

N. CLASS.	616.398
CUTTER	B 425i
ANO/EDIÇÃO	2015

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS - UNIS/MG

EDUCAÇÃO FÍSICA

RAFAEL BÁRBARA BELATO

**A INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS MODERNAS NO DESENVOLVIMENTO DA
OBESIDADE INFANTIL**

**Varginha
2015**

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS - UNIS/MG

EDUCAÇÃO FÍSICA

RAFAEL BÁRBARA BELATO

**A INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS MODERNAS NO DESENVOLVIMENTO DA
OBESIDADE INFANTIL**

Trabalho apresentado ao curso de
Licenciatura em Educação Física, do
Centro Universitário do Sul de Minas –
UNIS/MG, sob orientação do Prof. Me.
Luís Gustavo Rabello.

**Varginha
2015**

RAFAEL BÁRBARA BELATO

**A INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS MODERNAS NO DESENVOLVIMENTO DA
OBESIDADE INFANTIL**

Trabalho apresentado ao curso de Educação Física, do
Centro Universitário do Sul de Minas – UNIS/MG,
como pré requisito para obtenção de grau de licenciatura
sob orientação do Prof. Me. Luis Gustavo Rabello

Aprovado em / /

Prof. Me. Luis Gustavo Rabello

Prof.

Prof.

OBS:

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo refletir sobre as brincadeiras modernas e o que elas representam para a saúde das crianças. Pretende-se mostrar a importância das atividades físicas que estão sendo, muitas vezes, substituídas por programas de televisão, jogos, vídeo games, e outros. A pesquisa enfatiza sobre a grande influência que a mídia exerce sobre os alunos. Assim, a escola deve ficar atenta e buscar novas estratégias pedagógicas procurando estimular as crianças a participarem de jogos e brincadeiras, compreendendo que o movimento e o contato pessoal, diferente dos brinquedos informatizados são importantes para a saúde. Os professores de Educação Física devem estar atentos ao que ocorre no mundo moderno, para que consigam ensinar as crianças a fazerem uma leitura crítica do que é exposto para elas e, ao mesmo tempo, estimulando as brincadeiras. A pesquisa apresenta algumas considerações sobre brincadeiras modernas, a importância do brincar, aspectos positivos e negativos das brincadeiras modernas, Educação Física na escola, conteúdos abordados nas aulas de Educação Física, avaliação motora em escolas, obesidade infantil, riscos da obesidade infantil, o lugar do corpo obeso na escola e a inclusão das diferentes corporeidades.

Palavras-chave: Brincadeiras modernas. Educação Física. Obesidade infantil.

ABSTRACT

This research aims to reflect on the modern play and what they mean for the health of children. It is intended to show the importance of physical activities being often replaced by television programs, games, video games, and others. The research emphasizes on the great influence that the media has on students. Thus, the school must stay attentive and seek new teaching strategies seeking to encourage children to participate in games and activities, including the movement and personal contact, unlike computerized toys are important for health. Physical Education teachers should be aware of what happens in the modern world, so they can teach children how to make a critical reading of which is exposed to them and at the same time, stimulating games. The research presents some thoughts on modern games, the importance of play, positive and negative aspects of modern games, physical education and modern games, Physical Education school covered contents in Physical Education, motor evaluation in school, childhood obesity, risk of childhood obesity, the place of the obese body in school and inclusion of different corporealities.

Keywords: Modern Play. Physical education. Child obesity.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
2 BRINCADEIRAS MODERNAS	08
2.1 A importância do brincar	08
2.2 Aspectos positivos e negativos das brincadeiras modernas	09
2.3 Educação Física e brincadeiras modernas	11
3 EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA	12
3.1 Conteúdos abordados nas aulas de Educação Física	15
3.2 Avaliação motora em escolas	17
4 OBESIDADE INFANTIL	17
4.1 Riscos da obesidade infantil	18
4.2 Relação de jogos eletrônicos x obesidade	19
4.3 O lugar do corpo obeso na escola	20
4.4 A inclusão das diferentes corporeidades	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	23

1 INTRODUÇÃO

Na atualidade podemos observar que as crianças não brincam como as de anos atrás. Nasceram na era digital onde as brincadeiras se limitam a jogos no computador e programas de televisão. Neste sentido, as atividades e brincadeiras com o movimento estão cada vez mais raras.

Esta pesquisa, portanto, busca refletir sobre como as brincadeiras estão se desenvolvendo na sociedade moderna, principalmente no contexto das aulas de Educação Física, num período onde as referências infantis estão baseadas essencialmente na presença midiática, como TV e Internet.

O intuito é ressaltar a importância das práticas corporais culturais e também proporcionar um ambiente propício ao diálogo com o que vem acontecendo na sociedade atual.

Sabemos que a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento da criança. Sendo assim, e sabendo da grande influência que a mídia exerce sobre os alunos, a escola deve ficar atenta e buscar novas estratégias pedagógicas para fazer dessas informações e linguagens midiáticas algo para se discutir dentro das aulas e oferecer significações ao que elas se deparam, tornando os alunos capazes de refletirem e não serem passivos diante da mídia, aprendendo a interagir com ela de forma saudável.

Assim, não podemos deixar de estimular as crianças a participarem de jogos e brincadeiras, compreendendo que o movimento e o contato pessoal, diferente dos brinquedos informatizados, como o videogame e afins, são importantes para a saúde.

Portanto, os professores de Educação Física devem estar atentos ao que ocorre no mundo moderno, para que consigam ensinar as crianças a fazerem uma leitura crítica do que é exposto para elas e, ao mesmo tempo, estimulando as brincadeiras.

