

**UNILEÃO
CENTRO UNIVERSITÁRIO DR LEÃO SAMPAIO
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

DANIEL GOMES BRITO VIANA

A INFLUÊNCIA DAS ANIMAÇÕES NO ESPORTE INFANTIL

Juazeiro do Norte

2022

DANIEL GOMES BRITO VIANA

A INFLUÊNCIA DAS ANIMAÇÕES NO ESPORTE INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio (Campus Saúde), como requisito para obtenção de nota para a disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II, Artigo Científico.

Orientadora: Prof^a. Ma. Márcia Clébia Araújo Damacena

Juazeiro do Norte

2022

DANIEL GOMES BRITO VIANA

A INFLUÊNCIA DAS ANIMAÇÕES NO ESPORTE INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio, Campus Saúde, como requisito para obtenção do Grau de Licenciado em Educação Física.

Aprovada em ___ de junho de 2022.

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a Ma. MÁRCIA CLÉBIA ARAÚJO DAMASCENO
Orientadora

Prof^o Me. RENAN COSTA VANALI
Examinador (a)

Prof^a Ma. JULIANA GOUVEIA CARLOS
Examinador (a)

Juazeiro do Norte

2022

AGRADECIMENTOS

“A **Deus** pela presença espiritual que me concedeu nos momentos de estudo, só Ele e eu sabemos o quanto foi árdua a realização dessa pesquisa, quantos momentos eu pensei em desistir de tudo, mas a minha fé me sustentou.

Deus agradeço por ser meu norte, minha força e coragem, e principalmente por me ajudar a passar por tantas adversidades e chegar firme e forte até aqui. ”

A INFLUÊNCIA DAS ANIMAÇÕES NO ESPORTE INFANTIL

¹Daniel Gomes Brito VIANA

²Márcia Clébia Araújo DAMASCENO

¹ Discente do Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio, Juazeiro do Norte, Ceará, Brasil.

² Docente do Curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio, Juazeiro do Norte, Ceará, Brasil.

RESUMO

Este trabalho tem como finalidade trabalhar a Influência das Animações no Esporte Infantil a partir de um Estudo Bibliográfico. Esta temática tem uma grande relevância para a práxis docente propondo uma postura de criticidade e reflexão auxiliando com propostas de atividades que visam buscar a prática em si como ponto de partida e chegada, na busca de trazer à tona a importância das animações para professores e alunos numa melhor qualidade no ao ensino da Educação Física para as crianças. Por atingir a criança em um período em que a consolidação de valores é favorecida a ter uma influência direta na maneira de como essa criança vai enxergar, mapear e demarcar sua posição no mundo, torna os desenhos importantes para a criança e útil para um material didático em relação ao esporte, outro fator de relevada importância, é o fato de que a imagem visual deve ser considerada como um veículo de estimulação social muito importante, já que ele transita todos os dias entre o espaço privado-doméstico e o público escolar, já que ela tem muito a simpatia das crianças, e estas se estabelecem em comunicação silenciosa e se abrem à interação sensorial individualizada.

Palavras-chave: Esporte; Animação; Criança; Criatividade.

ABSTRACT

This work aims to work the Influence of Animations in Children's Sport from a Bibliographic Study. This theme has a great relevance for the teaching praxis, proposing an attitude of criticality and reflection, helping with proposals for activities that aim to seek the practice itself as a starting and ending point, in the search to bring out the importance of animations for teachers and students. in a better quality in the teaching of Physical Education for children. By reaching the child in a period in which the consolidation of values is favored and having a direct influence on the way in which this child will see, map and demarcate his position in the world, it makes drawings important for the child and useful for teaching material. in relation to sport, another factor of great importance is the fact that the visual image must be considered as a very important vehicle of social stimulation, since it transits every day between the private-domestic space and the public school, since that she is very sympathetic to children, and children settle into silent communication and open to individualized sensory interaction.

Keywords: Sport; Animation; Child; Creativity.

INTRODUÇÃO

É notório e perceptível a influência que os desenhos animados exercem sobre as crianças, além de um grande fascínio, principalmente pelo fato destes mostrarem-se de formas lúdicas às crianças, além de serem de fácil entendimento. Uma vez que a imaginação é aguçada, com os estímulos corretos é possível utilizar de animações para atrair a atenção e melhorar o desempenho das crianças com o esporte, (OSTROWER, 1977).

Na atualidade, nos deparamos com um grande número de crianças que passam a maior parte do seu tempo diante da tela da televisão, do computador, do tablet ou do celular, percebemos que desta maneira, a criança adquire as informações e faz uso de algumas ações sugeridas por estes instrumentos, de diversas formas. Alguns sentimentos são absorvidos pelo que assistem, veem ou jogam, pois tanto sua imaginação quanto a sua compreensão é estimulada, o que faz aparecer sentimentos diversos como calma, alegria, agressividade, tristeza, agindo na área emocional, (FUSARI, 2022).

Tanto os mangás como os animes ganharam o gosto do público brasileiro, fazendo o consumo desse material aumentar ano após ano, ganhando legiões de fãs não só em nosso território como em todo o mundo com suas temáticas e histórias cativantes (NETO 2011), onde por diversas vezes a criança é vista naquele contexto, viajando para mundos distantes, ganhando superpoderes, capturando monstros com uma chave, ou defendendo um reino distante.

