

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA BACHARELADO

SOLANGE CARDOSO DA SILVA

**O LÚDICO NO ENSINO DA NATAÇÃO PARA CRIANÇAS NO MUNICÍPIO DE
CRICIÚMA/SC**

**CRICIÚMA
2011**

SOLANGE CARDOSO DA SILVA

**O LÚDICO NO ENSINO DA NATAÇÃO PARA CRIANÇAS NO MUNICÍPIO DE
CRICIÚMA/SC**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de Bacharel no curso de Educação Física da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientador: Prof. Msc. Eduardo Batista Von Borowski.

**CRICIÚMA
2011**

SOLANGE CARDOSO DA SILVA

**O LÚDICO NO ENSINO DA NATAÇÃO PARA CRIANÇAS NO MUNICÍPIO DE
CRICIÚMA/SC**

Trabalho de Conclusão de Curso, aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de Bacharel no curso de Educação Física da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Educação, Estratégias Metodológicas e Produção do Conhecimento

Orientador: Prof. Msc. Eduardo Batista Von Borowski.

Criciúma, 06 Dezembro de 2011

BANCA EXAMINADORA

Prof. Eduardo Batista Von Borowski - Mestre - (UNESC) – Orientador

Prof. Luciano Sulino da Silva - Especialista - (UNESC) – Examinador

Prof.^a Elisa Stradiotto - Especialista - (UNESC) - Examinadora

Dedico este trabalho aos meus pais, que sempre estiveram ao meu lado me apoiando e ao meu namorado André, que jamais deixou de acreditar na minha capacidade de vencer.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, por ser minha base em todos os momentos de minha vida e tornar tudo possível.

Aos meus familiares, pelo apoio, carinho e amor que expressaram por mim durante esta caminhada, em especial meu pai Valdemar e minha mãe Maria Salete.

Ao meu namorado André, que sempre esteve ao meu lado, incentivando, encorajando e compreendendo em todos os momentos desta caminhada, especialmente nos momentos mais difíceis, sempre me apoiando e dando força para alcançar meus objetivos.

Aos profissionais de educação física, por ter aceitado em participar deste estudo e ter colaborado para que o mesmo acontecesse.

Ao meu professor orientador Msc. Eduardo, pela paciência e dedicação durante esta caminhada. Por me incentivar e por me orientar na realização deste estudo.

Aos membros da banca examinadora, Prof. Luciano Sulino da Silva e Prof.^a Eliza Stradiotto pela leitura cuidadosa, atenta e pelo carinho com que me conduziram neste estudo.

RESUMO

O objetivo deste estudo foi verificar como os professores de natação utilizam a ludicidade para o ensino desta modalidade, bem como a concepção de lúdico dos professores de natação, como eles a utilizam e qual a importância para o ensino deste esporte. Foi utilizada uma abordagem qualitativa que combinou pesquisa bibliográfica e de campo, tendo a entrevista semiestruturada como forma de coleta de dados. Devido à carência de estudos relacionados ao ensino da natação e a utilização da ludicidade, fez-se necessário buscar conhecimentos sobre como os professores de natação utilizam deste elemento em suas aulas. O estudo demonstrou que os professores de natação conceituaram a ludicidade como sendo um método de ensino; como imaginação; como brincadeiras e jogos e o conceito mais citado foi método de ensino. Quanto a sua utilização, todos os entrevistados citaram que utilizam a ludicidade em suas aulas, sendo que alguns a utilizam no início, outros durante a aula toda e outros apenas no final da aula. Os professores de natação citaram que utilizam a ludicidade com brincadeiras e jogos; outros citaram que utilizam materiais lúdicos e outros ainda relataram que à fazem com o uso da imaginação. Com relação à importância da ludicidade para o ensino da natação, todos relataram que a ludicidade é de grande importância para o ensino/aprendizado deste esporte para crianças, sendo que alguns relataram que promove a integração; outros citaram que auxilia no desenvolvimento da aula; outros professores relataram também como quebra de rotina; e ainda como uma ferramenta pedagógica. A pesquisa mostrou que com a inserção do lúdico nas aulas de natação, a aprendizagem ocorre de forma prazerosa, manifestando ações positivas, promovendo espontaneidade em realizar as atividades propostas, desta forma as aulas se tornam mais atrativas, auxiliando também na comunicação e na socialização entre professor e aluno, trazendo uma característica diferente e particular em cada aula ministrada. A ludicidade facilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão, construção de conhecimento e um bom relacionamento com a água, possibilitando assim, que as emoções e sensações fluam, assim como aspectos relacionados à afetividade.

Palavras chave: Concepções de ludicidade. Lúdico na natação. Importância da ludicidade.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CBDA – Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos

CEP – Comitê de Ética em Pesquisa

FINA – Federação Internacional de Natação Amadora

SC – Santa Catarina

UNESC – Universidade do Extremo Sul Catarinense

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1 ORIGEM DA NATAÇÃO.....	10
2.2 SURGIMENTOS DOS ESTILOS.....	11
3 LUDICIDADE	13
3.1 O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E O ATO DE BRINCAR.....	14
4 APRENDIZAGEM DA NATAÇÃO	17
4.1 O JOGO E A BRINCADEIRA NA APRENDIZAGEM DA NATAÇÃO	18
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	21
5.1 CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO	21
5.2 AMOSTRA.....	21
5.3 PROCEDIMENTOS DO ESTUDO	21
5.4 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO.....	22
5.5 MATERIAIS	22
5.6 PROCEDIMENTOS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS	22
5.7 SIGILO DOS DADOS	22
5.8 ASPECTOS ÉTICOS.....	23
6 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS	24
6.1 CONCEITUANDO A LUDICIDADE	24
6.2 A LUDICIDADE E SUA UTILIZAÇÃO NO MEIO LÍQUIDO	26
6.3 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO MEIO LÍQUIDO	29
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35
ANEXOS	37

1 INTRODUÇÃO

Desde que a natação teve uma importância maior no contexto educacional e no desenvolvimento infantil, fez-se conveniente compreender alguns aspectos importantes no mundo da criança, para que se torne possível conhecê-la, na tentativa de tornar a aula de natação um ambiente prazeroso e agradável a ela.

A utilização do lúdico no ensino da natação ainda é um elemento pouco focalizado na iniciação desta modalidade, porém já existem vários estudos e propostas lúdicas sendo inseridos nas atividades aquáticas, como facilitador das habilidades motoras aquáticas básicas, a exemplo de Oliveira (2011), Freire e Andries Junior (2011), Barbosa (2007), Freire e Schwartz (2005).

O lúdico nas aulas de natação gera manifestações positivas que privilegiam a criatividade, a espontaneidade, o prazer, entre outros, responsáveis por diferenciar e cativar cada aula ministrada.

Atualmente, o número de profissionais e pesquisadores interessados em trabalhar com a natação vem crescendo constantemente, contribuindo para que esta área de trabalho esteja cada vez mais atualizada, contribuindo inclusive para que estes profissionais sejam providos de novos conhecimentos e os praticantes desta atividade, de melhorias no processo de aprendizagem.