A pesquisa aqui apresentada se encontra estruturada em alguns tópicos que são: brincadeiras modernas, a importância do brincar, aspectos positivos e negativos das brincadeiras modernas, Educação Física e brincadeiras modernas, Educação Física na escola, conteúdos abordados nas aulas de Educação Física, avaliação motora em crianças em escolas, obesidade infantil, riscos da obesidade infantil, o lugar do corpo obeso na escola e a inclusão das diferentes corporeidades.

2 BRINCADEIRAS MODERNAS

Observando o dia-a-dia das crianças pode-se perceber que seus brinquedos se limitam a jogos no computador, vídeo game e filmes na televisão.

Segundo MACHADO (2009) as crianças estão deixando a infância muito cedo. Precocemente trocam as bonecas, bolas e carrinhos pelas preocupações dos adolescentes ou do mundo adulto. Algumas crianças têm muitos brinquedos e não sabem pular corda, chutar bola, subir em árvore, brincar de casinha, disputar figurinhas, etc.

Para BARBOSA E GOMES (2015, p. 30), “importantes mudanças surgiram com o avanço da tecnologia que está presente em praticamente em tudo no nosso dia-a-dia”. Para estas autoras um dos maiores veículos de transmissão de informações que está presente na vida da maior parte das crianças é a Televisão.

A televisão, segundo BARBOSA E GOMES (2015, p. 30) “apresenta um espaço capaz de prender o espectador por um longo período através de uma espécie de magia, que desperta o interesse e inclinações para os assuntos, imagens e linguagens que são exibidos”.

Além da televisão, como já foi citado anteriormente, as crianças na atualidade gostam muito de brincar com jogos eletrônicos, vídeo games e ficam horas no computador, etc. Não brincam nas ruas e praças como as crianças brincavam antigamente.

Entretanto, não podemos deixar se perder o que a tradição nos passou de geração em geração, como os jogos e as brincadeiras, que são realizadas de maneira manual, corporal e com contato pessoal, diferente dos brinquedos informatizados, como o videogame e afins, que o indivíduo fica na maioria das vezes restrito a companhia somente da máquina.

2.1 A importância do brincar

As crianças sempre brincaram. Desde as épocas mais antigas, crianças procuram decifrar o mundo através de adivinhas, “faz-de-conta”, jogos com bola, cordas e bonecas.

Brincar parece ter sido sempre, de fato, a atividade principal da criança.

Em seu artigo, ALMEIDA (2005, p. 6) fala da importância da brincadeira para a criança e destaca que o brincar é uma necessidade básica e um direito de todos e que também é uma experiência humana, rica e complexa.

De acordo com VYGOTSKY (APUD BORBA, 2006), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na promoção de novas

possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

O brincar ou jogar, segundo FORESTI (2008) permite que o ser humano seja capaz de produzir, através do pensamento, do domínio do corpo, do movimento, da comunicação e da criatividade. “A criança com capacidade de brincar, é criança com capacidade de aprender”.

A criança quando está brincando, cria situações imagináveis em que se comporta como se estivesse agindo no mundo dos adultos. Enquanto brinca, seu conhecimento desse mundo se amplia, porque nesta atividade, ela pode fazer de conta que age como os adultos agem imaginando realizar coisas que são necessárias para operar com objeto com os quais os adultos operam, e ela ainda não.

Segundo SANTOS (2002, p. 27) “o brincar é uma atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo”.

Para FROEBEL (APUD LIMA, 2015), a criança deveria brincar para aprender, em atividades livres e orientadas por meio do uso de brinquedos e brincadeiras. A brincadeira é, desta forma, um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento cotidiano e do das crianças de sua idade. Na brincadeira, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente o que mais tarde realizará na vida real.

Na brincadeira a criança pode tentar sem medo a confirmação do real. Algumas condutas de comportamento que, sob pressões funcionais, não seriam tentadas podem ser experimentadas na brincadeira. Assim, a criança pode, sem riscos, inventar, criar, tentar.

De acordo com MACHADO (2000), ao brincar a criança busca imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser um personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar faz-de-conta que é outro. Dessa forma, o brincar é, assim, o espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças, através da ativação da memória, e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente.

2.2 Aspectos positivos e negativos das brincadeiras modernas

Em relação aos aspectos negativos das brincadeiras modernas pode-se dizer que, segundo CHAVES (2015), a cada dia, “as crianças estão se tornando cada vez mais escravizadas, sedentárias e obesas, pois a tecnologia trouxe brinquedos que não exigem criatividade das crianças, pois elas já encontram tudo pronto, além disso, limita o movimento

corporal que prejudica também no gasto calórico, podendo trazer várias doenças crônicas”. E não tem nada mais divertido do que brincar com os amigos.

O mesmo autor ressalta que ultimamente as crianças estão sendo escravizadas com as tecnologias e com isso têm menos contatos com outras, brincam menos com os pais, passam horas e horas na frente do computador, televisão, jogos eletrônicos, ficam ocupadas em passar fases, vencer obstáculos, disputar corridas alucinantes, tudo isso sem sair do lugar, ficando assim a cada dia, mais sedentárias e obesas. É raro encontrar uma turma de crianças se divertindo com as brincadeiras antigas.

Nos últimos meses, a Secretaria de Estado da Saúde e da Educação (Distrito Federal) acendeu um alerta em relação ao sedentarismo infantil que se tornou epidemia mundial, que crianças estão praticando menos atividades físicas do que os jovens e adultos.

Várias crianças não conhecem as brincadeiras antigas porque nunca lhes foram dadas ao conhecimento de como são prazerosas e divertidas (CHAVES, 2015).

