenvolvimento motor, o estudo da motricidade humana pedagogicamente orientada está ligado à execução de ações motoras tanto global como fina, no controle dos movimentos desta ação e nas possibilidades de utilização destas capacidades motoras em qualquer tipo de situação (esporte, escrita, etc). (Vilani, Greco e Lima, 1998).

O bilhar tem como característica, em sua cinética, os movimentos axiais (em torno do eixo corporal), que são exemplo de movimentos estáveis sem locomoção. Os movimentos axiais são os movimentos do tronco ou dos membros que direcionam o corpo em posição estacionária. São exemplos de ações deste tipo de movimento: inclinar-se, esticar-se, virar-se, balançar-se, alcançar, erguer, empurrar, puxar e que freqüentemente combinados com outros, resultam em habilidades motoras mais elaboradas (Gallahue, 2005).

O Bilhar também é um jogo que requisita as habilidades motoras manipulativas. Estas são as habilidades que envolvem o relacionamento de um indivíduo com objetos o ambiente, e caracteriza-se pela aplicação de força e sua percepção abrangendo movimentos grossos e finos. No caso do bilhar, esta habilidade motora está relacionada aos movimentos finos e refere às atividades que enfatizam o controle motor, a precisão e exatidão do movimento. São exemplos de outras habilidades motoras fundamentais manipulativas finas o arco e flecha, tocar violino e jogar dardos que têm aspectos motores finos e são atividades que requerem habilidades motoras finas especializadas (Gallahue, 2008).

Gallahue (2005) observou três estágios para o desenvolvimento motor destas habilidades:

-Estágio de transição – Neste período dos 7-8 anos, as crianças entram num período de transição quando são observadas combinações e a aplicação das habilidades dos movimentos fundamentais relacionadas à performance desportiva. Exemplos do estágio de transição são andar sobre uma trave de equilíbrio, pular corda, entre outros.

-Estágio de aplicação – Corresponde à criança de 11-13 anos, caracterizado pelas influências de outros domínios do desenvolvimento humano. O ambiente sócio-cultural, a capacidade cognitiva e outros aspectos afetivos envolvem a criança em seus interesses próprios de aplicação dos movimentos. Exemplos são os aspectos táticos e específicos de certas modalidades.

-Estágio de utilização vitalícia – Este estágio inicia-se por volta dos 14 anos de idade, prolongando durante toda a vida da pessoa. A principal característica neste estágio é a participação em atividades restritas que variam com a individualidade da pessoa.

Deste modo, é possível imaginar a prática do bilhar como elemento do conteúdo pedagógico também devido ao espaço proporcionado ao desenvolvimento motor, no qual poderia ser vivenciado desde o primeiro estágio. Essas habilidades necessárias ao bilhar são requeridas para a condução de rotinas diárias em casa e na escola, como também servem a propósitos lúdicos, tão característicos na infância.

Para o médico Wimer Botuttura Jr. em entrevista, cita o bilhar como um importante aliado nas relações entre a coordenação psicológica e os movimentos de cada pessoa. O bilhar pode auxiliar no desenvolvimento da coordenação motora fina, devido à exigência de precisão dos movimentos¹³.

Portanto, há também relação entre o desenvolvimento de habilidades motoras não-locomotoras e o desenvolvimento intelectual e emocional do indivíduo. Para o aprendizado formal das atividades escolares estas habilidades auxiliam no aprendizado cognitivo devido à melhoria no domínio dos movimentos que são exigidos dos alunos. Fonseca (1988) acredita que é pela motricidade que a inteligência se materializa, se firmam as percepções e se elaboram as imagens e se constroem as representações.

¹³ Extraído de “Médicos recomendam a prática do snooker para crianças”, Revista Snooker, Out, 1988.

Capítulo 3

3.1 Considerações Finais

Após o período de revisão bibliográfica é possível estabelecer algumas relações entre os conteúdos estudados. No primeiro capítulo, o texto teve como objetivo contextualizar a realidade do bilhar em seu processo histórico, sua realidade atual no Brasil e no mundo, seus valores culturais e sua regulamentação. No segundo capítulo, o texto aborda os potenciais que o bilhar possui ao ser pensado em um ambiente educacional. São eles: um jogo com alto nível de estratégia, concentração, igualdade de competição entre gêneros, desenvolvimento sócio-cognitivo por meio de suas regras e desenvolvimento motor.

Considerando a classificação de Damo (2005) que define algumas versões tipológicas que cada esporte pode possuir, diagnosticou-se que o bilhar possui sua matriz educativa como esporte, mas não está inserido no ambiente educacional. Deste modo, existe um abismo entre o a matriz educativa e as outras matrizes bricolada (visão pessoal), espetacularizada (mídia) e comunitária (formas praticadas pela sociedade).

Como possível causa para esta ausência do bilhar em ambientes educativos, estabeleceu-se relações com uma imagem negativa, transmitida ao longo do tempo, com sua forte vinculação ao ante-lazer (Wilhein, 1976, p. 96).

