

ELICARLOS FONTE PESSOA^{1*}.

¹Centro Universitário Leonardo da Vinci (Uniassevi). Mamanguape – PB.

*E-mail: elicarlosrt@gmail.com

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo de estudo o uso de jogos eletrônicos de movimento e seus questionamentos em relação a obesidade infantil, propor ferramentas pedagógicas capazes de auxiliar a luta contra a obesidade infantil por meio de aulas de educação física e ludicidade, utilizando como proposta o uso de ferramentas pedagógicas para a educação física escolar, levando aos alunos, a possibilidade da implantação de atividades físicas desde a infância, tirando proveito de atividades e métodos mais prazerosos aos jovens alunos diante da insegurança trazidas por problemas sociais como as drogas, crime organizado e patologias advindas de má alimentação, maus costumes e sedentarismo desde a infância, na apresentação das ferramentas pedagógicas, vimos meios para a indução à realização de atividades físicas de forma lúdica e com apoio de bases tecnológicas. O estudo realizado durante o presente trabalho possibilitou chegar conclusão de que, os jogos cooperativos e os jogos eletrônicos de movimento, são ferramentas ideais para induzir em crianças a necessidade cada vez mais constante da realização de atividades físicas durante toda a vida.

Palavra-chave: Jogos, Obesidade, Infantil.

FERRAMENTAS PARA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR EM SALA DE AULA NO ENFRENTAMENTO A OBESIDADE INFANTIL**INTRODUÇÃO**

Segundo Damaso (2003), *“não mais existe distinção entre classes sociais e a problemática da obesidade infantil, passou a ser vista como um problema social em todas as classes, revelando-se sem precedentes em toda a história”*. Não só em âmbito nacional, mas também mundialmente, a preocupação com a obesidade vem crescendo em todas as faixas etárias. Problemática que surpreendentemente cresce em cada geração e que tem como atores passivos, crianças que contraem este mal cada vez mais jovens. Neste

contexto se faz necessário a criação de processos que propiciem, aos jovens desde muito cedo, o alerta para à realização de atividades físicas. E como apoio para a fuga do contexto sedentário, que são submetidas às crianças, as atividades lúdicas, jogos cooperativos e jogos eletrônicos de movimento, podem servir como saída para esse mal, a obesidade infantil.

De acordo com a Organização mundial de saúde (OMS):

“No Brasil, 9,4% das meninas e 12,4% dos meninos são considerados obesos, de acordo com os critérios adotado pela OMS para classificar a obesidade infantil. Um motivo a mais de preocupação, já que o levantamento também indicou uma elevação dos índices da doença nos países de baixa e média renda. No mundo, os dados mostraram que em apenas quatro décadas o número de crianças e adolescentes obesos saltou de 11 milhões para 124 milhões. A pesquisa da OMS advertiu, ainda, que outros 123 milhões de crianças, adolescentes e jovens, com idades entre 5 e 19 anos, já apresentam excesso de peso e a incidência é um pouco maior entre meninos: para cada grupo de cem existem oito meninos, enquanto que entre as meninas esse número fica em torno de seis. Segundo a OMS, uma pessoa é considerada obesa quando o Índice de Massa Corporal (IMC) está acima de trinta. O IMC é resultado de um cálculo que considera peso, altura e idade.” (BRASIL, 2018)

As contínuas mudanças nos hábitos saudáveis de vida, trazem também mudanças nos biótipos. Cada geração traz consigo, patologias resultantes de maus costumes como o sedentarismo, tatuado em sua qualidade de vida. E com as crianças, não seria diferente? A resposta é, não, pois segundo Machado (2011), crianças e adolescentes deixaram de realizar atividades como: correr, jogar e pular, e hoje ficam horas e horas em inatividade corporal, por conta dos atrativos eletrônicos. O aumento do sedentarismo por falta de atividades como: andar de bicicleta; brincar de pega-pega; entre outros, são cada vez mais escassas nos centros urbanos, onde impera a insegurança (GONÇALVES, 2011).

Dentro desse debate, a questão alimentar, em nenhuma hipótese pode ser deixada de lado. O acesso de crianças às guloseimas aliado à outras comodidades, segundo Oliveira (2003), são fatores que agravam o aumento de peso em crianças e adolescentes.

Nesse contexto, em 2009, é criada a lei Nº 11.947/2009, que estabelece o Programa Nacional de Alimentação Escolar (PNAE) que no artigo 2º elenca as diretrizes da alimentação escolar e enfatiza em seu parágrafo 1:

“O emprego da alimentação saudável e adequada, compreendendo o uso de alimentos variados, seguros, que respeitem a cultura, as tradições e os hábitos alimentares saudáveis, contribuindo para o crescimento e o desenvolvimento dos alunos e para a melhoria do rendimento escolar, em conformidade com sua faixa etária e seu estado de saúde, inclusive dos que necessitam de atenção específica.” (BRASIL, 2009, p. 1)

E que enfatiza no parágrafo 2 a qualidade nutricional aliada às práticas saudáveis de vida.