A natação é uma atividade praticada desde bebês até idosos, pois é uma atividade física onde as pessoas podem praticar com mínimas restrições (LIMA, 2006). A forma de ensino deve respeitar características próprias de cada pessoa, enfatizando os aspectos extrínsecos e intrínsecos, para que seja obtido o domínio do corpo no meio líquido. Nessa perspectiva, é possível encontrar métodos, atividades, procedimentos de ensino e posturas diferentes de professores para diversas faixas etárias, de tal maneira que possam adequar o ensino da natação com as características do aluno e que este possa aprender a nadar.

Devido à carência de estudos relacionados ao ensino da natação e a utilização da ludicidade, dá-se a importância de buscar conhecimentos sobre como os professores utilizam deste elemento nas aulas de natação, sendo este um recurso didático-pedagógico pouco utilizado para este ensino. Atualmente esta modalidade é defendida como aprendizado e competição, mas pouco enfatizada como uma atividade para o relacionamento humano e com o meio líquido. Com a ludicidade é possível criar um mundo novo, sem deixar de ser “sério”, sem perder

sua essência, suas características e expressão, quando assume seu papel dentro das aulas de natação.

Porém, geralmente esse termo é associado a não seriedade, a brincadeira, diversão, passatempo, sendo este tema desvalorizado e utilizado apenas como recompensa ao sucesso durante as aulas, desconhecendo seu verdadeiro valor.

Os jogos e brincadeiras nas aulas de natação devem ter relação com a cultura infantil, atividades que encorajam as crianças com a intenção de promover um bom relacionamento com a água e possibilitar inúmeras alternativas de expressão dentro do meio líquido. Deste modo o aprendizado ocorrerá de maneira prazerosa, facilitando o processo de apropriação das habilidades motoras aquáticas básicas.

Este estudo foi fundamentado a partir de referenciais bibliográficos, para compreender a inserção do lúdico no ensino deste esporte, e dados coletados empiricamente através de uma entrevista semiestruturada realizada junto aos professores de natação no município de Criciúma - SC.

Desta forma, este trabalho tem como **tema**: O lúdico no ensino da natação no município de Criciúma - SC, apresentando o seguinte **problema**: Como a ludicidade está inserida no ensino da natação? Tendo como **objetivo geral**: Verificar como os professores de natação utilizam a ludicidade para o ensino desta modalidade. **Objetivos específicos**: Verificar qual a concepção e a importância da ludicidade para estes profissionais; Verificar se os profissionais utilizam a ludicidade e como o fazem no ensino da natação.

Para melhor compreensão do trabalho, o mesmo foi organizado da seguinte forma: Na introdução, situo o ponto de partida o qual me direcionou esta pesquisa, os objetivos, o problema e os caminhos que vou percorrer. No segundo capítulo foi abordado a origem da natação e o surgimento dos estilos de nados. No terceiro capítulo foi abordado a ludicidade. No quarto capítulo discorro sobre a aprendizagem da natação, utilizando do lúdico como ferramenta pedagógica. E por último os procedimentos metodológicos onde foram abordados o tipo de pesquisa, os sujeitos e a coleta de dados.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta etapa do estudo estão descritos os embasamentos teóricos a partir dos referenciais bibliográficos, para assim poder compreender a inserção do lúdico no ensino deste esporte. Estão apontados no decorrer deste referencial, assuntos que tratam a origem da natação, a ludicidade e a aprendizagem da natação.

2.1 ORIGEM DA NATAÇÃO

De acordo com Catteau e Garoff (1990) as origens da natação confundem-se com as origens da humanidade, porventura o homem teve contato com o meio líquido por razão de fuga, de prazer ou até de necessidade. Corrêa e Massaud (1999, p. 174) dizem: “na antiguidade, saber nadar era mais uma arma de que o homem dispunha para sobreviver”, concordando com isso, Velasco (1994) relata que o homem teria aprendido a sustentar-se na água por instinto de sobrevivência ou por observação dos animais.

Deste modo o homem teria entrado em contato com a água de forma voluntária ou involuntária. Voluntária, pelo fato de a água ser um ambiente prazeroso, por facilitar a pesca ou até mesmo por encurtar um caminho, chegando a um determinado lugar mais rápido. De forma involuntária, pelo fato de fuga de algum animal, de incêndios, ou até mesmo por salvar-se de apuros, como embarcações em naufrágios.

Segundo Velasco (1994), as pinturas rupestres dos homens das cavernas datadas de 9.000 a.C, encontradas no deserto do Líbano, em pinturas nas pedras, mostra o esboço da braçada do nado Crawl, desenvolvido rudemente pelos egípcios e assírios. Estas pinturas indicam movimentos similares ao estilo Crawl, mostrando cada detalhe destes movimentos de posição de mãos e alguns registros de batidas de pernas.

Para Catteau e Garoff (1990), o contato do homem com a água foi uma condição indispensável, desde que este estivesse próximo (rio, lago, praia) ao desenvolvimento quando o local não era perigoso.

Com a queda do Império Romano a natação na Idade Média praticamente desapareceu, pois acreditavam na proliferação de epidemias, depois com a Renascimento essa idéia perde sua força e surge em muitos países as piscinas para

banhos públicos.

O culto da beleza física, para os gregos, fez da natação um dos exercícios mais importantes para o desenvolvimento harmonioso do corpo humano, que era praticada como competição e até mesmo como treinamento de guerreiros (CORRÊA e MASSAUD, 1999).

Dados indicam que a natação era considerada como requinte de distinção social, chegando ao conceito que “tão ignorante é, que nem sabe ler, nem nadar” (VELASCO, 1994, p. 30). A natação era tão importante quanto saber ler e escrever, fato que só os nobres proviam de orientações sobre atividades na água. Catteau e Garoff (1990) relatam que o grau de civilização e de dependência econômica fez com que surgisse um número considerável ou registro de nadadores, assim o nível adquirido transmitiu-se ao longo das civilizações podendo ser mantida com a prática da atividade em frequência suficiente.

No âmbito mundial, quem controla a natação é a Federação Internacional de Natação Amadora, a FINA. Ela estabelece as regras gerais, de arbitragem, calendário de competições, cataloga os recordes e fiscaliza as entidades ligadas ao esporte. Velasco (1994) relata que no Brasil, a natação foi introduzida oficialmente em 31 de julho de 1897, quando os clubes Botafogo, Icarai e Flamengo fundaram, no Rio de Janeiro, a União de Regatas Fluminense, posteriormente chamada de Conselho Superior de Regatas e Federação Brasileira das Sociedades de Remo.

Em 1914, o esporte passou a ser controlado pela Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos – CBDA e em 1935, as mulheres começaram a participar oficialmente das competições (ABRANTES, LUZ & BARRETO, 2006).