A imagem do bilhar está intensamente associada a conceitos negativos da sociedade, que são transmitidos pela da mídia e mal entendido pelo senso comum, configurando uma situação de difícil reversão. O bilhar foi estilizado algumas vezes em filmes, novelas e personagens a alguns comportamentos como malandragem, vadiagem, boemia, álcool, cigarro e outras drogas e apostas. Uma cena típica em filmes são esquetes de brigas em bar na qual a mesa de bilhar muitas vezes está presente e os tacos são utilizados para outros fins.

Deste modo, ainda sendo um jogo que possui muitas virtudes, ficou à margem de ambientes educativos como o da escola e até mesmo ambiente de ensino não

formal, como a iniciação esportiva deste esporte para crianças e jovens nas residências e nos clubes recreativos.

Outro fator que contribui para o distanciamento do bilhar para a matriz educativa seria o vínculo ao lazer apenas recreativo e não lazer educacional. A prática do bilhar como lazer é tratada como simples mercadorias para as pessoas que querem fazer do seu tempo livre, algo a ser preenchido.

Não é negativo que o bilhar tenha também seu viés recreativo, conseguindo sucesso no entretenimento das pessoas. Mas ao visualizá-lo apenas como recreação, o bilhar perde seu possível sentido educativo que poderia constituir um conteúdo da Educação Física e estar inserido no ambiente escolar. Este afastamento do ambiente educacional impede que o bilhar seja vivenciado pelos jovens e adolescentes, que poderiam ter estas experiências interessantes. Assim, há a idéia que a Escola não seria um ambiente adequado para a prática deste esporte.

Entre os potenciais educacionais do bilhar é possível destacar ao menos cinco virtudes muito expressivas do jogo:

- Induz ao aprendizado de planejamento estratégico devido ao alto número de possibilidades proporcionadas, melhorando a capacidade do praticante de analisar probabilidades;

- Estímulo à concentração e equilíbrio emocional, pois se trata de um jogo no qual a paciência e o controle emocional são exigidos, e conseqüentemente terá uma melhora em sua capacidade de percepção em relação ao espaço-tempo, assim como o exercício da paciência, da tolerância, da perseverança e do autocontrole.

- Paridade na competição entre gêneros diferentes, pois se trata de um esporte no qual o vigor físico não é determinante para o desempenho, garantindo igualdade de oportunidades para todos;

- Desenvolvimento cognitivo-social através do processo de aprendizado, prática e discussão de regras, vista a possibilidade de diferentes de regras que o bilhar apresenta. Neste caso foi possível estabelecer uma relação com a teoria de Piaget em “*O Julgamento Moral na Criança*”;

- Desenvolvimento da motricidade fina entre os seus praticantes, pois o bilhar tem como característica movimentos axiais que requerem uma ação motora de movimentos pequenos e grande precisão. Esta habilidade específica também tem

relação outras atividades como escrever, tocar instrumentos musicais, desenhar ou pintar;

Portanto, por meio desta contextualização, foi possível estender o foco das dúvidas do por que deste esporte não estar presente dentro do ambiente educacional, mesmo tendo sido demonstrados alguns enormes potenciais de jogo.

Além de uma suposta imagem negativa do esporte perante a sociedade, também há a falta de presença do esporte profissional na mídia e uma relação com estas virtudes do esporte, que poderia colaborar para um conhecimento maior do público, através do espetáculo, aumentando sua aceitação e agregar os valores positivos.

A falta de conhecimento e de um olhar diferente sobre o esporte e o jogo bilhar são motivos pelos quais não tenha sido despertado o interesse para que as mesas de bilhar estivessem presentes com fins pedagógicos em ambientes educacionais.

Este trabalho teve como objetivo mostrar o bilhar por outro prisma, pois normalmente este esporte é apresentado em sua matriz esportiva, recreativa ou mesmo descrito como um jogo de azar. Assim, após a análise sobre do contexto do bilhar e suas virtudes pedagógicas, é possível afirmar que este jogo poderia estar presente em ambientes educacionais formais e não-formais, tanto como um conteúdo interessante de lazer, como um conteúdo pedagógico das aulas de Educação Física escolar para crianças e jovens.

A presença do bilhar em ambientes educacionais seria a melhor alternativa para quebrar seu paradigma, que é sua caracterização como de jogo de azar, ou como um vício que estaria vinculado a outros, como álcool, fumo e demais drogas. A escola, como um dos lugares também responsáveis por boa parte desenvolvimento cultural no universo dos estudantes, poderia além de popularizar o bilhar, transformar sua imagem em conjunto com outras instituições sociais.

A possível dificuldade logística com relação às mesas do bilhar, por terem um custo significativo, pode ser superada se houver a cultura do esporte entre professores e alunos. Qualquer equipamento da Educação Física pode entrar em desuso, como uma mesa de tênis-de-mesa, uma quadra poliesportiva ou aparelhos de ginástica se não houver o conhecimento dos potenciais pedagógicos destas ferramentas.

Portanto, o bilhar pode compor seu papel dentro do esporte, que como um fenômeno cultural e social que influencia e sofre influência da sociedade e muitas

vezes seus problemas são os mesmos da própria sociedade, pois se relaciona em todas suas esferas. Ao entendê-lo, é possível mudá-lo de forma que mais pessoas se beneficiem das coisas positivas que ele tem a oferecer.