“A inclusão da educação alimentar e nutricional no processo de ensino e aprendizagem que perpassa pelo currículo escolar, abordando o tema alimentação e nutrição e o desenvolvimento de práticas saudáveis de vida, na perspectiva de segurança alimentar e nutricional” (BRASIL, 2009, p. 1)

Com essa perspectiva, o embasamento da utilização da educação física escolar como forma de linguagem corporal desde à educação infantil, se dá partindo da lei de diretrizes e bases da educação, de dezembro de 1996 sob o Nº 9.394/96 e todas às suas versões anteriores até a criação do referencial curricular nacional para educação infantil (RCN) bem como os parâmetros curriculares nacionais (PCNs), que posteriormente discordem e orientam as atividades para cada fase cognitiva da vida criança e do adolescente (BRASIL,1996).

O presente trabalho tem como objetivo geral propor ferramentas pedagógicas capazes de auxiliar a luta contra a obesidade infantil por meio de aulas de Educação Física e ludicidade e como objetivos específicos: Informar as políticas nacionais de alimentação escolar; Alertar sobre problemática da obesidade em crianças e suas principais patologias; Mostrar ferramentas práticas no combate à patologias advindas da má alimentação, maus costumes e sedentarismo desde a infância.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Breve histórico da educação infantil no Brasil

Desde o período da escravidão, escolas foram criadas para ensinar crianças a língua, a gramática e a matemática. Porém, só aos 6 anos de idade era dado esse direito aos escravos, com 12 anos de idade esse escravo, ainda criança, já era considerado adulto. Após a abolição da escravidão e com a proclamação da república, as esferas de governo começam a se preocupar com a problemática da criança. De acordo com Kramer (1992):

“Elaborar leis que regulassem a vida e a saúde dos recém-nascidos; regulamentar o serviço das amas de leite; velar pelos menores trabalhadores e criminosos; atender as crianças pobres, doentes, defeituosas, maltratadas e moralmente abandonadas; criar maternidades, creches e jardins de infância” (KRAMER, 1992, p. 23)

As transformações tecnológicas e científicas são, segundo Fraboni (1998), uma etapa histórica de inúmeras e efetivas conquistas no intuito de legitimar étnico-socialmente a educação da criança como sujeito proprietário de direitos, enquanto ser social e sociável.

Educação física na educação infantil

Ao iniciar esse tema, vale resgatar o conhecimento. Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), lei nº. 9.394 (BRASIL, 1996):

“A Educação Infantil, sendo a primeira etapa da Educação Básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os 6 anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais, complementando a ação da família e da comunidade. Respeitando esses conceitos da LDB parte a ideia de valorização da Educação Física na Educação Infantil.” (BRASIL, 1996)

Esta visão de Educação Física como componente curricular, de acordo com Melo (2006) recomenda um novo pensar e um novo agir dos docentes.

“O novo pensar é caracterizado pela necessidade de se conceber a Educação Física na escola nas mesmas condições dos demais componentes curriculares, nos quais as organizações dos seus

aspectos didáticas os consolidam na educação escolarizada” (MELO, 2006, p.188).

O parágrafo 3º, do artigo 26, descritos na lei 9394/96(LDB), estabelece a educação física integrada à proposta pedagógica escolar como componente curricular da educação básica, que por conseguinte, tem educação infantil no ensino fundamental e ensino médio, como etapas básicas, onde a educação física deve ser exercida desde a creche, até o 3º ano médio. Vale salientar que, pela pouca fiscalização, grande número de municípios, senão em sua maioria, desobedece ao que preconiza a lei supracitada (BRASIL, 2018).

O referencial curricular nacional para a educação infantil em atendimento a LDB (Lei nº 9394/96), estabelece a educação infantil como primeira fase da educação básica. A educação infantil, tem sua composição em três documentos que são: introdução, formação pessoal, social e conhecimento de mundo. Em específico, o 3º componente, “Conhecimento do Mundo,” é subdividido em 6 componentes: Movimento, Música, Artes visuais, Linguagem Oral e Escrita, Natureza e Sociedade e Matemática (BRASIL,1998).

Segundo o referencial curricular nacional para a Educação Infantil:

“O movimento humano, portanto, é mais do que simples deslocamento do corpo no espaço; constitui-se em uma linguagem que permite às crianças agirem sobre o ambiente humano, mobilizando as pessoas por meio de seu teor expressivo” (BRASIL, 1998, p.15).