Ainda sobre os aspectos negativos das brincadeiras modernas os autores BARBOSA E GOMES (2015, p. 34) ressaltam que:

Enquanto os livros apresentam uma magia a ser desvendada, a tecnologia (através da TV, PC e do *videogame*) não exige grande esforço. As informações da cultura midiática não fazem distinção entre adultos e crianças, onde a erotização precoce, a violência e o consumismo são exemplos da proximidade do mundo adulto do mundo da criança. Deste modo, está desaparecendo o sentido da infância, perdendo o seu encanto, sendo transformada em um coercitivo fato social.

Pode-se perceber com esta afirmação que até a leitura está deixando de ser uma atividade presente na vida das crianças e que a infância está perdendo sua característica. Conseqüentemente, as crianças, atraídas pela mídia e consumo de brinquedos estão cada vez mais solitárias. Passam horas brincando sozinhas. Jogam no computador, vídeo games e outros brinquedos eletrônicos, perdendo assim a oportunidade de interagir com o outro, de se expressarem, de cantar e sorrir.

Não se pretende dizer que as crianças não devem aprender usar jogos eletrônicos ou a mexer com os computadores e a Web. O importante é orientar esse uso e, ao mesmo tempo, permitir seu uso por períodos reduzidos para que as crianças e adolescentes não se tornem escravos da tecnologia.

Alguns aspectos positivos podem ser notados nas brincadeiras modernas. Enquanto as crianças jogam no computador ou nos vídeo games elas desenvolvem coordenação motora nas mãos, pensamento rápido e capacidade de estratégia para chegar ao objetivo do jogo, além

disso, desenvolve a atenção e autonomia e até mesmo a leitura, pois muitos jogos exigem que se leiam as instruções.

Os brinquedos modernos estão cheios de tecnologia e isso desperta a atenção das crianças, colocando-as mais próximas da sociedade da comunicação e informação. Os pontos positivos do videogame são inúmeros, ainda mais com o decorrer da sua evolução, tornando mais realista e desafiador. Simuladores, RPGs, dentre outros, estimulam a concentração, memorização e coordenação, uma vez que para serem efetuados precisa-se desses fatores para o videogame decorrer, aumentando seu hipocampo, e gerando mais serotonina com as conquistas perante o jogo. Sem contar o raciocínio lógico e determinação.

2.3 Educação Física e brincadeiras modernas

De acordo com os PARÂMETROS CURRUCULARES NACIONAIS (BRASIL, 1998, p. 26) a Educação Física é entendida como uma área que trata de um tipo de conhecimento, denominado cultura corporal de movimento, que tem como temas o jogo, a ginástica, o esporte, a dança, a capoeira e outras temáticas que apresentarem relações com os principais problemas dessa cultura corporal de movimento e o contexto histórico-social dos alunos.

O mesmo documento ressalta que dentro desse universo de produções da cultura corporal de movimento, algumas foram incorporadas pela Educação Física como objetos de ação e reflexão: os jogos e brincadeiras, os esportes, as danças, as ginásticas e as lutas, que têm em comum a representação corporal de diversos aspectos da cultura humana. (BRASIL, 1998, p. 28). Portanto, pode-se entender a importância da Educação Física no contexto educacional.

Em seu artigo CHAVES (2015) diz que é primordial a Educação Física para todos seres humanos, principalmente na Infância e dentro das escolas que são os primeiros contatos das crianças em desenvolver as descobertas do corpo humano em movimentar-se, assim tendo um hábito saudável de sempre se manter ativos.

CHAVES (2015) explica ainda que o termo Educação Física não está apenas ligado na prática desportiva ou Fitness. A Educação Física tem como objetivo alcançar através de estímulos qualidade de vida diária, coordenação motora; preparação esportiva, estética corporal, entre outros fatores.

Em relação às brincadeiras modernas e, considerando a grande influência que a mídia exerce sobre as crianças, a escola e principalmente os professores devem ficar atentos e buscarem novas estratégias pedagógicas para atender a demanda da sociedade.

Se as crianças preferem brinquedos eletrônicos ou jogos no computador, o professor de Educação Física deve discutir dentro das aulas sobre a importância do movimento e da interação e ainda oferecer significações ao que elas se deparam, para que possam refletir e não serem passivas a esse novo mundo, podendo ainda encontrar uma possibilidade de integrar a mídia e a educação (BARBOSA; GOMES, 2015, p. 33).

Sabemos da importância das brincadeiras para as crianças e sabemos ainda que a modernidade está presente e não podemos ficar fora dela. Sendo assim, BARBOSA E GOMES (2015, p. 36) afirmam que:

O que deve ser feito, é utilizar as inovações tecnológicas a serviço da Educação, principalmente nas aulas de Educação Física, sugerindo sites, programas de televisão, propagandas, aparelhos eletrônicos, jogos de videogame, trazendo assuntos da atualidade para a sala de aula, ou seja, analisando e contextualizando as informações midiáticas com o conhecimento escolar, aproximando o encontro educador-educando-atualidade. Assim, os alunos farão o uso adequado das informações midiáticas que estão a sua disposição.

Pode-se compreender com esta afirmação que o professor de Educação Física não deve ignorar as novas formas de brincar e das crianças. Ele deve saber utilizar o novo em suas aulas.

3 EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA

A Educação Física tem um papel fundamental na vida das crianças, pois, possibilita uma variedade de experiências através de situações nas quais elas possam criar, inventar e descobrir movimentos novos. Os alunos podem também reelaborar conceitos e ideias sobre o movimento e suas ações.