Levando em consideração esse conhecimento, surgem estas questões: Seria possível empregar as animações para incentivar a criança em relação ao esporte? O esporte poderia ser visto de outra maneira com ajuda deste recurso criativo infantil? Quais as limitações e ou restrições que o professor de Educação Física enfrentaria ao utilizar das animações para criar sua abordagem?

Com relação a temática escolhida, a Influência das Animações no Esporte Infantil, (NETO 2011) conclui que é preciso que exista uma reflexão teórica que seja articulada com as atividades práticas no ensino da Educação Física, pois deste modo, nos permitirá dar mais significado aos fenômenos que podemos observar nas aulas. O resultado da investigação tem a possibilidade de tornar mais claro, (TIBEAU ,2022), que o ensino da Educação Física vem sofrendo durante certo tempo, certas

redefinições, e que estas redefinições proporcionaram a tal ensino, uma grande complexidade, e atualmente passou a exigir novos métodos de atuação.

O estudo é relevante, pois auxiliará os acadêmicos em pesquisas futuras, assim como será de auxílio para os profissionais da área de Educação Física que não possuem um profundo conhecimento sobre o tema aqui abordado, podendo desta maneira, oportunizar uma melhor compreensão (VOSER, 2011), do quanto é importante a influência das animações no esporte infantil para as crianças e, conseqüentemente, para a realização das práticas da Educação Física, valendo-se das animações como um recurso que desperte-as para a realização das práticas da Educação Física em seu dia a dia, bem como dar maior destaque de como estas influência podem auxiliar para um melhor clima para aprendizagem, que fará com que busquem resultados diretos com o nível de satisfação, não só de professores como também dos alunos, o que conseqüentemente causará impacto na produtividade, na aprendizagem e na socialização.

Desta maneira, esta temática tem uma grande relevância para a práxis docente propondo uma postura de criticidade e reflexão auxiliando com propostas de atividades que visam buscar a prática em si como ponto de partida e chegada, na busca de trazer à tona a importância das animações para professores e alunos numa melhor qualidade no tocante ao ensino da Educação Física para as crianças, para que estas possam ser mais produtivas e críticas (OSTROWER,1977).

Este trabalho proporcionará benefícios para a didática do ensino, a arte na educação, educação especial, e várias outras áreas, por apresentar possibilidades de trabalhar a diversidade, a escrita a oralidade, a socialização bem como o senso crítico dos alunos

MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia, de acordo com Gil (1994), envolve uma natureza básica, buscando a construção de novos conhecimentos que devem ser aplicados no avanço da ciência, sem necessidade da aplicação prática predita. Por buscar seu aprofundamento ante um problema ou situação dentro da área explorada, obtendo conhecimento e compreensão, é também de cunho exploratório (MALHOTRA,2011). Em relação à pesquisa optou-se, pela Pesquisa Bibliográfica devido à necessidade de uma base teórica fundamentada em análises realizadas, aplicadas e comprovadas a

partir da leitura, que contribuirão para discussão apresentada no trabalho, bem como a análise de documentos da legislação educacional, análise e sites da internet, com o objetivo de verificar as contribuições científicas acerca da temática.

Os levantamentos de dados, bibliográficos, nos levará a um aprofundamento e detalhamento das informações para que possamos chegar a um resultado mais preciso e próximo do real, dentro do objetivo estabelecido nesta pesquisa.

Este trabalho é de cunho qualitativo de natureza interpretativa. Segundo André (2008), este tipo de pesquisa está em oposição a uma visão empírica da ciência que busca a mensuração dos fatos em detrimento da descoberta, da interpretação. Deste modo, a análise qualitativa direciona a investigação para o contexto onde os fatos ocorrem. Minayo (2004), define três fases para análise de conteúdo: “pró-análise, exploração do material, tratamento dos resultados obtidos e interpretação”.

Na primeira fase organiza-se o material a ser analisado, na segunda aplica-se o que foi planejado no primeiro momento e na terceira, encaminha-se para o tratamento dos dados.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os estudos serão apresentados e analisados através de uma tabela descritiva para discussões, organizada em ordem de publicação do mais atual ao mais antigo, assim como, livro, revista de publicação, autores, título original e conclusão dos estudos selecionados.

TABELA 01: Relação dos estudos analisados

Ano	Livro/Revista/Site	Autor	Título	Conclusão
2022		FUSARI, M F R	Educador e o desenho animado que a criança vê na televisão	O autor nos mostra que atualmente a sociedade de produção e consumo dispõe de um mecanismo que serve para infiltrar na criança uma padronização de valores estabelecidos pela cultura de massa, presos a mídia “visual” (tv, tablets, celulares...). Isso persuadiu o comportamento dos pequenos espectadores na atualidade que ficam diante dos aparelhos envolvidos pela programação, pelo poder oferecido ante a linguagem visual. As mídias instituem valores de diversas ordens, porém, seu maior feito se identifica pela consequencialidade da extensão da consequência do processo que esta mídia exerce sobre a criança. Levando em conta o relacionamento da criança com o desenho animado, é necessário que haja uma intencionalidade que esteja voltada para mais para o aspecto da criticidade, pois as mídias prendem-se a sociedade participando dos efeitos e que são necessários os constituir como resultantes de uma interação lúdica da própria criança. Ao usar o lúdico, os professores conseguirão estimular aprendizados importantes, transferir questões e novas perspectivas, mas ainda trabalhando com o encantamento e a curiosidade, que permitirá a criança explorar sua imaginação e criar suas próprias expectativas sobre o que ela está assistind,.
2022	https://esportenaescolalpp05.wordpress.com/2013/07/23/competencias-adquiridas-com-a-educacao-fisica/	TIBEAU, Cynthia	Competências Adquiridas com a Educação Física	Mostra que além dos benefícios físicos da prática esportiva, a Educação Física pode desenvolver competências e habilidades sociais, psicológicas, motoras e cognitivas! Várias habilidades como raciocinar, planejar, exercitar a memória e compreender situações e estratégias precisam ser desenvolvidas.
2022	https://efdeportes.com/efd155/atividades-fisico-desportivas-	VOSER, Rogério da Cunha. NETO,	Aspectos pedagógicos das atividades físico-	É importante salientar, que ao usar o lúdico, o professores conseguirão estimular aprendizados importantes, transferir questões e novas perspectivas, mas ainda trabalhando com