2.2 SURGIMENTOS DOS ESTILOS

Estilo, palavra que provém do grego “STYLOS” que significa: qualidades características das realizações humanas; onde aplicada à natação, esse termo estaria direcionado à nossas habilidades e conhecimentos para realizarmos os movimentos dos nados (VELASCO, 1994).

Muitos dos estilos de nado desenvolvidos a partir das primeiras competições esportivas, basearam-se no estilo de natação dos indígenas da América e da Austrália (CORRÊA e MASSAUD, 1999).

Segundo Velasco (1994) no primeiro estilo de natação empregado, os nadadores realizavam uma braçada de peito só que na lateral, depois por causa da resistência da água, começaram a levar os braços à frente, na superfície, nomeados de *single overarm stroke*. Concordando com isso, Corrêa e Massaud (1999) referem que na modificação, os braços eram levados à frente pela superfície, alternadamente, e ainda aponta que as principais dificuldades do novo estilo estavam no movimento de pernas, semelhante à de uma tesoura.

3 LUDICIDADE

Almeida (2011) relata que o lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo", se fosse confiável sua origem, o termo estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo.

Diversos são os estudos para tentar definir o termo lúdico, que de fato possui muitos significados. Gomes (2004 p. 145) define o lúdico como uma forma de expressão humana: "entendo o lúdico como expressão humana de significados da/na cultura referenciada no brincar consigo, com o outro e com o contexto".

O lúdico como sendo uma linguagem humana, pode se manifestar de diversas formas, seja ela oral, escrita, gestual, visual, dentre outras, e em diversos espaços e momentos da vida, no trabalho, na família, na escola e em diversos lugares.

Almeida (2011) ressalta que a ludicidade é uma necessidade do ser humano vivenciada em qualquer idade, não podendo ser vista apenas como distração, pois o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Barbosa (2007) aponta que a ludicidade tem sido uma alternativa para aprendizagem natural da criança, pois ela aprende brincando, sendo a brincadeira um meio alternativo onde a criança se aventura e descobre novos significados.

Sendo assim, a ludicidade para a criança é de fundamental importância, pois proporciona a descoberta de seus limites e dá a elas a oportunidade de aventurar e alcançar objetivos sem que elas percebam.

Oliveira (2011) ressalta que o lúdico está presente nas atividades sociais da dinâmica humana, caracterizando-se por ser funcional, onde visa produzir o máximo com o mínimo de dispêndio de energia possível, e satisfatório onde visa o bem estar e o prazer.

Para Almeida (2011), as atividades lúdicas são aquelas que propiciem a vivência plena do aqui/agora, que integram a ação, o pensamento e o sentimento, podendo ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que estabeleça um estado de plenitude, além disso, o mais importante é a forma como a atividade é orientada e como é experienciada. A autora aponta que brincando e jogando a criança terá a oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura

atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado, entre outras.

A ludicidade também está ligada ao contexto social em que a pessoa está inserida, desta forma as atividades lúdicas revelam um pouco da personalidade de cada um. Oliveira (2011) afirma que as expressões as vezes nos levam a representar personagens que somos apenas na nossa imaginação e quando estamos brincando convertemos em realidade.

São nos momentos de brincadeira que a criança desvela naturalmente suas emoções e sentimentos, através da essência do brincar e do sentir.

Para Mauricio (2011) a ludicidade é importante para a saúde mental do ser humano, sendo um espaço que merece maior atenção, pois é o espaço para expressão mais genuína da criança para com o mundo, com as pessoas e com os objetos. A autora afirma que através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento.

O lúdico promove a motivação, provoca emoções positivas, onde são as grandes responsáveis pela prática das atividades do dia-a-dia das crianças, associadas à alegria, prazer e satisfação (VENDITTI JUNIOR E SANTIAGO, 2008).

3.1 O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E O ATO DE BRINCAR

Fantin (2000) define o termo brinquedo com um objeto, onde este é sempre o suporte da brincadeira, um material estimulante para fazer fluir o imaginário. Diferente de jogo, o brinquedo não dispõe de regras para seu uso, possui uma indeterminação quanto a sua utilização.

Kishimoto (2000) ressalta que o brinquedo coloca a criança na presença de reproduções, utilizando de sua imaginação para o uso como substituto dos objetos reais, criando assim uma realidade que incorpora um imaginário pré-existente, seja ele criado pelo cotidiano, pelos programas televisionados, histórias, contos de fadas e etc.

Deste modo, o brinquedo manifesta a possibilidade de criar um mundo imaginário para a criança, que brinca com o brinquedo, e de certa forma para o adulto, como criador do objeto lúdico. Kishimoto (2000) afirma que o sujeito ou fabricante do objeto lúdico, introduz nos brinquedos, imagens que variam de acordo

com a sua cultura, pois cada cultura tem maneiras diversificadas de ver a criança, de tratar e de educar.

Para Fantin (2000) o brinquedo na vida da criança tem um valor simbólico que é a função, e a brincadeira tem uma associação entre a ação e a ficção, onde a criança não se limita de agir. O brinquedo tem o papel de despertar as imagens que permitirão dar sentidos a essas ações, sendo também um fornecedor de representações manipuláveis. A autora afirma que brinquedo é um suporte que manifesta seu caráter mesmo não estando em atividade, e brincadeira, como sendo uma atividade livre e não delimitada que só existe na ação.

Segundo Brougère (2004), a brincadeira na vida da criança é um meio alternativo excitante que permite aventura e exploração, que projeta a criança no mundo adulto, mas um mundo adulto mais apaixonante do que aquele que a cerca.

Para a criança o brincar possibilita uma satisfação das necessidades que vão surgindo do convívio com o mundo objetivo, o mundo a sua volta, onde ela tenta entender e se relacionar enquanto simplesmente brinca.

Mauricio (2011) relata, que brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende, confere habilidades, estimula a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento da concentração e da atenção. A autora ainda afirma que a brincadeira é uma forma de divertimento típico da criança, uma atividade desenvolvida naturalmente, que não implica em planejamento e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer, assim a criança faz exercícios, constrói conhecimentos e possibilita a interação social.

O jogo e a brincadeira estão presentes na vida das pessoas em todas as fases de sua existência, sendo algo especial, um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade ganhe espaço (ALMEIDA, 2011).

Para Fantin (2000) o brincar é uma aprendizagem que se baseia na imaginação, onde a criança tem o potencial imaginativo e aprende a brincar brincado, e esse brincar é aprendido por meio de vários fatores, sendo eles frutos das relações interpessoais que dependem basicamente de afeto e emoção, através da linguagem e de objetos mediadores. Fantin aponta que o jogo e a brincadeira também constroem significados, promovem conquistas cognitivas, envolvem emoção e afetividade, além de estabelecerem e romperem laços que permitem maior

compreensão da dinâmica interna das relações entre as pessoas em um determinado contexto.

Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas e as oportunidades que estão sendo oferecidas às crianças através de brincadeiras e de brinquedos garantem que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem (ALMEIDA, 2011). É brincando que a criança se desenvolve, aprende e se prepara para o futuro (CORRÊA e MASSAUD, 2004).