De acordo com OLIVEIRA (APUD SOUSA, 2004) o corpo é o ponto de referência que o ser humano possui para conhecer e interagir com o mundo, e que este ponto de referência serve de base para o desenvolvimento cognitivo, para uma boa alfabetização, para a aprendizagem de conceitos importantes como: em baixo, em cima, ao lado, atrás, à direita, à esquerda. O autor diz ainda que num primeiro momento, a criança visualiza esses conceitos através de seu corpo e só depois é que os visualiza nos objetos entre si.

Os conceitos importantes para serem trabalhados com crianças de 8 à 10 anos são:

- Lateralidade: A laterização é a propensão que o ser humano possui de utilizar preferencialmente mais um lado do corpo do que o outro em três níveis: mão, olho e pé. Significa que existe um predomínio motor, ou seja, uma dominância de um dos lados. “O lado dominante apresenta maior força muscular, mais precisão e mais rapidez. É ele que executa a ação principal. O outro é o auxiliar da ação e é também muito importante” (SOUSA, 2004, p. 84).

Lateralidade é a percepção do corpo, portanto, é o primeiro elemento fundamental de relação e orientação do corpo com o mundo exterior. A dominância funcional de um dos lados do corpo é o resultado da relação entre as funções dos dois hemisférios cerebrais. Para SOUSA (2004) tal relação envolve estruturas complexas, influenciadas por uma série de fatores e comportamentos como, por exemplo, os canhotos, que manipulam objetos feitos para destros. Estruturação espaço-temporal:

Orientar no espaço é ver-se e ver as coisas no espaço em relação a si próprio, é dirigir-se, é avaliar os movimentos e adaptá-los ao espaço. É principalmente, estabilizar o espaço vivido e de forma poder situar-se e agir correspondentemente (POPPOVIC APUD ALVES, 2003, p. 69).

Segundo FONSECA (APUD SOUZA, 2004) a estruturação espacial é um conceito desenvolvido no próprio cérebro, através de atividades neuro, tônico, sensório-perceptivas e psicomotoras.

A estruturação espaço-temporal é um dado importante para uma adaptação favorável do indivíduo. “É um conceito desenvolvido no próprio cérebro, através de atividades neuro, tônico, sensório-perceptivas e psicomotoras” (FONSECA, 1995).

- Praxia global: A principal missão da praxia global é a realização e a automatização dos movimentos globais complexos que se desenrolam num certo período e que exigem a atividade conjunta de vários grupos musculares. Sua fundamental função envolve a organização da atividade consciente e sua programação, regulação e verificação (SOUSA, 2004).

Para um bom desenvolvimento da coordenação global, as atividades devem seguir uma progressão, partindo de propostas simples para outras sucessivas e combinadas, seguindo do amplo para o específico.

- A praxia fina é considerada como a capacidade de controlar os pequenos músculos para exercícios refinados como: recorte, perfuração, colagem, encaixes etc, e envolve a coordenação viso-motora (capacidade de coordenar os movimentos em relação ao alvo), a

coordenação viso-manual (coordenação entre a visão e o tato, os segmentos da cabeça e das mãos, que permitem segurar e controlar o movimento para o objetivo) e a coordenação musculofacial (movimentos refinados da face).

A praxia fina, segundo SOUSA (2004) traduz-se pela precisão dos movimentos da mão e dos dedos, nos quais entram em jogo relações espaciotemporais e seleções de rotinas e sub-rotinas que traduzem a qualidade da micromotricidade ou do controle instrumental. “Ela evidencia a velocidade e a precisão dos movimentos finos e a facilidade de reprogramação de ações, à medida que as informações tátil-perceptivas se ajustam às informações visuais” (SOUSA, 2004, p. 93). Portanto, a praxia fina, traduz-se como um produto final, para uma melhor estruturação no desenvolvimento do indivíduo.

- A percepção é a capacidade de reconhecer e compreender estímulos. É o meio de que dispõe o indivíduo para organizar a estimulação que o ambiente lhe dirige.

Para aprender, ou seja, adquirir conhecimento e desenvolver-se, segundo VYGOTSKY, faz-se necessário sentir, tocar, brincar, manipular, vivenciar, representar o seu corpo. Portanto, os elementos fundamentais que constituem o desenvolvimento motor são:

- Tonicidade: O desenvolvimento do tônus é uma condição básica para a aquisição de movimentos manuais coordenados, ou seja, para uma boa coordenação viso-manual. Com um tônus anormal a imagem sensorial de seus movimentos e ações serão anormais (FONSECA APUD SOUSA, 2004).

- Equilíbrio: Para FONSECA (APUD SOUSA, 2004) o equilíbrio é a capacidade de manutenção e orientação do corpo e suas partes em relação ao espaço externo e à ação da gravidade. É obtido por meio de informações visuais, labirínticas, sinestésicas e proprioceptivas integradas ao tronco cerebral e ao cerebelo. “O equilíbrio é um ato consciente e inconsciente relacionado com o tônus muscular, estando presente em todas as possibilidades motoras do homem em seu meio ambiente” (SOUSA, 2004).

O equilíbrio corporal da criança não é apenas um ato mecânico do corpo, mas todo um processo de reforço psíquico, no qual o indivíduo adota uma posição valorizante, pelas próprias forças, sintética, que não é apenas passiva, emocional e mecânica, e inclui também uma participação intelectual ativa (SOUSA, 2004, p. 81).

- Esquema corporal: Segundo WALLON (APUD SOUZA, 2004) o esquema corporal não é um conceito inicial ou uma entidade biológica ou física, mas o resultado e a condição da justa relação do indivíduo e o meio ambiente.

Com base no que foi exposto, a primeira infância é uma fase de significativas mudanças na vida do ser humano. O indivíduo deve alcançar razoável nível de ajustamento para que seu desenvolvimento ocorra satisfatoriamente. Por isso a Educação Física é muito importante na vida das crianças, pois, pode propiciar aprendizagens, desenvolver habilidades fundamentais nas suas relações com o conhecimento.