		aplicadas-as-criancas.htm	Francisco Xavier de Vargas	desportivas aplicadas as crianças	<p>o encantamento e a curiosidade, que permitirá a criança explorar sua imaginação e criar suas próprias expectativas sobre o que ela está assistindo, fazendo com que seu encantamento nos jogos e esportes sejam mais aguçados e lhes permita maior assimilação dos conteúdos de valores inseridos em determinado esporte por ela escolhido.</p> <p>É certo que “os desenhos favorecem a problematização e resolução visual de temáticas que, no espaço ‘real’, a criança tem dificuldades de compreender, como nascimento, morte, família e relacionamentos, direitos, deveres, ganhar, perder...”. Para o autor boa parte dos desenhos animados tem como objetivo representar situações do cotidiano que a criança vivencia no seu dia a dia, como um encontro com um coleguinha na escola até o momento do jantar com a família. A criança enxerga nos desenhos animados, o comportamento dos personagens e aprendem valiosas lições com outros protagonistas mais velhos, isso facilita para a criança ter seus primeiros entendimentos acerca de senso crítico, noção de certo e errado e de bem e mal, além de ser um alerta para consequências de atitudes consideradas inadequadas.</p>
2022		http://uolesporte.blogosfera.uol.com.br/2017/10/15/10-personagens-de-desenho-que-se-arriscaram-no-esporte/	Vários	Personagens de desenho que se arriscam no esporte	<p>Existem vários personagens de desenhos que entram em cena com atletas e esportistas famosos. A exemplo disso tem-se, o desenho do “Pernalonga e sua turma que contracenaram com Michael Jordan no inesquecível longa-metragem “Space Jam: O Jogo do Século”, do ano de 1996 quando Pernalonga recebe o reforço de Michael Jordan”.</p> <p>Além de caçar águas vivas, o Calça-Quadrada e seu melhor amigo Patrick Estrela adoram praticar qualquer esporte, especialmente na praia: surfe, badminton, vôlei...</p> <p>Em uma das aventuras do desenho educativo, Dora viaja ao Brasil para jogar futebol no episódio “A Grande Partida de Futebol”, lançado às vésperas da Copa do Mundo de 2014. Em 2012, a Warner lançou o filme “Tom & Jerry Campeões do Mundo”, tendo como cenário o universo esportivo. Golfe,</p>

					<p>tênis, boliche e futebol estão entre as modalidades que aparecem no desenho. Um dos desenhos mais repetidos ao longo dos anos na TV brasileira, o Pica-Pau. Ele já se arriscou nos mais diversos esportes – boxe é só um deles. A série mais longa da história da TV já abordou os esportes várias vezes. Teve até futebol, com participação de nomes como Ronaldo Fenômeno e Cristiano Ronaldo – Homer atuou como árbitro. Em um dos episódios, Homer e Lisa chegam a contratar Venus Williams para desbancar Marge e Bart”. Considera-se portanto que existem opções de desenhos animados com potencial educativo que podem auxiliar no desenvolvimento das crianças, de forma divertida e atraente.</p>
2021	https://www.nerdstickers.com.br/os-animes-de-esporte-que-vao-te-motivar-ainda-mais/	HUGO SANCHEZ	Os animes de esporte que vão te motivar ainda mais.	De acordo com o autor a medida em que praticamos esportes, ou buscamos nos encontrar ou até mesmo motivação dentro deles. Para Sanchez (1021), os animes retratam diversos modelos diferentes, podendo ajudar na escolha de jogos, para realização de movimentos esportivos, com muita aventura e emoção. Existem alguns animes épicos que marcaram gerações e outros que estão ainda em construção, todos eles retratam sobre esportes. A exemplo, temos:	