4 APRENDIZAGEM DA NATAÇÃO

Na visão de Silva e Couto (1999) a aprendizagem da natação é “o período que o aluno parte do zero e termina quando ele já desenvolve satisfatoriamente as três progressões clássicas: flutuação, respiração e propulsão”.

Para que a aprendizagem da natação ocorra, Basilone Netto (1995, p. 51) sugere uma seqüência a ser seguida: “primeiro, adaptação ao meio líquido; segundo, a respiração aquática; terceiro, o equilíbrio na água; quarto, deslocamentos diversos”, e ainda ressalta que em cada uma dessas etapas os exercícios devem ser dirigidos de parte para o todo, e que para seguir à uma nova etapa, a anterior deve estar em total domínio. A aprendizagem na água não deve ocorrer sem que se observem as condições de segurança, de conforto e de prazer, para que assim aconteça um aprendizado harmonioso (VELASCO, 1994).

Para Lima (2006), a aprendizagem da natação deve ocorrer de maneira que seja respeitado o nível maturacional dos alunos, enfatizando os aspectos intrínsecos e extrínsecos da aprendizagem, de acordo com o autor citado, devem-se respeitar as vivências anteriores, apresentando aos alunos exercícios e estratégias coerentes com os níveis de aprendizagem e de simples assimilação.

O contato com a água pode ocorrer no mar, na piscina, no lago, entre outros, imergindo nela pode-se brincar, algo que para as crianças desperta a atenção, faz fluir e desfrutar novas emoções. Neste sentido Freire e Schwartz (2005), apontam que a inserção do lúdico no ensino da natação, vai além do simples entretenimento ou como recompensa por cumprimento de tarefas realizadas durante as aulas, ele promove novas emoções e sensações, criando um novo sentido para o contato com esse mundo, que é a água.

É importante durante as aulas de natação, construir um espaço de confiança, para poder ensinar, e através do lúdico ministrar as aulas de forma prazerosa (CORRÊA e MASSAUD, 2004).

A utilização do lúdico no ensino da natação é capaz de promover uma aprendizagem espontânea e natural, proporcionando a aproximação das crianças consigo mesmas, com o próximo e com o meio líquido.

Queiroz (1998) afirma que as aulas de natação no aspecto lúdico estão voltadas para orientar, facilitar, explorar e descobrir a hora da vivência com o meio

líquido, proporcionando à criança desenvolver a possibilidade de conhecimento e uso do próprio corpo, com certa autonomia e harmonia.

Venditti Junior e Santiago (2008) afirmam que a atividade lúdica é um componente extremamente importante para a motivação pedagógica, e ainda contribui para o desenvolvimento da autonomia e a criatividade da criança. Os autores ainda completam que as atividades envolvendo a ludicidade, desenvolvem nas crianças a possibilidade de criar e descobrir livremente, através da exploração desse meio cheio de possibilidades e surpresas que é a água.

Para Corrêa e Massaud (2004) a importância da natação para crianças dentro de uma visão lúdica, é ser um espaço de experimentação, para que a criança vivencie situações de qualidades variadas, sensações de tensão e distensão, prazer e desprazer, acompanhadas de expressividade motora, fazendo com que ela conheça seu próprio corpo.

4.1 O JOGO E A BRINCADEIRA NA APRENDIZAGEM DA NATAÇÃO

Para Fantin (2000) o jogo e a brincadeira promovem conquistas cognitivas, envolvem emoção e afetividade, além de estabelecerem maior compreensão dinâmica das relações entre as pessoas em um determinado contexto.

Desta forma, atividades físicas que proporcionam prazer, satisfação, liberação de sensações e emoções positivas, podem ser um grande diferencial para a prática em meio líquido.

Freire e Schwartz (2005) relatam que o elemento lúdico não deve ser inserido de maneira funcionalista, ou seja, que ele não perca sua identidade ao ser utilizado como estratégia no processo pedagógico. Os autores afirmam que o lúdico alcança uma dimensão humana que vai além do simples divertimento ou como recompensa pela realização de tarefas, possibilita que as emoções e sensações fluam, assim como aspectos relacionados à afetividade.

As brincadeiras têm como objetivo destacar a importância do processo motivacional da criança para o aprendizado da natação, não enfatizando apenas a performance e a técnica, mas também proporcionar oportunidades e situações de lazer e recreação (VENDITTI JUNIOR e SANTIAGO, 2008).

Desta forma os jogos e as brincadeiras ganham sentido e valor no ensino da natação, sabendo que sua utilização gera sensações de prazer e emoção,

permitindo que as atividades realizadas despertem movimentos básicos relacionados ao ensino deste esporte.

Kishimoto (2000) afirma que nos tempos passados o jogo era visto como algo inútil, como uma coisa não-séria, porém, com o passar dos tempos o jogo foi introduzido como algo a educar as crianças, passando a ter seu real valor.

Corrêa e Massaud (2004) apontam que os jogos infantis nas atividades aquáticas são de fator fundamental no desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, os jogos contribuem para apurar a percepção do mundo exterior. Os autores completam que as brincadeiras estabelecem vínculos sociais com os seus semelhantes, assim a criança descobre sua personalidade e aprende a viver em sociedade.

Para Mauricio (2011) o jogo em suas mais diversas formas, auxilia no processo de ensino aprendizagem, desenvolvendo a motricidade fina e ampla, habilidades, interpretação, imaginação e criatividade. A autora afirma também que o jogo não é simplesmente algo para distração, ele ocupa o lugar de extraordinária importância para o ensino e aprendizagem, através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

No jogo está na intenção de brincar, a livre escolha e a predisposição de jogar, pois através dele a criança aprende, explora o seu espaço, corpo e suas vivências corporais, aprende a conhecer e manipular objetos, sendo que pelo jogo a criança se desenvolve, socializa-se e além de tudo convive e participa de situações que geram autonomia.

No jogo reside à ânsia e a intensa fascinação que leva ao divertimento, ao mesmo instante que o sujeito joga, sente prazer e alegria. Este mesmo cria consciência e autonomia na atividade vivenciada, pois o jogo quando prazeroso traz consigo atividades lúdicas carregadas de imaginação, motivação e simbolismo o qual induz a criação de novas manifestações.

Modesto (2009) afirma que quando está brincando, a criança se desperta intelectualmente buscando o conhecimento pessoal e experiências próprias no jogo, a criança tem a possibilidade de explorar o seu corpo e de outros através de ações intelectuais, sociais e culturais, no mundo de magia, prazer e alegria.

Deste modo, o jogo traz a possibilidade prazerosa de criar e recriar situações, objetos e imaginações dentro de uma realidade própria, onde a criança que esta vivenciando o mistério, a magia, a imaginação a liberdade e o simbolismo

que estão presentes no jogo. Com isso a aprendizagem da natação ocorre de forma em que a criança vivencie momentos de alegria, realizando as atividades com prazer, fazendo com que aluno tenha uma participação ativa, estimulando-o ao interesse pelo conhecimento, possibilitando um aprendizado harmonioso.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo estão descritos os procedimentos metodológicos utilizados na pesquisa, sendo eles a caracterização do estudo, a população e as formas de coleta e análise dos dados.