3.1 Conteúdos abordados nas aulas de Educação Física

Segundo PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS (BRASIL, 1998) os conteúdos de Educação Física para o primeiro ciclo estão relacionados com os jogos e as brincadeiras cujas regras são mais simples.

Jogos do tipo mãe-da-rua, esconde-esconde, pique bandeira, entre muitos outros, permitem que a criança vivencie uma série de movimentos dentro de certas delimitações. Um compromisso com as regras inclui a aprendizagem de movimentos como, por exemplo, frear antes de uma linha, desviar de obstáculos ou arremessar uma bola a uma determinada distância (BRASIL, 1998, p. 49).

Os conteúdos devem contemplar atividades promovam uma troca entre os meninos e meninas. Portanto, atividades lúdicas e competitivas, nas quais os meninos têm mais desenvoltura, como, por exemplo, os jogos com bola, de corrida, força e agilidade, devem ser mescladas de forma equilibrada com atividades lúdicas e expressivas nas quais as meninas, genericamente, têm uma experiência maior; por exemplo, lengalengas, pequenas coreografias, jogos e brincadeiras que envolvam equilíbrio, ritmo e coordenação (BRASIL, 1998).

Torna-se importante enfatizar que os jogos e atividades de ocupação de espaço devem ter lugar de destaque nos conteúdos, pois permitem que se amplie as possibilidades de se posicionar melhor e de compreender os próprios deslocamentos, construindo representações mentais mais acuradas do espaço (BRASIL, 1998).

Também deve-se lembrar que a referência é o próprio corpo da criança e os desafios devem levar em conta essa característica, apresentando situações que possam ser resolvidas individualmente, mesmo em atividades em grupo.

Os PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS (BRASIL, 1998) mostra a importância de os conteúdos abordarem a maior diversidade possível de possibilidades motoras, ou seja, correr, saltar, arremessar, receber, equilibrar objetos, equilibrar-se, desequilibrar-se, pendurar-se, arrastar, rolar, escalar, quicar bolas, bater e rebater com diversas partes do corpo e com objetos, nas mais diferentes situações.

As crianças devem ter a oportunidade de acesso aos objetos como bolas, cordas, elásticos, bastões, colchões, alvos, em situações não-competitivas, que garantam espaço e tempo para o trabalho individual.

Em relação aos conteúdos abordados nas aulas de Educação Física, torna-se importante ainda ressaltar que a inclusão de atividades em circuitos de obstáculos é fundamental, pois, é favorável ao desenvolvimento de capacidades e habilidades individuais.

Segundo BRASIL (1998), ao longo do primeiro ciclo serão abordados uma série de conteúdos, nas dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais. Dentre eles destacam-se:

- participação em diversos jogos e lutas, respeitando as regras e não discriminando os colegas;
- explicação e demonstração de brincadeiras aprendidas em contextos extraescolares;
- participação e apreciação de brincadeiras ensinadas pelos colegas;
- resolução de situações de conflito por meio do diálogo, com a ajuda do professor;
- discussão das regras dos jogos;
- utilização de habilidades em situações de jogo e luta, tendo como referência de avaliação o esforço pessoal;
- resolução de problemas corporais individualmente;
- avaliação do próprio desempenho e estabelecimento de metas com o auxílio do professor;
- participação em brincadeiras cantadas;
- criação de brincadeiras cantadas;
- acompanhamento de uma dada estrutura rítmica com diferentes partes do corpo;
- apreciação e valorização de danças pertencentes à localidade;
- participação em danças simples ou adaptadas, pertencentes a manifestações populares, folclóricas ou de outro tipo que estejam presentes no cotidiano;
- participação em atividades rítmicas e expressivas;
- utilização e recriação de circuitos;
- utilização de habilidades (correr, saltar, arremessar, rolar, bater, rebater, receber, amortecer, chutar, girar, etc.) durante os jogos, lutas, brincadeiras e danças;
- desenvolvimento das capacidades físicas durante os jogos, lutas, brincadeiras e danças;
- diferenciação das situações de esforço e repouso;
- reconhecimento de algumas das alterações provocadas pelo esforço físico, tais como excesso de excitação, cansaço, elevação de batimentos cardíacos, mediante a percepção do próprio corpo. (BRASIL, 1998, p. 49).

Percebe-se que existem varias atividades para serem realizadas nas aulas de Educação Física, todas importantes nesta fase, pois, trazem oportunidades de aprendizagem como: aprender a competir, a colaborar, a combinar, e a respeitar regras. Portanto, há várias formas de oferecer condições de aprendizagem a criança desde as mais inocentes brincadeiras até as ocorridas em situações pedagógicas.

3.2 Avaliação motora em escolas

Os PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS (BRASIL, 1998) consideram que a avaliação deve ser algo útil, tanto para o aluno como para o professor, para que ambos

possam dimensionar os avanços e as dificuldades dentro do processo de ensino e aprendizagem e torná-lo cada vez mais produtivo. Destaca que geralmente as avaliações dentro desta área se resumem a alguns testes de força, resistência e flexibilidade, medindo apenas a aptidão física do aluno.

Embora a aptidão possa ser um dos aspectos a serem avaliados, deve estar contextualizada dentro dos conteúdos e objetivos, deve considerar que cada indivíduo é diferente, que tem motivações e possibilidades pessoais.

De acordo com os PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS (BRASIL, 1998) a avaliação não deve ser padronizada, onde se espera o mesmo resultado de todos. Ela deve levar em conta a possibilidade de o aluno compreender sua função imediata, o contexto a que ela se refere e, de posse dessa informação, traçar metas e melhorar o seu desempenho.