					<ul style="list-style-type: none"> ● Haikyu! O anime de vôlei - Assim como em um jogo de verdade, a animação japonesa com um enredo voltado para o esporte de vôlei, Haikyu, não trabalha somente com o enredo voltado somente para o vôlei, o anime japonês consegue trabalhar muito bem aspectos como a amizade e superação. ● Megalobox, um estilo de boxe, o esporte que cerca a história é o boxe, de maneira um pouco diferenciada. Juntamente com elementos tecnológicos, o boxe praticado no desenho japonês é bastante emocionante, com uma saga comovente e muito arrojada, sabe bem entreter os espectadores. ● Super campeões, pedala e vai pra cima - O enredo da história gira em torno da vida de Tsubasa, acima de tudo movido pela sua vontade de ser jogador de futebol, buscando seu sonho no universo do futebol, ele não é diferente. O sonho de jogar no Brasil e jogar no São Paulo o motiva, e os alunos podem acompanhar de perto. A premissa do anime, mostra um bom desenvolvimento de vários personagens com várias passagens por diversos times. Ao passo que os alunos se sentem imersos em um jogo de futebol com situações dramáticas, vividas dentro de incertezas nas quatro linhas do gramado. ● Kuroko no basket, a sombra de Kuroko - Esse anime motiva os alunos a entenderem sobre o jogo. Em Kuroko no basket, a formação do time de basquete se dá com a premissa para a disputa de campeonatos e afins Kuroko nunca foi destaque, pois sempre preferiu manter-se na sombra, o anonimato o agrada, fazendo com que o espírito em equipe prevaleça
2019	OPAS – Organização Pan Americana de saúde	Regina Guthold, PhD, Gretchen A Stevens, DSc. Leanne M	Novo estudo liderado pela OMS aponta que a maioria dos adolescentes não pratica atividade física suficiente	As autoras observam algumas limitações, incluindo o fato de o estudo abranger apenas informações de adolescentes em idade escolar, devido à falta de dados para adolescentes fora da escola. Os adolescentes que frequentam a escola podem variar quando comparados a outros da mesma idade,	

			Riley, MSc Prof Fiona C Bull, PhD.		pois é mais provável que os adolescentes na escola tenham antecedentes vantajosos que podem ser mais focadas em altos rendimentos em outras disciplinas escolares, em vez de educação física e esporte.
2017	https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115352985023		CRUZ, Junior Gilson	Nippon Ichi! O Esporte na Cultura dos Animes e Mangás.	Este ensaio discute algumas das interações do esporte dentro do contexto dos animes e mangás. Para isso o autor estabelece marcos referentes à cultura japonesa e à ascensão do esporte no Japão. Nesse sentido, infere que, apesar da forte influência exercida por símbolos pertencentes à identidade nipônica, a representação do esporte nos animes e mangás está cada vez mais próxima da (pós-)modernidade ocidental, graças à globalização e à transnacionalização de bens imateriais.
2017	SBP – Sociedade Brasileira de Pediatria	Dra. Luciana Rodrigues Silva Et All. (Vários autores)		Pediatras orientam como introduzir atividades físicas na rotina das crianças e adolescentes brasileiros	O texto lista diretrizes segundo as diferentes faixas etárias da população pediátrica e também alerta os médicos sobre a importância de também cuidarem de sua saúde e bem-estar, com o apoio do esporte e outras práticas. Ainda são feitas recomendações às escolas para que repensem o modelo de aula tradicional, onde os alunos ficam sentados na maior parte do tempo
2015	Fiocruz/ EPSJV/ Lic-Provoc/Observatório Juventude, Ciência e Tecnologia	Barbanti, Apud SIQUEIRA		Educação Física	Resumo do que é a Educação Física, sua história e desenvolvimento. De acordo com Fiocruz (2022) ¹ , dentro da história o surgimento da educação física teve seu surgimento como um método para disciplinar e controlar as pessoas a partir dos seus corpos, porém, com o decorrer do tempo esta concepção foi mudando e tomando rumos diferente.
2014		MACEDO, Elizabeth		Base Nacional Comum Curricular (BNCC): novas formas de sociabilidade produzindo sentidos para a educação.	A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. E tem como princípios:

¹<http://www.juventudect.fiocruz.br/categoria-ciencia/ciencias-da-saude/educacao-fisica#:~:text=A%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20F%C3%8DICA%20urgiu%20na,de%20Filosofia%20do%20mundo%20ocidental>.

Acassado em 10.10.2022.

					agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com baseados em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. A BNCC tem uma proposta de uma grande inovação aquando estabelece dez competências gerais para nortear as áreas de conhecimento e seus componentes curriculares. De acordo com o documento, o desenvolvimento de tais competências é necessário para assegurar os direitos de aprendizagem de todos os estudantes da Educação Básica.
2010	Revista Digital	LEITE, Eduardo Alves	O esporte na escola: sua realidade e possibilidade de mudanças		Analisa a realidade do esporte que é aplicado nas aulas de Educação Física nas escolas, e após essa análise avaliar possibilidades de mudanças com o objetivo de transformá-lo através das abordagens críticas e dos PCN's, com a introdução de mais modalidades esportivas e com o resgate do lúdico.
2009		JENKINS, Henry.	Cultura da convergência.		O conceito de Cultura da Convergência, criado por Henry Jenkins, refere-se a três fenômenos distintos interligados entre si: o uso complementar de diferentes mídias, a produção cultural participativa, e a inteligência coletiva. Assim, para Henry Jenkins, a inteligência coletiva diz respeito "a essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros" (2008, p. 54).
2007		SATO, Cristiane A. JAPOP	O Poder da cultura pop japonesa		Neste livro convida-nos a entender o fascínio que os quadrinhos e desenhos animados japoneses exercem sobre crianças, adolescentes e adultos para que assim possamos usa-las como um recurso poderoso a aprendizagem.
1998		BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental	Princípios Orientadores da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), 2015b		Este componente curricular tem se estabelecido no ambiente escolar na perspectiva culturalista a fim de conduzir os alunos à compreensão da multiplicidade de conteúdos e possibilidades de entendimento da cultura corporal de movimento. A BNCC reforça este entendimento, trata-se da mais recente política pública na área da educação apoiada na LDB e traz em seu conjunto os direitos