5.1 CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO

Esta pesquisa caracterizou-se como descritiva, que visa descrever características de uma determinada população ou fenômeno, ou estabelecer relações entre variáveis (GIL, 1994). Tem uma abordagem qualitativa, que para Thomas, Nelson e Silverman (2007, p. 298) “busca compreender o significado de uma experiência dos participantes, em um ambiente específico, bem como o modo como os componentes se mesclam para formar o todo”. Tendo a entrevista semiestruturada como instrumento de coleta de informações, onde para Neto e Triviños (2004) é definida como um instrumento de coleta para obter informações de questões concretas, previamente definidas pelo pesquisador, sendo que ao mesmo tempo permite que se realizem explorações não-previstas, oferecendo liberdade ao entrevistado para dissertar ou abordar aspectos que pensa sobre o tema.

5.2 AMOSTRA

A amostra foi constituída por 14 profissionais de educação física que atuam na área de ensino da natação no município de Criciúma.

5.3 PROCEDIMENTOS DO ESTUDO

Primeiramente o projeto foi apreciado pelo Comitê de ética da Universidade e assim aprovado. Depois foram identificados os espaços que possuem aulas de natação, uma vez levantado esses dados, os locais foram contatados e um levantamento do número de professores atuantes em cada espaço foi realizado. Estes profissionais passaram por critérios de inclusão e exclusão onde se obteve o número exato de professores que participaram da pesquisa. Foi

apresentado o termo de consentimento livre e esclarecido, para verificar sua participação na pesquisa. A coleta de dados foi realizada por meio de uma entrevista semiestruturada, onde foram previamente agendadas, realizadas nos locais de trabalho de cada um dos participantes, gravadas por meio de gravador e transcritas posteriormente para realizar a análise das respostas obtidas.

5.4 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO

Como critérios de inclusão foram utilizados os seguintes requisitos: ser formado em educação física; trabalhar com o ensino da natação para crianças; trabalhar com natação na época de coleta de dados; e aceitar participar voluntariamente da pesquisa.

Como critérios de exclusão foram adotados os seguintes critérios: não responder as questões da entrevista, ser estagiário e não estar trabalhando no período de coleta e dados.

5.5 MATERIAIS

Para realizar as entrevistas foi utilizado um gravador, para depois poder transcrevê-las.

5.6 PROCEDIMENTOS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS

A coleta de dados foi realizada por meio de uma entrevista semiestruturada. A análise do conteúdo foi realizada com fim descritivo, através de categorias de análise, definidas a posteriori, com o propósito de alcançar os objetivos propostos por esta pesquisa.

5.7 SIGILO DOS DADOS

Para não serem identificados, e assim assegurar o sigilo dos nomes, foram utilizadas letras escolhidas aleatoriamente para representar os entrevistados.

5.8 ASPECTOS ÉTICOS

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UNESCO, sob o protocolo 430/2011 em data de 19 de outubro de 2011.

6 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

Para a interpretação dos dados colhidos empiricamente as entrevistas foram transcritas e repassadas via e-mail para os entrevistados terem a oportunidade de analisar e corrigir em suas respostas aspectos que consideram importantes e que não foram contemplados no momento da entrevista.

De posse das respostas corrigidas dos entrevistados, elas foram categorizadas para análise das respostas e estão apresentados neste relatório de pesquisa divididos em subcapítulos a seguir: no primeiro estão descritas as análises de conceito de lúdico dos profissionais da natação; no segundo estão descritas as análises de como esses profissionais utilizam deste elemento em suas aulas e na terceira etapa estão apresentadas as análises sobre a importância da ludicidade nas aulas de natação para crianças.

Os relatos dos entrevistados estão apresentados de acordo com os que mais expressam as idéias discutidas em questão, estando expostos apenas os pontos mais importantes das entrevistas transcritas.

6.1 CONCEITUANDO A LUDICIDADE

Vários são os estudos para tentar definir o termo lúdico, que de fato possui muitos significados. Muitos autores investigaram esse fenômeno a fim de compreendê-lo e buscar um conceito que pudesse melhor exprimi-lo.

Antes de falar sobre os conceitos de ludicidade dos professores de natação, penso que é importante citar Gomes (2004) para referenciar o termo em questão, o autor define o lúdico como expressão humana de significados, podendo se manifestar de diversas formas, seja ela oral, gestual, visual, escrita, entre outras, podendo também estar presente em diversos momentos e lugares, seja na família, no trabalho, na escola, entre outros.

Nessa pesquisa encontramos três “categorias” que expressam conceitos de lúdico, o “**método de ensino**”, a “**imaginação**” e as “**brincadeiras e jogos**”. Delas conseguimos encontrar no referencial teórico autores dos quais compartilham ou discordam dos conceitos dos entrevistados, como podemos observar no decorrer da pesquisa.

Os entrevistados na sua maioria citaram o lúdico como “**método de ensino**”, sendo uma forma de ensinar um conteúdo como podemos observar na fala de um dos entrevistados: “Ludicidade é ensinar um conteúdo, sem que a criança perceba que está aprendendo, sem que seja uma coisa cansativa, que ela não se sinta na obrigação de realizar” (Entrevistado C).

Assim é possível perceber que o lúdico entra no ensino como uma ferramenta de trabalho, onde possibilita a realização das atividades de forma não obrigatória, realizada com prazer. O aluno realiza os exercícios de forma divertida, sem saber que está contribuindo para a aprendizagem.

Outro entrevistado que citou o método de ensino foi o entrevistado H: “Seria uma forma de fazer com que o aluno aprenda brincando”, deste modo a criança executa os movimentos solicitados, sendo para ela uma brincadeira e para o professor um objetivo atingido. Desta forma o lúdico pode ser utilizado como uma ferramenta de trabalho, podendo ser realizada de diversas formas, com brincadeiras pedagógicas, a forma como falar com a criança, entre outros.

Esta idéia corrobora com Brougère (apud FREIRE e SCHWARTZ, 2005), que aponta o lúdico como uma forma de propiciar a aprendizagem: “é possível com sua inserção alcançar aprendizagens essenciais com sua vivência”.

Já outros entrevistados se referem a “**imaginação**” para conceituar a ludicidade.

“É trabalhar com a imaginação, tanto minha quanto a dos alunos, para alcançar um objetivo” (Entrevistado I).

“É trabalhar com a imaginação da criança em qualquer situação [...]” (Entrevistado K).

Como podemos observar, estes entrevistados estimulam a imaginação das crianças para poder chegar a um determinado objetivo, podendo assim utilizar de linguagens, gestos, entre outros, onde esses fazem fluir o pensamento da criança, fornecendo representações manipuláveis em que possibilitaria a atração pela atividade exercida.