Torna-se importante enfatizar que a aptidão física é também um dos aspectos a serem considerados para que esse objetivo seja alcançado. Assim, o conhecimento de jogos, brincadeiras e outras atividades corporais, suas respectivas regras, estratégias e habilidades envolvidas, o grau de independência para cuidar de si mesmo ou para organizar brincadeiras, a forma de se relacionar com os colegas, entre outros, são aspectos que permitem uma avaliação abrangente do processo de ensino e aprendizagem.

Dessa forma, o professor deve avaliar seus alunos considerando suas múltiplas dimensões, assim como explicitar os conteúdos fundamentais para que os alunos possam seguir aprendendo. (PCN, BRASIL, 1998).

Segundo Goulart (2015) a avaliação deve ser constante para favorecer as adequações necessárias, considerando as possibilidades e capacidades dos alunos, sempre em relação aos conteúdos e objetivos da Educação Física.

4 OBESIDADE INFANTIL

Segundo MELLO; LUFT; MEYER (2015) a obesidade infantil vem aumentando de forma significativa e ao mesmo tempo determina várias complicações na infância e na idade adulta. Na infância, o manejo pode ser ainda mais difícil do que na fase adulta, pois está relacionado a mudanças de hábitos e disponibilidade dos pais, além de uma falta de entendimento da criança quanto aos danos da obesidade.

Pode-se perceber na atualidade um aumento da prevalência de obesidade infantil que pode estar relacionado com mudanças no estilo de vida, ou seja, outros tipos de brincadeiras, mais tempo frente à televisão e jogos de computadores, maior dificuldade de brincar na rua

pela falta de segurança e nos hábitos alimentares devido ao maior apelo comercial pelos produtos ricos em carboidratos simples, gorduras e calorias. Além disso, hoje existe maior facilidade de fazer preparações ricas em gorduras e calorias e menor custo de produtos de padaria. (MELLO; LUFT; MEYER, 2015).

4.1 Riscos da obesidade infantil

Segundo MELLO; LUFT; MEYER (2015) a obesidade, já na infância, está relacionada a várias complicações, como também a uma maior taxa de mortalidade. E, quanto mais tempo o indivíduo se mantém obeso, maior é a chance das complicações ocorrerem, assim como mais precocemente.

As complicações causadas pela obesidade podem ser: maior predisposição a artroses, osteoartrite, hipertensão arterial sistêmica, hipertrofia cardíaca, aumento do risco cirúrgico, idade óssea avançada, menarca precoce, maior predisposição a micoses, dermatites e piodermites, resistência à insulina e maior predisposição ao diabetes, hipertrigliceridemia e hipercolesterolemia, aumento da frequência de litíase biliar, esteatose hepática e esteatohepatite, aumento do risco de mortalidade, maior frequência de câncer de endométrio, mama, vesícula biliar, cólon, reto, próstata, discriminação social e isolamento, afastamento de atividades sociais, dificuldade de expressar seus sentimentos, tendência à hipóxia, devido a aumento da demanda ventilatória, aumento do esforço respiratório, diminuição da eficiência muscular, diminuição da reserva funcional, apneia do sono, entre outros (MELLO; LUFT; MEYER, 2015).

A criança e o adolescente tendem a ficar obesos quando sedentários, e a própria obesidade poderá fazê-los ainda mais sedentários. Assim, hábitos sedentários, como assistir televisão e jogar vídeo game, contribuem para uma diminuição do gasto calórico diário.

Portanto, o aumento da atividade física é uma meta a ser seguida, acompanhada da diminuição da ingestão alimentar. Com a atividade física, o indivíduo tende a escolher alimentos menos calóricos. Pode-se dizer ainda que a atividade física, mesmo que espontânea, é importante na composição corporal, por aumentar a massa óssea e prevenir a osteoporose e a obesidade.

4.2 Relação de jogos eletrônicos x obesidade

Segundo SOARES E PETROSKI (2015) um dos fatores que mais têm contribuído para o aumento da incidência de obesidade é a falta de atividade física como também o aumento da inatividade, ou seja, as crianças estão passando mais tempo em atividades de pouco gasto energético.

Na atualidade é possível concluir que a falta de segurança e a pouca disponibilidade de tempo dos pais impedem o acesso das crianças às brincadeiras nas praças, ruas e parques. Neste sentido, o lazer das crianças limita-se às atividades sedentárias como assistir à televisão, jogar vídeo games e acessar a internet.

De acordo com SOARES E PETROSKI (2015) na escola, a estimulação da atividade física nas aulas de Educação Física poderia ser melhorada se houvesse preferência por atividades não competitivas, já que nestas as crianças obesas são excluídas, até mesmo pelos colegas.

Percebe-se que há necessidade de realizar programas especiais, respeitando os limites e reconhecendo habilidades deste grupo de alunos que poderiam ser desenvolvidos a fim de promover ou aumentar a participação das crianças nesta disciplina.

Em seu artigo CAMAROSSO (2015) diz que segundo estudos, a taxa de obesidade infantil triplicou nas últimas três décadas, e isso se deve principalmente a explosão tecnológica. O autor explica que os jovens passaram a ocupar a maior parte de seu tempo livre em jogos eletrônicos, televisão e em mídias sociais, deixando de lado atividades físicas.

Outro fator que contribui para o aumento da obesidade infantil é que, juntamente com os jogos eletrônicos vem o aumento das comidas rápidas, como salgadinhos e lanches. Assim, a situação piora ainda mais porque as pessoas tendem a comer quando estão jogando ou assistindo TV, sejam com lanches sutis ou mesmo refeições. CAMAROSSO (2015) explica que as crianças absorvem mais calorias e queimam menos. Assim, o ciclo vicioso prossegue, tornando cada vez mais difícil sair dessa situação.