					e objetivos de aprendizagem em cada etapa da Educação Básica, sendo a Educação Física componente de relevância social, inserida na área de Linguagens para contribuir nos estudos das complexas relações pessoais e institucionais, buscando a preservação e reconstrução crítica da herança histórico social da humanidade vinculada à perspectiva sociocultural por meio das práticas corporais
1997		BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental	Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física.		O texto se refere a Educação Física como componente obrigatório de maneira integrada à proposta pedagógica do estabelecimento de ensino. Sobre o professor responsável pela Educação Física, a LDBEN flexibiliza a formação no sentido de permitir ao pedagogo e ao técnico em magistério conduzir tal aula.
1995		DANTAS, Estélio H. M.	A Prática da Preparação Física		É uma obra dentro da literatura esportiva, onde são abordados de maneira bem ampla alguns dos processos para a capacitação do atleta de várias modalidades esportivas. O livro trata de alguns assuntos como: Orientação da vocação esportiva, princípios científicos do treinamento esportivo, planejamento da preparação física e prática esportiva em diversas modalidades além de se aprofundar em treinamento de força e nutrição em preparação física
1991		SCHILLER, F.	Teoria da Tragédia		O trabalho é investiga a relação entre arte e educação nas obras filosóficas de Friedrich Schiller para, a um só tempo, situá-lo historicamente dentro do debate da formação do teatro nacional alemão do fim do século XVIII e investigar as nuances de sua teoria estética e, mais especificamente, o destaque dedicado ao teatro trágico como educador do gênero humano. Analisa-se o desenho animado como uma arte, e como tal deve ser livre, deve ser fruto de um estado lúdico e, por conseguinte, pleno de autonomia. O que importa é que o próprio entretenimento, na medida em que se origina de fontes morais, acabe por aperfeiçoar e lapidar o ser humano. A arte se torna um meio para a moral, um instrumento.

1979		KNELLER, George	Arte e ciência da criatividade.	O livro escreve a criatividade como uma descoberta e a expressão de algo que é tanto uma novidade para o criador quanto uma realização por si mesma. Para o autor, o pensamento criador é divergente, inovador, exploratório e aventureiro, o mesmo acredita que o risco e a incerteza o estimulam, é curioso, atraído pelo desconhecido, ao mesmo tempo em que mostra-se impaciente ante a convenção, em contraste com a inteligência, pensamento que converge e se mede nos testes de inteligência, que resultam em respostas convencionais
1977		OSTROWER, Fayga.	Criatividade e processos de criação	Com o referencial da arte, mas temática interdisciplinar, a autora encara a criatividade como um potencial próprio de todos os humanos. Nos processos criativos em geral importam: percepção, formas, intuição e imaginação, assim como o crescimento e a maturidade das pessoas. Os pensamentos são ilustrados com obras de arte e análises de seu conteúdo expressivo.
1976		CHAZAUD, Jacques	Introdução psicomotricidade	a Neste livro, o autor busca situar esta disciplina em seu pleno progresso, propiciar a compreensão do que ela é e do que ela objetiva. Inicialmente se dirige a um público que busca informações e orientação. Sua finalidade, portanto, é apresentar uma sistematização de seu tema em um panorama sintético dos problemas que suscita. Esta é sua única originalidade: apresentar as questões colocadas de modo a satisfazer a curiosidade, e facilitar aos profissionais (da infância e adolescência, reeducadores em formação) o acesso aos manuais especializados, frequentemente limitados a estritas considerações práticas. Para o autor esta obra deverá ser usada conjuntamente - ou a modo de complementação - com um triplo trabalho precedente consagrado à Psicologia infantil, à Psiquiatria infantil na prática e às Psicoterapias da criança.

FONTE: Dados da pesquisa (2022)

Podemos perceber nos relatos apresentados na tabela, que pensar Educação Física nos remete-nos ao espaço escolar onde corríamos, brincávamos e nos exercitávamos, tendo um professor como orientador e facilitador desse processo.

Em termos de definição, a Educação Física de acordo com Barbanti apud SIQUEIRA (2015) é definida como:

“processo educacional que usa o movimento como um meio de ajudar as pessoas a adquirir habilidades, condicionamento, conhecimento e atitudes que contribuem para seu ótimo desenvolvimento e bem-estar”.

O que torna o ser humano, como o principal objeto de estudo da Educação Física, por ser este um ser além de emocional, biológico, cognitivo e social. Deste modo a disciplina observa ao mesmo tempo que estuda todas as dimensões humanas utilizando-se de várias outras ciências, o que faz com que a mesma desenvolva no ser humano funções mentais, coordenação motora, criatividade, livre expressão e sociabilidade

No Brasil, a Educação Física, é regida pela Lei nº 9.394/96 que dispõe para a Educação Básica o artigo 26 da LDB, que diz:

Os currículos do ensino fundamental e médio devem ter uma base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e da clientela.

Assim sendo, a disciplina de Educação Física passa a ser considerada como um componente curricular obrigatório da Educação Básica. Partindo desta, criou-se vários outros documentos que tem por função o auxílio da prática pedagógica dos professores de esta disciplina.

De acordo com CUNHA (2022), a Comissão de Educação aprovou neste ano de 2022 o [PL 3467/2019](#), que inclui na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional a valorização da educação física e a promoção do desporto escolar como forma de desenvolvimento integral do cidadão. O Projeto de Lei tem a autoria de Leila Barros (DF). A autora defende que “é fundamental criar no país uma cultura esportiva, de bem-estar e saúde”. Porém, o relator, Izalci Lucas

(PSDB-DF), fez a retirada da obrigatoriedade das aulas de educação física no ensino superior.