Referências Bibliográficas

ALTMANN, Helena ; MARTINS, Carlos José . Características do Esporte Moderno segundo Elias e Dunning. In: X Simpósio Internacional Processo Civilizador, 2007, Campinas. Anais do X Simpósio Internacional Processo Civilizador. Campinas: UNICAMP, 2007.

BARBANTI, Valdir Jose . O que é esporte?. Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde, v. 2, p. 54-58, 2006.

BOMPA, T. O. *Theory and methodology of training* : the key to athletic performance. Dubuque: Kendally/Hund, 1983.

BRASIL. Lei nº 6.251, de 8 de outubro de 1975.

BRASIL. Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993.

BRASIL. Resolução 07/1988, de 29 de fevereiro de 1988, Conselho Nacional de Desportos (CND).

CANFIELD, J.T. *Aprendizagem Motora*. Santa Maria: Universitária, 1981.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BILHAR E SINUCA, Regras da Sinuca Internacional, disponível em <<http://www.snookercbbs.com/content.php?action=regras>>, acesso em 03 nov 2013.

CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA–FIEP. Foz Iguaçu/PR, 2º volume de anais. 2001

DAMO, Arlei S. Senso de jogo. In: Revista Esporte e Sociedade, 2005.

DARIDO, S. C. Os conteúdos da Educação Física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades. In: Perspectivas em Educação Física Escolar. Niterói, v. 2, n. 1 (suplemento), 2001.

ELIAS, N. e DUNNING, E. A Busca da Excitação. Lisboa: Difel, 1992.

ELLIOT, S., Nan, H., Andrew, T.R. Universal and early screening for educational difficulties: Current and future approaches. Journal of School Psychology, v.45, n.2,

EXAME, Revista. O homem que desbancou Rui Chapéu. Disponível em <<http://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/entretenimento/noticias/o-homem-que-desbancou-rui-chapeu?page=3>>, acesso em 03 Nov 2013.

FARACO, Sergio. Snooker: Tudo Sobre Sinuca, 2 ed. Porto Alegre, L&PM, 2007.

FONSECA, Vítor da. Desenvolvimento Humano: da filogênese à ontogênese da motricidade. Lisboa: Editorial Notícias, 1989.

GALAHUE, D. L.; OZMUN, J. Compreendendo o desenvolvimento motor: uma visão geral. Phorte editora, 3ª edição, 2005.

GALAHUE, D.L. Donnelly F.C. Educação Física Desenvolvimentista para todas as crianças. Phorte, 4 Ed. , São Paulo, 2008.

KELLY Desmond, P. & AYLRWARD, Glen P. Déficits de atenção em crianças e adolescentes. In: Desenvolvimento e comportamento: crianças mais velhas e adolescentes /Clínicas Pediátricas da América do Norte. Vol. III. Rio de Janeiro: Interlivros, 1992. p. 485-6.

MARCELINO, Nelson Carvalho. *Formação e desenvolvimento de pessoal em lazer e esporte: para a atuação em políticas públicas* – campinas, SP: Papirus, 2003 (coleção Fazer/Lazer).

MEINEL, K. *Motricidade I: teoria da motricidade esportiva sob o aspecto pedagógico*. Rio de Janeiro, 1984

PIAGET, Jean. O julgamento moral na criança. Cap. 1. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

RIERA, J. *Fundamentos del aprendizaje deportivo*. Barcelona: INDE, 1989

RAPPAPORT, C.R. Psicologia do Desenvolvimento. São Paulo, EPU, 1981.

SAYÃO, D.T. Por que investigar as questões de gênero no âmbito da educação física, esportes e lazer ? Disponível em <http://journal.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/download/959/737>

SINUCA MS, Revista. Entrevista com Carmelita Yumito. Disponível em <http://www.sinucams.com.br/entrevistas/carmelita-yumito>. Acesso em 03 Nov de 2013.

SNOOKER, Revista. , Ed. 3, p. 15 out, 1988.

TANI, G. (et al.). Educação Física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista. São Paulo: EPU, 1988.

TERRA TV, Portal. Sinuca atrai praticantes e movimentas mercado no Brasil. Disponível em <<http://noticias.terra.com.br/brasil/videos/sinuca-atrai-praticantes-e-movimenta-mercado-no-brasil,451314.html>> Acesso em 03 nov 2013.

VILANI, L. H. P.; GRECO, P. J.; LIMA, F. V. A iniciação esportiva universal para os esportes de raquetes: uma proposta de um novo sistema de formação esportiva. In 16º CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA – FIEP. FOZ DO IGUAÇU/PR. 2º VOLUME DE ANAIS.

WILHEIN, J. O substantivo e o adjetivo. São Paulo: Perspectiva, 1976

WORLD SNOOKER, Site. Announcements From Barry Hearn. Disponível em <http://www.worldsnooker.com/page/NewsArticles/0,,13165~2757442,00.html>. Acesso em 03 nov 2013.