Portanto, há necessidade de reverter essa situação, fazendo com que as crianças, jovens e adultos deixem esse hábito e lutar contra os males que a própria cultura inflige à população, passando a adquirir uma alimentação saudável, zero açúcar, redução de gordura, incentivos aos exercícios.

Como diz CAMAROSSO (2015), como todo e qualquer mercado capitalista, o mercado de games não podia se negar a entrar em uma nova fase que a população estava entrando. Assim nascem os jogos com sensor de movimento.

4.3 O lugar do corpo obeso na escola

Segundo GOULART (2015), nas escolas pode-se perceber que muitas crianças apresentam grandes dificuldades para lidar com o próprio corpo. Algumas demonstram sentimento de vergonha, de autoestima baixa, são vítimas de deboches de companheiros, passando muitas vezes pela rejeição dentro do seu próprio grupo.

O autor citado acima ressalta que os alunos obesos são muitas vezes excluídos das aulas de Educação Física porque ninguém quer perder na hora da brincadeira. Assim, explica que:

A escola é assim a agência da socialização na qual as crianças experimentam pela primeira vez um sistema institucionalizado de diferenciação com base na realização individual, o qual procura inculcar a aceitação das regras de competição seleção/exclusão próprias da estrutura social e econômica. Sob esta óptica, a questão da corporeidade obesa pode ser vista como um aspecto que estrutura as relações de poder, na medida em que se atribuem a ela valores estéticos, dimensionando a simbolicamente como inferior ou superior. (AFONSO, 2000 apud GOULART, 2015, p. 10)

Percebe-se que é na escola que as crianças, principalmente as obesas, enfrentam sentimentos negativos em relação ao seu corpo. FOUCAULT (2000 APUD GOULART, 2015) explica que na escola o corpo passa a ser dominado por inúmeros signos que exercem sobre ele relações de poder, na medida em que precisa ser formado, corrigido e receber algumas qualidades.

Sabemos que atualmente, o padrão de beleza, de corpo considerado bonito é magro e alto, e para conseguirem este biótipo muito pessoas fazem de tudo. “Desta forma, um corpo, para ser bonito, deve seguir a regra do mercado, ou seja, é fabricado um padrão visual e estético preestabelecido, que deve ser buscado e consumido pela sociedade” (GOULART, 2015).

4.4 A inclusão das diferentes corporeidades

Primeiramente faz-se necessário compreender sobre o termo corporeidade. De acordo com MAYER (2006 APUD NEVES, 2015, p. 17) a “corporeidade se refere a tudo aquilo que se caracteriza pelo preenchimento do espaço e pelo movimento e, prioritariamente, ao que situe o homem como um ser-no-mundo”. Segundo FREITAS (1999, p.57 APUD NEVES, 2015, p. 17):

A corporeidade implica a inserção de um corpo humano em um mundo significativo, a relação dialética do corpo consigo mesmo, com outros corpos expressivos e com os objetos do seu mundo (ou as coisas que se elevam no horizonte de sua percepção). (...) Mas ele (o corpo), como corporeidade, como corpo vivenciado, não é o início nem o fim: ele é sempre o meio, no qual e por meio do qual o processo da vida se perpetua.

Percebe-se que o tema da corporeidade é de suma importância como auxílio na formação do indivíduo enquanto ser-no-mundo e enquanto professor de Educação Física, pois seu trabalho deverá focar a formação e transformação de seus alunos enquanto seres atuantes em seu meio, lembrando sempre de ressaltar a individualidade que se reflete na coletividade, caracterizando a personalidade de cada ser. (NEVES, 2015).

Sobre a inclusão das diferentes corporeidades, pode-se afirmar que, de acordo com NEVES (2015) a função pedagógica da Educação Física auxilia o processo de formação da personalidade dos alunos como meio de enriquecer e organizar sua vida pessoal.

Portanto se o profissional de Educação Física utiliza-se do movimento corporal, atinge diretamente a personalidade dos indivíduos, afetando, conseqüentemente, as relações que estes corpos estabelecem. SANTIN (1987, p.50 APUD NEVES, 2015, p. 17) acrescenta que:

A Educação Física passa a ensinar e a ajudar viver e sentir-se corporeidade. Este objetivo passaria a ser fundamental na Educação Física, na medida em que ele é o suporte básico do próprio modo de ser do homem. (...) É na corporeidade que o homem se faz presente. A dimensão da corporeidade vivida, significante e expressiva caracteriza o homem e a distância dos animais. Todas as atividades humanas são realizadas e visíveis na corporeidade. (...) Assim o homem, em todas as suas funções e vivências, precisa ser corpo, o que é bem diferente de dizer que precisa do corpo. Isto porque a humanidade do homem se confunde com a corporeidade.

Pode-se perceber que na escola, é fundamental mostrar aos alunos que o corpo deve ser visto como forma de estar no mundo. Assim, de acordo com ZOBOLI E SANTOS (2005 APUD GOULART, 2015), cada ser humano é um corpo singular, pois o seu estar no mundo estabelece relações diferentes com o seu vivido. Então, cada sujeito vê o mundo a partir de suas experiências de vida o que é errado para mim pode ser o certo para você, ou pode ser o errado para mim daqui a algum tempo.

GOULART (2015) explica que as crianças obesas nas aulas de E.F. sofrem da exclusão por não conseguirem se movimentar direito devido a sua corpulência. Neste sentido, a educação, e a Educação Física como parte dela, precisa incorporar as grandes descobertas no que tange às novas concepções de ser humano enquanto corporeidade que pensa, sente e age de modo complexo e em constante auto-reorganização.