Segundo Tesche (2022), na história da Educação Física, o educador Johann Bernard Basedow (1724-1790), foi considerado o pai da Educação Física no ensino, sendo este um dos pioneiros, instituindo no ano de 1774 na escola-modelo de Dessau, na Alemanha, a prática de exercícios como “correr, saltar, arremessar, transportar objetos e subir”.

A BNCC coloca a Educação Física na área da linguagem e a trata no âmbito cultural, desta maneira faz com que as expressões culturais passem a fazer companhia aos movimentos de práticas esportivas no campo dos objetos de conhecimento da disciplina, tendo como proposta o desenvolvimento de práticas corporais compostas por três elementos distintos: o movimento corporal como elemento essencial; a organização interna (de maior ou menor grau), com pauta em uma lógica específica; e o produto cultural vinculado com o lazer/entretenimento e/ou com o cuidado com o corpo e a mente.

De suma importância, são as abordagens pedagógicas na Educação Física, se trata da Psicomotricista, a Construtivista-Interacionista, a Desenvolvimentista, a Sistêmica, Crítico-Superadora, a Crítica-Emancipatória, a Cultural, a dos Jogos Cooperativos, a Saúde Renovada, e dos PCN's (FIOCRUZ; 2022)².

Ainda de acordo com a BNCC as habilidades para Educação Física que devem ser trabalhadas, pois esta possui em si um diferencial importante das outras áreas do conhecimento, por não se restringir à racionalidade científica a qual costumeiramente norteia as práticas pedagógicas, porém, vai mais longe ao proporcionar experiências mais amplas que envolvem cultura, lazer e saúde (SAE DIGITAL, 2022).

A disciplina de Educação Física é uma das matérias que apresenta mais aspecto preventivo, principalmente quando se trata da à saúde e do bem-estar.

²<http://www.juventudect.fiocruz.br/categoria-ciencia/ciencias-da-saude/educacao-fisica#:~:text=A%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20F%C3%8DSICA%20surgiu%20na,de%20Filosofia%20do%20mundo%20ocidental>. Acessado em 21.09.2022

No entanto, para alguns estudiosos (SPORTSJOB, 2022) a educação física “muitas vezes é mal-empregada nas escolas brasileiras, principalmente a respeito do ensino tático e teórico”.³

Alguns autores questionam se as escolas e os professores estão tendo dificuldades de alcançar os objetivos propostos pelo ensino da disciplina, se de fato, existe alguma lacuna que provoca tantas vezes o desinteresse de vários alunos pela disciplina de Educação Física.

A Educação Física sempre foi uma disciplina muito significativa, mas é notório que por várias vezes teve pouca valorização na grade curricular. É uma matéria que além de inserir, adaptar e incorporar o aluno no saber do movimento do corpo, ela tem como função formar o cidadão, o que para Betti (1992) vai produzir, reproduzir e transformar o ser humano, deixando-o qualificado para aproveitar mais e melhor dos jogos, esportes, danças, lutas, ginásticas e quaisquer práticas de aptidão física, além de tirar proveito do “exercício crítico dos direitos e deveres do cidadão para a benfeitoria da qualidade de vida humana”.

Uma das funções da educação física é a de somar e dar sua contribuição para com a educação intelectual e moral nas escolas, tendo como uma de suas responsabilidades instruir e instigar o aluno a opinar e se posicionar criticamente em relação às atuais linhas de cultura corporal de movimento

Ela ainda objetiva o despertar o interesse do aluno em ter um bom envolvimento com as atividades e exercícios corporais, dando condições de criar convivências harmoniosas e construtivas com outras pessoas, e ainda sendo capazes de reconhecer e respeitar as características físicas e desempenho do próprio aluno e de outros indivíduos, não segregando e nem depreciando outras pessoas por qualidades e peculiaridades como aspectos físicos, sexuais e ou sociais (BERTAN, 2014)⁴.

A ideia, que leva os meios de comunicação aos lares de diversas crianças, reside no ideal de entretenimento, e é por esta razão que se torna tão importante o rever e repensar das influências que os desenhos animados

³<https://sportsjob.com.br/a-importancia-da-educacao-fisica-escolar-na-formacao-do-individuo/#:~:text=Import%C3%A2ncia%3A%20As%20aulas%20de%20educa%C3%A7%C3%A3o,para%20as%20quais%20s%C3%A3o%20desafiados>. Acessado em 16.08.2022

⁴ <https://efdeportes.com/efd195/o-que-e-educacao-fisica.htm> acessado em 10.10.2022

exercem na vida das crianças. Pois, tanto as brincadeiras, os brinquedos, os jogos e as narrativas, são além de essenciais muito importantes para o desenvolvimento das crianças.

Quando acrescentamos um tom lúdico no aprendizado, estamos dando oportunidade para que essas atividades tragam benefícios nos aspectos físico, intelectual e social, pois temos a consciência de que justamente, brincando que a criança começa a desenvolver sua identidade, a exercitar sua autonomia e a inaugurar sua capacidade de socialização.