Segundo Brasil (2018), no que tange as formas de linguagem e dentro deste contexto no RCN, foram apresentados conteúdos em dois blocos, que são: Expressividade e equilíbrio e coordenação em que ambos são referenciados no Referencial Nacional Curricular (RNC) e orientados pelos Parâmetros curriculares nacionais, (PCNs), traz uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar, de uma visão apenas biológica, para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais dos alunos.

Na prática e de acordo com Rolim (2004), as crianças se entretêm em um momento de relaxamento, ou seja, no momento que não estão em atividades fundamentalistas como dormir e comer, e segundo Gallahue e Donnelly (2008), durante esse período, elas desenvolvem funções cognitivas, além de noções e formulação de conceitos de lógica, hombridade e respeito.

Obesidade na faixa etária da educação infantil

A obesidade de crianças na faixa etária da educação infantil, pode causar inúmeras patologias físicas e que o acompanham durante toda sua vida. Porém, vale ressaltar que, não só patologias físicas são desencadeadas no processo de aumento de peso, tão importante quanto essas patologias, são os problemas psicossociais e neurolinguísticos causados pelo excesso de peso de uma criança. Outro ponto importante é que uma criança obesa, possui uma maior probabilidade em ser um adulto obeso (Santos, et al., 2007).

Na infância, o aumento do tecido adiposo, pode ser determinante nos padrões corporais e sua composição pode acompanhar o indivíduo até a fase adulta. (Damaso, 2003).

Em revisão, Balaba (2007), aponta uma multicasualidade como consequência dessa problemática. O que prevê um estudo do caso, onde as ações preventivas, tendem a ser mais específicas em casos com comprovada atuação genética no sobrepeso de algumas crianças. Porém, continua sendo muito difícil definir obesidade infantil e chegar a uma unanimidade ainda é tarefa bastante distante, e de forma empírica, deixamos que o visual do corpo define o ser, como obeso ou não, deixando de lado os métodos de avaliação.

Ludicidade na educação

As atividades escolares diárias podem ser convertidas em atitudes lúdicas por meio de brincadeiras e jogos. Dessa forma, é mais provável obter um *feedback* positivo no público escolar, pois conforme Oliver (2003), afirma: reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância. Permitir que as crianças sejam e vivam como crianças. Os seres humanos têm em si, a natural busca por experiências novas que propiciem novas aprendizagens a todo tempo. A criança, não diferente, tem cada aprendizagem como descoberta de um mundo novo.

Uma aula com contexto subjetivo tendo como ferramenta a ludicidade, desperta na criança o prazer em aprender e a inserção social ao ensinar ao colega de turma, pois segundo Viuniski (2000), a atividade física, deve ser prazerosa, continuada evitando assim exercícios rigorosos. A criança possui habilidades motoras em formação, assim, como os conhecimentos intelectuais. Desse modo, atividades criativas com base em antigas brincadeiras, podem atrair a criança para a aquisição do conhecimento e a fuga da morbidade.

“Assim, ao brincar, jogar imitar e criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam do repertório da cultura corporal na qual estão inseridas. Neste sentido, as instituições educacionais devem favorecer um ambiente físico e social onde a criança se sinta estimulada e segura para arriscar-se e vencer desafios. Quanto mais rico e desafiador for o ambiente (do ponto de vista dos movimentos), mas ele lhe possibilitará a ampliação de conhecimentos sobre si mesma, dos outros e do meio em que vive.”
(NEIRA, 2003, p. 115)

Jogos no combate a obesidade

Muito tem-se discutido, sobre a importância de práticas pedagógicas, onde os alunos possam desenvolver através de atividades valores como: solidariedade, cooperação e respeito. O que se torna muito difícil, segundo Gonçalves, et al., (2007), pois vivemos num mundo altamente globalizado, onde as pessoas se mantêm em competitividade, tendo “o vencer” como objetivo principal.

Segundo Brotto (2001), são nos jogos, que os esforços cooperativos, propiciam possibilidades da criação de uma mentalidade exclusivamente social e da necessidade real de práticas voltadas às atividades físicas.

Os jogos cooperativos são o meio mais próximo na busca por uma idealização do trabalho em grupo, ação que atualmente vem de forma gradativa tentando conscientizar, em todos os níveis educacionais a necessidade da atualização do trabalho desenvolvido com esta característica. Os jogos cooperativos, colocados como uma nova proposta de ensino tem objetivo de fazer com que as crianças possam saber o significado e a importância da cooperação. Para Corrêa (2007), a única maneira de aprender a cooperar, é cooperando. Assim sendo um objetivo não apenas para a educação física escolar, mas sim, para todo o campo docente.

E é esse momento de transformações advindas do contexto cooperativo de jogos, que a Educação Física pode efetivamente dar sua maior contribuição para que haja uma demanda significativa de seres protagonistas desde sua infância, germinando a semente de seus pensamentos sociais futuros, a fim de enaltecer a importância na formação de uma nova sociedade crítica/construtiva/superadora, que venha galgar passos importantes no caminhar do bem comum.