Acrescentando, Modesto (2009, p. 24) afirma que “a ação lúdica propõem manifestações que criam e recriam a possibilidade de imaginação e transformação da prática vivida do aluno”. Contudo, a ênfase está nos resultados das ações a cada momento vivido, a cada ação experienciada e nos momentos de satisfação, e não apenas no movimento propriamente dito.

Outra categoria é a de “**brincadeiras e jogos**” como conceito de ludicidade, conforme as falas dos entrevistados:

“É brincar, se divertir, dentro da piscina [...]” (Entrevistado G).

“É trabalhar com brincadeira, fazendo com que a aula seja mais agradável, que não seja tão técnica” (Entrevistado L).

Assim os movimentos realizados com alegria, prazer e satisfação, alcançam um propósito de modo que as crianças não percebam que estão aprendendo. É momento de diversão para as crianças e de objetivos alcançados para o professor, sendo esta uma forma de aprender vivenciando momentos de alegria e interação.

Essa expressão nos remete a idéia de Almeida (2011), “enquanto educadores damos ênfase às metodologias que se alicerçam no "brincar", no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento”. Assim a magia do ensinar/aprender permite que o outro construa por meio de alegria e do prazer de querer fazer.

6.2 A LUDICIDADE E SUA UTILIZAÇÃO NO MEIO LÍQUIDO

A ludicidade promove à criança a oportunidade de se aventurar, descobrir seus limites e realizar movimentos de um jeito alegre, introduzindo brincadeiras e jogos e interagindo com a imaginação, a criança aprende a gostar do esporte por vontade própria, sendo algo praticado por prazer.

Sobre a utilização da ludicidade pelos professores de natação entrevistados a resposta na sua maioria foi “sim” e outros optam por utilizar só “às vezes”, como mostra no quadro abaixo:

Quadro 1: Utilização da ludicidade pelos entrevistados.

Você utiliza a ludicidade nas aulas de natação?	
Sim	10
Não	0
Às vezes	04

Fonte: Da pesquisa.

Nesta pesquisa podemos observar três categorias que expressam a maneira como os professores de natação utilizam a ludicidade em suas aulas para crianças. São elas: **“brincadeiras e jogos”**, os **“materiais lúdicos”** e a **“imaginação”**.

A categoria que mais encontramos nas falas dos entrevistados foi **“brincadeiras e jogos”**, sendo esta uma ferramenta para o ensino/aprendizado da natação.

Fantin (2000), aponta que o jogo e a brincadeira promovem conquistas cognitivas, envolvem emoções e afetividade, além de estabelecerem maior compreensão entre as pessoas em um determinado contexto. Desta forma, as brincadeiras e jogos proporcionam prazer, satisfação, liberação de sensações e emoções positivas, pode ser um grande diferencial para o ensino desta modalidade, fazendo com que a criança seja atraída pelo meio líquido e aprenda a locomover-se na água de forma harmoniosa.

A utilização de brincadeiras e jogos para o ensino da natação promove uma aprendizagem espontânea e natural, proporcionando a aproximação das crianças com o próximo e com o professor.

Benda (1999) relata que as brincadeiras, quando utilizados durante a aula de natação, possibilitam ao aluno vivenciar e adaptar-se ao meio líquido de maneira mais agradável e prazerosa, fornecendo uma maior descontração e uma menor preocupação com o resultado final da aprendizagem.

Os entrevistados citaram as **“brincadeiras e jogos”** como uma forma de utilizar o lúdico nas aulas de natação como podemos observar nas falas dos entrevistados abaixo:

“[...] utilizo brincadeiras, por exemplo, balões coloridos com pedrinhas dentro para catar no fundo da piscina, uma barra na parte funda da piscina, para eles descerem pela barra, basquete dentro da piscina [...]” (Entrevistado N).

“[...] para que os mesmos possam ter um momento de integração e descontração com os outros alunos, executando brincadeiras e jogos que possam divertir os mesmos” (Entrevistado A).

Faz-se necessário destacar que a maioria dos entrevistados citaram que utilizam as brincadeiras principalmente nos minutos finais da aula, sendo esse o momento livre para brincar, como mostra no quadro abaixo:

Quadro 2: Momento que utilizam as brincadeiras

Momento	N.
Início	01
Final	08
Início/final	02
Não relataram	03

Fonte: Da pesquisa.

“[...] uns 10 minutinhos antes de acabar a aula tem as brincadeiras livres, que daí é mais a brincadeira, então a gente deixa eles mais livres [...]” (Entrevistado K).

O entrevistado K, aponta que nos minutos finais da aula ele sugere as “brincadeiras livres”, onde o aluno realiza as brincadeiras livremente sem a interferência do professor, deixando que os alunos escolham e construam suas brincadeiras. Deste modo a brincadeira não esta sendo utilizada para proporcionar o aprendizado, mais sim para diversão, descontração e encerramento da aula, diferente das brincadeiras que são utilizadas no desenrolar da aula.

Debortoli (2004) aponta que esse é um momento em que as crianças brincam sem a interferência direta do adulto, deixando que elas mesmas escolham as atividades e construam suas brincadeiras, sendo assim chamado de brincadeiras livres.

Outra categoria expressada pelos entrevistados quanto à utilização da ludicidade são os “**materiais lúdicos**”, sendo este um recurso que auxilia em deixar a aula mais criativa e podendo assim alcançar objetivos, como podemos observar nos relatos dos entrevistados:

“[...] a gente usa de diversos materiais, trabalhamos com brinquedos também na piscina, com números, cores, com argolas, com brinquedinhos do fundo do mar, que eles têm que buscar e falar o nome do bichinho” (Entrevistado J).

“Alguns materiais que a gente utiliza para ter o objetivo de lúdico com a criança aqui, são os materiais para as crianças brincarem, desde pranchas, formatos de bichinhos, isso para a criança já é bem mais interessante” (Entrevistado F).

Gomes (2004) reforça que os objetos destinados as crianças tem papel de despertar imagens que permitiriam dar sentidos às ações nas brincadeiras,

fornecendo representações manipuláveis em que possibilita a socialização e a integração da criança.

Esses materiais, conforme citado pelos entrevistados, auxiliam na aprendizagem de certos movimentos deste esporte, sendo algo que possibilita a execução correta dos exercícios propostos.

Já outros se referem a “**imaginação**”, quanto à utilização da ludicidade no meio líquido.

O entrevistado C relata da seguinte forma quando se refere à imaginação: “[...] a forma de você falar, de brincar, de despertar a imaginação da criança, trabalho muito com imaginação também”.

Santin (apud ALMEIDA, 2011), aponta o lúdico como “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos”. Desta forma a ludicidade não tem sua importância apenas na ação, nas atividades vividas, não é só o produto, e sim algo que resulta da própria ação do momento vivido, possibilitando momento de fantasia e de realização.