A variedade de desenhos existentes na atualidade no chamado mercado de animação é imensa, isto faz com que pais, professores e coordenadores foquem cada vez mais a sua atenção e preocupação com estes materiais antes de chegarem aos seus filhos e alunos, pois diante das numerosas formas de mídias alternativas de fruição o esporte como os mangás e animes, faz-se necessário estar alerta observando as sinopses, as indicações e o conteúdo para depois serem repassados para as crianças com mais segurança.

Face a divulgação mundial, tanto os mangás quanto os animes têm se apresentado como objeto de interesse de materiais acadêmicos, porém pouco difundidas estas pesquisas no Brasil, o que se torna um material escasso para estudantes e pesquisadores.

Neste contexto discutir as inserções do esporte no fenômeno dos mangás e animes, é uma proposta a ser enfrentada sobre três aspectos caros à fundamentação, contextualização e ao desenvolvimento do debate, pois o universo dos animes e mangás tem um conjunto próprio e exclusivo de gêneros, dentro do qual são destacados os recortes de ordem demográfica. Na procura de atingir públicos específicos, estes costumam se configurar de acordo com especificidades de idade e sexo dos leitores e espectadores pretendidos.

De acordo com Cruz (2022), entre as categorias mais conhecidas, podemos mencionar as quatro mais importantes:

“• Shōnen: voltadas a crianças e adolescentes do sexo masculino, essas histórias se popularizaram na década de 1960 e tendem a apresentar enredos que equilibram ação, disputas e humor, revestidos pelo espírito de camaradagem e pela cooperação entre pares, sendo quase sempre protagonizados por homens;

- Shōjo: equivalente feminina dos mangás Shōnen, essa vertente ascendeu nos anos de 1970, apresentando elementos de comédia e luta, distinguindo-se por seu enfoque em dramas, romances e narrativas com maior carga emocional, além de ter immortalizado as icônicas personagens com olhos grandes e expressivos – traço considerado identitário dessa forma artística;
- Seinen: dirigida a jovens-adultos do sexo masculino, essa categoria lida com linguagens e temas mais maduros, como sexo, violência e críticas sociais;
- Josei: equivalente feminina dos mangás Seinen, aborda assuntos extraídos do cotidiano de mulheres adultas, operando de modo menos idealizado e caricato que as histórias Shōjo.”

Para Jenkins, (2009. Apud CRUZ, 2022) além de ser o segmento mais popular no Japão, o gênero shōnen hoje em dia é um dos maiores aliados dos mangás e animes de esporte. Trata-se do nicho que reúne séries emblemáticas como Saint Seyia (1986), Dragon Ball (1984) e Naruto (1999), as quais alcançaram sucesso mundial, inclusive no Brasil, onde esses e tantos outros títulos similares foram ou ainda são exibidos em canais de TV aberta e por assinatura. Porém, sua articulação com o esporte não se deve apenas ao seu crescente público consumidor e potencial de adesão. Narrativas mangás também se caracterizam como um campo muito favorável à operacionalização de princípios inerentes ao esporte moderno e às suas representações no âmbito do entretenimento.

A centralidade em atividades com inspiração esportiva é uma das táticas comerciais mais difundidas no ramo dos animes e mangás, principalmente as que são focadas no público infanto-juvenil. Jenkins, (2009), afirma que dentre à multiplicação das narrativas transmidiáticas, intensifica-se a irradiação de universos ficcionais singulares por intermédio de plataformas midiáticas diversificadas.

Observamos, outrossim que os desenhos animados infantis são possuidores intuitivos não somente de entreter as crianças e detê-las em frente a tela por alguns minutos, mas acima tudo, desenvolver as áreas emocional e intelectual e influenciando no comportamento das mesmas.

Outro enfoque importante, é a percepção de algumas das inserções do esporte no contexto dos animes e mangás aqui entendidos como mercadorias e ao mesmo tempo pontos de confluência de forças culturais globais e locais. Para

fundamentarmos essa reflexão, foram estabelecidos marcos referentes à cultura japonesa e à ascensão do esporte no Japão. Nesse sentido, infere que, apesar da forte influência exercida por símbolos pertencentes à identidade nipônica, a representação do esporte nos animes e mangás está cada vez mais próxima da pós-modernidade ocidental, graças à globalização e à transnacionalização de bens imateriais (JENKINS,(2009).

Outro fator de relevada importância, é o fato de que a imagem visual deve ser considerada como um veículo de estimulação social muito importante, já que ele transita todos os dias entre o espaço privado-doméstico e o público escolar, já que ela tem muito a simpatia das crianças, e estas se estabelecem em comunicação silenciosa e se abrem à interação sensorial individualizada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

São inúmeros os desenhos que existem hoje no mercado de animação, por isso, os pais e professores devem ficar atentos, verificar as sinopses, a indicação de faixa etária e se o conteúdo é relevante para a compreensão de muitos assuntos, sendo um desses o próprio esporte. Dois exemplos são “super campeões” ou “super onze”, que acabam chamando atenção das crianças, não só brasileiras, para o futebol, ou o próprio haikyu, que conseguiu trazer muitos jovens para o mundo do vôlei. O problema atual é que esses desenhos acabam sendo considerados “bobos” e são desvalorizados, sendo que são ótimos para influenciar as crianças positivamente.