“São jogos cooperativos em que os participantes jogam uns com os outros, em vez de uns contra os outros. Joga-se para superar desafios. Os jogos cooperativos são jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar coragem de assumir riscos, geram pouca preocupação com o fracasso ou com sucesso com fins em si mesmo” (SOLER, 2006, p. 110).

A tecnologia pode ser um mecanismo/ferramenta que, ao despertar da imaginação faz-se extrair na área da educação uma aprendizagem inclusiva e até mesmo de lateralidade, bem como, a indução à práticas corporais desde a infância do ser. Buckingham (2007), expressa que a tecnologia possibilita a crianças a autorrealização. Porém, o uso do Console XBOX 360 KINECT, na Práxis da Educação Física, pode gerar ações e realização promotora do bem estar e promoção à saúde seja ela, mental ou física, por meio do movimento. As intervenções podem ser realizadas nas aulas de Educação Física, por meio da abordagem crítico-superadora e emancipatória.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o percurso de produção textual e pesquisa deste artigo, algumas questões foram apresentadas como principais problemáticas, tais como: obesidade em todas as fases da vida, patologias advindas da obesidade e questões relacionadas à genética individual de cada ser. Na apresentação das ferramentas pedagógicas, vimos meios para a indução à realização de atividades físicas de forma lúdica e com apoio de bases tecnológicas. Com isso, é possível chegar à conclusão que, os jogos cooperativos e os jogos eletrônicos de movimento, são ferramentas ideais para induzir em crianças a necessidade cada vez mais constante da realização de atividades físicas durante toda a vida, e que a semente plantada nesta fase primordial da vida, possa gerar uma sociedade mais proprietária do protagonismo, que leva a saúde e bem estar da comunidade mundial.

REFERÊNCIAS

1. BRASIL. Leis, decretos etc. lei n. 5.692/1971: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1971.
2. BRASIL. Leis, decretos etc. lei n. 11.947/2009: PNAE – Programa Nacional de Alimentação Escolar. Brasília, 2009.

3. BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC / SEF, 1998.
4. BRASIL. Lei de diretrizes e bases da educação nacional. Ministério da Educação, 1996.
5. BALABAN G, et al. Prevalência de sobrepeso e obesidade em diferentes classes socioeconômicas em Recife, PE. *Pediatria*. São Paulo, 2001.
6. BROTTTO FO. Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos, SP: projeto cooperação, 2001.
7. BUCKINGHAM, D. Crescer na área das mídias eletrônicas. São Paulo: Loyola. 2007.
8. CORREIA, Marcos Miranda. Trabalhando com Jogos Cooperativos: em busca de novos paradigmas na Educação. São Paulo: Papirus, 2006.
9. DÂMASO AR, et al. Modelo de Atuação Multiprofissional em Obesidade – Universidade Federal de São Carlos. In: DÂMASO, A. R. (Coord.). Obesidade. Rio de Janeiro: Medsi, 2003. p.486-495.
10. DÂMASO AR, et al Etiologia da Obesidade. In: DÂMASO, A.R. (Coord.). Obesidade. Rio de Janeiro: Medsi, 2003. p.3-34.
11. FREIRE JB. Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1997.
12. GONÇALVES H, et al. Fatores socioculturais e nível de atividade física no início da adolescência. *Rev. Panam Salud Públ*, 22, n.4, p. 246-53, 2007.
13. MACHADO YL. Sedentarismo e suas Consequências em Crianças e Adolescentes. Trabalho de Conclusão de Curso, Instituto Federal de Educação Ciências e Tecnologia. Muzambinho, MG, p.50. 2011.
14. MELO JP. Perspectivas da educação física escolar: reflexão sobre a educação física como componente curricular. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*. São Paulo, v.20, p. 188-190, sup. 5. setembro, 2006.
15. OLIVEIRA CL, FISBERG M. Obesidade na Infância e na Adolescência – Uma Verdadeira Epidemia. *Arq. Bras. Endocrinol. Metab.* vol 47. n. 2. Abril, 2003.
16. OLIVER GGF. Lúdico e Escola: entre a obrigação e o prazer. In: MARCELLINO, N.C. (Org.). Lúdico, educação e educação física. 2ª Edição, Rio Grande do Sul: Unijuí. 2003. p. 15-24.
17. SANTOS AL, et al. Obesidade Infantil e uma proposta de Educação Física preventiva. *Motriz*, Rio Claro, v.13, n.3, p.203-213, jul./set. 2007.
18. SOLER R. Jogos Cooperativos. Rio de Janeiro: 2 ed. Sprint, 2003.
19. SOLER R. Educação Física: uma abordagem cooperativa. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.
20. VIUNISKI N. Obesidade infantil: Um Guia Prático. 1ª Edição, Rio de Janeiro: EPUB. 2000.