Outra forma de utilizar a imaginação com elemento lúdico para proporcionar a aprendizagem, é a maneira pela qual o professor se comunica com o aluno, utilizando assim de linguagens para poder expressar ao aluno o que deve ser executado, só que de uma forma que lhe chame a atenção.

6.3 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO MEIO LÍQUIDO

As atividades lúdicas fazem com que a criança aprenda brincando, com prazer, alegria e entretenimento, levando à experiências motoras organizadas e educativas, promovendo o envolvimento das crianças nas atividades, pois o brincar é a sua forma de construção do imaginário para o real.

As atividades lúdicas incorporam a alegria e prazer na realização das atividades propostas, nas características do brincar e do jogar.

A importância da ludicidade para os professores entrevistados resultaram nas seguintes categorias: “**ferramenta pedagógica**”, “**desenvolvimento da aula**”, “**quebra de rotina**” e “**integração**”.

A maioria dos entrevistados citou “**ferramenta pedagógica**”, como a importância do lúdico para o ensino da natação. Desta forma o ensino/aprendizado ocorre de modo prazeroso, alcançando objetivos sem que seja percebido, ou seja, a vivência aquática de forma prazerosa e alegre leva o aluno a aprender brincando.

O entrevistado I afirma esta colocação com a seguinte fala:

“[...] vai ser mais fácil eu induzir ele a fazer o movimento de pernada, soltar bolhinhas pelo nariz, ir no fundo da piscina buscar um objeto, encostar a mão no chão, encostar o bumbum no chão”.

O entrevistado afirmou que com a ludicidade sua forma de trabalho é mais propensa a alcançar os objetivos propostos, a aluno realiza os exercícios por vontade própria, pois é algo divertido de se fazer.

Já o entrevistado F fala que: “[...] uma criança que nunca fez aula, que não tem experiência de entrar em uma piscina, então a gente utiliza bastante brincadeira, para poder ficar mais soltinha [...]”. Como cita o entrevistado, deste modo a criança fica mais a vontade na piscina, tem um contato mais harmonioso com o meio líquido, proporcionando uma melhor adaptação.

Essa ideia corrobora com Oliveira (2011), onde aponta que o lúdico é capaz de ampliar a gama de possibilidades pedagógicas utilizadas para um determinado saber, podendo ser vivenciado com emoção e intensidade.

Outra categoria que emerge da fala dos entrevistados, com relação à importância do lúdico para o ensino da natação foi o “**desenvolvimento da aula**”, os entrevistados citaram que com a inserção do lúdico nas aulas, as mesmas ficam mais divertidas, interessantes, os alunos realizam as atividades com prazer, ocorrendo um aprendizado harmonioso. Desta forma as aulas são associadas à coisas legais e divertidas.

O entrevistado C afirma esta colocação da seguinte forma: “sem a ludicidade não tem como ensinar nada para a criança. Por que ela tem que associar a aula com uma coisa boa, com uma coisa legal, com uma coisa divertida”. O entrevistado afirma que sem a ludicidade, não tem como ensinar as técnicas para as crianças, pois com o lúdico a aula fica mais divertida, associando-a a coisas legais, a partir disso surgem então algumas questões: porque sem o lúdico não tem como ensinar este esporte? Será que assim a aula ficaria muito repetitiva e as crianças perderiam o interesse pela modalidade?

Com esta colocação podemos perceber que a ludicidade pode ser um grande elemento que oferece suporte para que o aprendizado ocorra.

Oliveira (2011) concorda apontando que “o lúdico vem com a responsabilidade de dar suporte a todas as expectativas que possam ter sobre as crianças, vai fazer com que elas aprendam de maneira prazerosa”.

“**Quebra de rotina**” foi outra categoria citada como a importância da ludicidade para o ensino da natação. Sendo esta uma forma de quebrar a aula massante, técnica, repetitiva, ensinando a técnica de uma forma que as crianças se sentem atraídas.

A idéia do entrevistado H mostra que com a inclusão do lúdico em suas aulas, ele pode gerar uma gama de exercícios que colaboram para o ensino da modalidade, sem fatigar os alunos:

Eles acabam fazendo repetição, mais com as brincadeiras que é um pouco mais divertido. Você consegue insistir um pouco mais no exercício que eles estão brincando. [...] eles acabam realizando o treinamento sem cansar [...] (Entrevistado H).

O entrevistado L também concorda que a ludicidade auxilia na quebra de rotina: “[...] trabalhar só a técnica fica mais monótono, porque a técnica para eles é mais chato, eles não gostam muito de fazer [...]”.

Como os entrevistados relataram, com a inserção de brincadeiras a aula de natação fica mais atrativa, as crianças realizam as técnicas sugeridas só que de forma mais divertida, fazendo também com que as crianças realizem os exercícios sem ser algo cansativo.

Andries Júnior e Freire (2011) sugerem a utilização do elemento lúdico para o ensino da natação, pois desta forma proporcionará aulas mais criativas e espontâneas, facilitando a aprendizagem através do prazer pela prática, proporcionando ao professor maior facilidade de motivar a prática da natação de forma regular. Deste modo, as aulas deixam de ser repetitivas e monótonas e as crianças aprendem as técnicas com prazer.

Outra categoria foi a “**integração**”, alguns citaram que a utilização da ludicidade contribui com a integração dos alunos, do professor e com as relações do meio em que estão presentes.

Eu vejo como um benefício importante, o momento de integração aluno/professor, pois a partir daí as características positivas e negativas de cada um começam a aparecer, e isto se torna importante no desenvolvimento e a aprendizagem do trabalho (Entrevistado A).

Conforme citado pelo entrevistado, a ludicidade proporciona a integração entre professor e aluno, assim ambos se aproximam, facilitando a comunicação e o desenvolvimento da aula, pois conhecendo as características do mesmo fica mais fácil de comunicar-se e de interagir com o grupo.

Concordando com essa idéia, Andries Júnior e Freire (2011) afirmam que com a inclusão de atividades lúdicas no processo de ensino da natação, o valor afetivo das atividades lúdicas, proporciona a aproximação das crianças consigo mesmas, com o próximo, e com o grupo e suas relações com o meio ambiente.

Conforme Modesto (2009) o lúdico como principio pedagógico no processo de aprendizagem e na construção do conhecimento, proporciona um ambiente de experiência, satisfação, aprendizagem, cooperação, socialização e interação com o outro e com o meio, formando sujeitos interativos autônomos e conscientes de suas ações criando e recriando seus próprios conhecimentos sobre o mundo em que vive e sua realidade social.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve por objetivo verificar como os professores de natação utilizam a ludicidade para o ensino desta modalidade, verificando qual a concepção de lúdico desses profissionais, qual a importância da ludicidade para o ensino deste esporte e como eles utilizam em suas aulas. Para tanto foi realizado uma entrevista semi-estruturada e gravada, com 14 profissionais de educação física. Sendo os dados coletados empiricamente e analisados.

Este estudo demonstrou que as concepções de ludicidade dos profissionais de educação física entrevistados são: método de ensino; imaginação; brincadeiras e jogos.