Proporcionar à criança apenas um jogo ou uma brincadeira, com certeza significa subestimar o seu potencial criativo. Pode tornar-se muito mais rico e prazeroso para a atividade física da criança, o ato de contextualizar alguns fatos históricos, sociais, culturais envolvendo não só os desenhos animados, mas também o personagem e o seu contexto histórico-cultural, e é neste ponto que o papel do professor se torna fundamental, visto que proporciona mais conhecimento e experiências, além de saberes que estão referenciados aos desenhos e histórias visualizadas e assistidas pelas crianças. Desta maneira, sua brincadeira ou o seu produzir tanto em sala de aula como fora desta será e terá muito mais significado para a criança pois, a mesma terá a compreensão de

certos aspectos importantes, que as influenciam no modo de interpretar os desenhos animados e seus conteúdos.

E tendo em vista a nossa problemática que visava compreender como ocorre a influência das animações no esporte, a partir dos desenhos animados, à luz da perspectiva histórico-cultural, observamos resultados de criações significativas para o desenvolvimento cognitivo da criança.

Notamos que, quando a criança assiste algo, como um desenho animado, ela toma posse de conhecimentos que os educadores podem, com isso, instiga-la a perceber, e utilizar-se da imitação como parte do processo imaginário e criativo, que serve de suporte para seu desenvolvimento. Portanto este estudo possibilita uma nova visão do desenho animado não apenas como forma de entretenimento, mas como agente cultural, que atua no comportamento dos indivíduos

Tanto os quadrinhos, desenhos e principalmente os mangás, aparecem como uma possibilidade de construção de uma identidade, pois além de atender ao propósito de humanizar, servem como instrumento para reflexão e crítica, através disso busca-se desenvolver trocas dentro das relações sociais.

A maior limitação do presente estudo foi conseguir reunir uma bibliografia mais direcionada ao tema. A falta de bibliografia específica sobre os desenhos animados, mesmo buscando em materiais de curso de comunicação, foi possível perceber o quanto o mundo acadêmico se distancia dos desenhos animados, pois estes deveriam ser mais explorados, mesmo diante do preconceito, não se pode negar que a história dos desenhos exerce fascínio nos indivíduos. Por isso, se torna difícil sintetizar e abordar seus diversos segmentos, um fenômeno que somente ganhou expressão nas últimas décadas.

Por fim, este trabalho não teve a pretensão de mostrar todas as variantes da problemática envolvendo as conexões entre o esporte e os desenhos animados (animes e mangás). Trata-se de um campo de debates produtivo, mas também complexo e ainda carente de interlocutores. Por isso, este trabalho assume um caráter mais propedêutico do que necessariamente derradeiro e conclusivo. A intenção aqui foi tão somente fornecer uma visão geral do tema, apresentando informações e ferramentas conceituais capazes de contribuir com o estabelecimento de novos enfoques e recortes de investigação, no intuito de estimular e, em alguma medida, subsidiar a realização de pesquisas futuras.

REFERÊNCIAS

- ANDRÉ, Marli Eliza D. A. de. **Etnografia da Prática Escolar**. 14. ed. Campinas, SP. Papirus, 2008.
- BRASIL. **Princípios Orientadores da Base Nacional Comum Curricular (BNC)**, 2015b. 1988.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- CHAZAUD, Jacques. **Introdução a psicomotricidade**. São Paulo: Manole, 1976.
- CRUZ, Junior Gilson **NIPPON ICHI! O ESPORTE NA CULTURA DOS ANIMES E MANGÁS**. Movimento [en línea]. 2017, 23(3), 1091-1104[fecha de Consulta 24 de Noviembre de 2022]. ISSN: 0104-754X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115352985023>
- DANTAS, Estélio H. M. **A Prática da Preparação Física**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Shape, 1995.
- FUSARI, M F R. **Educador e o desenho animado que a criança vê na televisão**. São Paulo: Loyola. Acesso em: 21 nov. 2022.
- GIL. A. C. (2002). **Como elaborar projetos de pesquisas**. 4.ed. São Paulo: Atlas S/A.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009
- KNELLER, George. **Arte e ciência da criatividade**. S. Paulo: IBRASA, 1979.
- MACEDO, Elizabeth. Base Nacional **Curricular Comum: novas formas de sociabilidade produzindo sentidos para a educação**. Revista e-Curriculum. São Paulo, v. 12, n. 03 p.1530 - 1555 out./dez. 2014.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- SATO, Cristiane A. **JAPOPOP - O Poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: Hakkosha, 2007
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1977.
- SCHILLER, F. **Teoria da Tragédia**. Trad. Anatol Rosenfeld. São Paulo: EPU, 1991.

SITES

Andragogia Brasil. Especialistas em Educação de Adultos - **Metodologias Ativas: conceito e aplicação** In: <https://andragogiabrasil.com.br/metodologias-ativas/#:~:text=O%20SURGIMENTO%20DO%20CONCEITO%20DE,a%20aplic%C3%A7%C3%A3o%20de%20tais%20princ%C3%ADpios>

TIBEAU, Cynthia. **Competências Adquiridas com a Educação Física**. In: <https://esportenaescolalpp05.wordpress.com/2013/07/23/competencias-adquiridas-com-a-educacao-fisica/> Jul.23 Acessado em 13.10.2022.

VOSE, Rogério da Cunha. NETO, Francisco Xavier de Vargas. **Aspectos pedagógicos das atividades físico-desportivas aplicadas as crianças**. In: <https://efdeportes.com/efd155/atividades-fisico-desportivas-aplicadas-as-criancas.htm>

<http://uolesporte.blogosfera.uol.com.br/2017/10/15/10-personagens-de-desenho-que-se-arriscaram-no-esporte/> - Acessado em 01.10.2022