Compreende-se, portanto, que a inclusão não consiste apenas em aceitar um diferente em nosso meio. A inclusão se trata da forma de lidar com a diversidade, com a diferença, enfim, com a moralidade.

Segundo GOULART (2015) não se pode reduzir a inclusão das diferentes corporeidades em educação e Educação Física a uma simples questão de tolerância e respeito. O autor explica que se deve respeitar o outro a partir de sua complexidade e diferenças e a empatia são valores muito importantes nas relações com as diferenças e os diferentes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa possibilitou compreender que a Educação Física exerce fundamental importância ao direcionar as crianças e jovens ao melhor caminho para a saúde do corpo. Foi possível compreender que as brincadeiras modernas estão deixando as crianças mais sedentárias e por isso, mais obesas.

Neste sentido a responsabilidade da Educação Física aumenta no sentido de desenvolver atividades que possam incluir as crianças obesas e mostrar a elas existem possibilidades de ter uma vida mais saudável sem ser preciso sair de casa, brincar nas ruas ou em outros locais. Além disso, devem-se mostrar os riscos para a saúde de quem não se preocupa com a obesidade.

A pesquisa mostrou que a forma de brincar das crianças na atualidade pode influenciar no seu desenvolvimento físico e que as aulas de Educação Física podem facilitar a compreensão da importância do movimento.

Ao optarem por jogos e brinquedos eletrônicos as crianças estão deixando de brincar como antes, ou seja, deixando de praticar exercícios físicos, assim, aumentam os riscos para a saúde e também o prejudica o fator psicológico, a partir do momento que a criança obesa é discriminada por seus pares não obesos, podendo sofrer alterações negativas, em sua personalidade, levando à baixa autoestima e depressão.

Considerando a grande influência que a mídia exerce sobre as crianças, a escola e principalmente os professores devem ficar atentos e buscarem novas estratégias pedagógicas para atender a demanda da sociedade. Nesse sentido, o professor de Educação Física deve discutir dentro das aulas sobre a importância do movimento e da interação e ainda oferecer significações ao que elas se deparam, para que possam refletir e não serem passivas a esse novo mundo, podendo ainda encontrar uma possibilidade de integrar prazer e saúde.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **O brincar e a educação**. Revista virtual E. F. Artigos, Natal/RN, volume 3, n 1, maio, 2005.

ALVES, Fátima. **Psicomotricidade**: corpo, ação e emoção. São Paulo: Wak, 2003.

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães; GOMES, Cleomar Ferreira. **Brincadeira, mídia e pós-modernidade**: reflexões e dilemas na sociedade atual. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/17127>>. Acesso em: jun. 2015.

BORBA, Angela Meyer. **A brincadeira como experiência de cultura na educação infantil**. Revista Criança, novembro, 2006.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC / SEF, 1998.

CAMAROSSO, Felipe. **Obesidade e sedentarismo**: os jogos eletrônicos são o veneno ou cura? Disponível em: < <http://www.gameblast.com.br/2013/06/obesidade-e-sedentarismo-os-jogos-sao-o.html> > Acesso em: Outubro de 2015.

CHAVES, Thyago. **Brincadeiras antigas x brincadeiras atuais sedentárias e obesas**. Disponível em: <<http://professorthyagochaves.blogspot.com.br/2012/04/brincadeiras-antigas-x-brincadeiras.html>>. Acesso em: jun. 2015.

FONSECA, Vitor da. **Psicomotricidade**: perspectivas multidisciplinares. Porto Alegre: Artmed, 1976.

FORESTI, Maria Clara R. Rainato. **A importância do Brincar**. Tema abordado na V Jornada Regional de Psicopedagogia, agosto, 2008.

GOULART, Karoline Teixeira. **Sobrepeso e obesidade**: implicações e alternativas no contexto escolar. Disponível em: http://cascavel.cpd.ufsm.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3083. Acesso em: outubro de 2015.

LIMA, Maria Auxiliadora Vasconcelos Peres. **Uma reflexão sobre o ato de brincar**. Disponível em: < www.revistacriar.com.br >. Acesso em: 12 de junho de 2015.

MACHADO, João Luis de Almeida. **Músicas para Crianças**. Biblioteca Virtual do Estudante. Disponível em <http://www.planetaeducacao.com.br>. Acesso em 12 de junho de 2009.

MACHADO, Rose Elaine. **Método dinâmico de ensino**: educação infantil. São Paulo: Rideel, 2000.

MELLO, Elza D. de; LUFT, Vivian C.; MEYER, Flavia. **Obesidade infantil**: como podemos ser eficazes? Disponível em: www.scielo.br/pdf/jped/v80n3/v80n3a04.pdf Acesso em: outubro de 2015.

NEVES, Livia Almada. **Corporeidade**: uma filosofia de atuação na educação física. Disponível em: <http://www.ufjf.br/faefid/files/2010/08/TCC-L%C3%ADvia-Neves-CORPOREIDADE-UMA-FILOSOFIA-DE-ATUA%C3%87%C3%83O-NA-EDUCA%C3%87%C3%83O-F%C3%8DSICA.pdf> Acesso em: outubro de 2015.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

SOARES, Ludmila Dalben, PETROSKI, Edio Luiz. **Prevalência, fatores etiológicos e tratamento da obesidade infantil**. Disponível em: <http://www.researchgate.net/profile/Edio_Petroski2/publication/26452385> Acesso em: outubro de 2015.

SOUSA, Dayse Campos de. **Psicomotricidade**: integração pais, criança e escola. Fortaleza: Livro Técnico, 2004.