Em sua maioria, os entrevistados conceituaram a ludicidade como método de ensino, sendo esta uma forma de ensinar um conteúdo, pois com a sua inserção é possível alcançar aprendizagens vivenciando momentos de prazer. Esta é uma forma de deixar as aulas mais atrativas, fazendo com que os alunos realizem os exercícios propostos pelo professor e encare isso de uma forma prazerosa.

Outros conceituaram como imaginação, sendo esta uma forma de fazer com que a criança vivencie momentos de fantasia, utilizando assim de linguagens, como a forma de falar, de agir e reagir em determinados momentos, despertando a imaginação da criança de uma forma divertida.

Sobre a forma como esses profissionais utilizam a ludicidade, os entrevistados citaram principalmente as brincadeiras e jogos como uma ideia de utilizar este elemento em suas aulas de natação, optando por utilizarem em sua maioria nos momentos finais das aulas. Não quero afirmar que sua inserção está sendo de forma compensatória, mas que este elemento pode ser desfrutado à todo momento, favorecendo assim aulas mais criativas e espontâneas, e não optando por utilizar apenas nos momentos finais das aulas. O lúdico enquanto brincadeira e utilizado no final da aula ou nos momentos de recompensa, perde seu caráter associando-o a não seriedade, à brincadeira. O lúdico é algo que vai muito além, está presente em todos os momentos de nossa vida, não sendo apenas uma brincadeira ou algo não sério.

A ludicidade facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão, construção de conhecimento e um bom relacionamento

com a água, possibilitando assim, que as emoções e sensações fluam, assim como aspectos relacionados à afetividade.

Quanto à importância da ludicidade para o ensino da natação, todos os entrevistados citaram que a ludicidade é importante e contribui para o ensino da modalidade. Parte dos entrevistados citou a ferramenta pedagógica como uma idéia de importância do lúdico, sendo esta uma forma de propiciar um aprendizado mais harmonioso. Já outros citaram que é um elemento que auxilia no andamento da aula, tornando ela mais produtiva e divertida, sendo uma forma de chegar ao aprendizado. Contudo, outros citaram como quebra de rotina e integração, proporcionando a socialização e realização de técnicas sem que sejam desgastantes.

Penso que a ludicidade está sendo inserida de maneira que resultará em ganhos, tanto para quem aprende quanto para quem ensina, sendo um elemento que proporciona contribuições para o ensino da modalidade. Penso também que sua inserção pode ser algo a ser pensado principalmente quando se fala em rendimento, já que a pesquisa enquadrou todos os profissionais de natação incluindo escolinhas de rendimento e escolinhas de aprendizado, pois é um ambiente com características e objetivos diferentes, sendo assim, uma maneira em especial a ser trabalhado esse elemento para o ensino desta modalidade.

A atividade lúdica auxilia no processo de ensino aprendizagem, desenvolvendo habilidades, interpretação, imaginação e criatividade, não sendo apenas como algo não sério ou algo para distração, o lúdico ocupa o lugar de extraordinária importância no ensino da natação, onde através do jogo o individuo pode brincar e explorar sua espontaneidade criativa.

Finalizando, a ludicidade não só contribui para o ensino desta modalidade, quanto também para proporcionar um ambiente harmonioso e cativante, propiciando a aproximação das crianças com o próximo, com o meio líquido e com o professor.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Gustavo Marciel; LUZ, Luiz Marcelo Ribeiro; BARRETO, Murilo Moreira. **Natação paraolímpica**: manual de orientação ao professor de Educação Física. Brasília: Comitê Paraolímpico Brasileiro, 2006.

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 02 de agosto de 2011.

BARBOSA, Gracielle Santiago. **Estratégias motivacionais**: possibilidades de inclusão do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da natação. 2007. 64 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em educação física). Universidade Estadual Paulista, Bauru.

BASILONE NETTO, José. **Natação**: a didática moderna da aprendizagem. Rio de Janeiro: Grupo Palestra Sport, 1995. 174 p.

BENDA, Cristiane Abranches Pereira. A utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem da natação. **R. min. Educ. Fis., Viçosa**, 7(1): 51-63, 1999.

BROUGERE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 5. ed São Paulo: Cortez, 2004.

CATTEAU, Raymond; GAROFF, Gérard. **O ensino da natação**. Tradução: Márcia Vinci de Moraes et al. 3. ed. São Paulo: Manole, 1990. 381 p.

CORRÊA, Célia Regina Fernandes; MASSAUD, Marcelo Garcia. **Escola de natação**: montagem e administração organização pedagógica do bebê à competição. Rio de Janeiro: Sprint, 1999. 318 p.

CORRÊA, Célia Regina Fernandes; MASSAUD, Marcelo Garcia. **Natação na pré-escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 2004. 141 p.

DEBORTOLI, José Alfredo Oliveira. Brincadeira. In: GOMES, Christianne Luce. (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 19-24.

FANTIN, Monica. **No mundo da brincadeira**: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000

FREIRE, Marília; SCHWRTZ, Gisele Maria. O papel do elemento lúdico nas aulas de natação. **EFDeportes.com, Revista Digital Buenos Aires**. v 10 nº. 86. p. 1-4. Jul. 2005. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd86/natacao.htm>>. Acesso em: 18 de ago. de 2011.

FREIRE, Marília; ANDRIES JUNIOR, Orival. O lúdico e a água: uma proposta de inclusão do elemento lúdico nas aulas de natação. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.com.br/biblioteca/o-ludico-e-a-agua-uma-proposta-de-inclusao-do-elemento-ludico-nas-aulas-de-natacao>>. Acesso em: 19 ago. 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4 ed. São Paulo:

Atlas, 1994. 207 p.

GOMES, Christianne Luce. **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4.ed. São Paulo: Ed. Cortez, 2000. 183 p.

LIMA, William Urizzi de. **Ensinando natação**. 2. ed. São Paulo: Phorte, 2006. 183 p.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. **Aprender Brincando, o lúdico na aprendizagem**. Disponível em <http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Acesso em: 06 de setembro de 2011.

MODESTO, Roberta Duarte de Lima. **O lúdico como processo de influência na aprendizagem da educação física infantil**. 2009. 57 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em educação física). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

MOLINA NETO, Vicente; TRIVINOS, Augusto Nivaldo Silva. **A pesquisa qualitativa na educação física: alternativas metodológicas**. 2. ed Porto Alegre: UFRGS, 2004. 141 p.

OLIVEIRA, Leonardo Werner de. Nadando com alegria: a ludicidade como forma de aprendizagem na natação. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.com.br/biblioteca/nadando-com-alegria-a-ludicidade-como-forma-de-aprendizagem>>. Acesso em: 05 de ago. de 2011.

QUEIROZ, Cláudia Alexandre. **Recreação aquática**. Rio do Janeiro: Sprint, 1998. 160 p.

SILVA, Carla Ivonete; COUTO, Ana Claudia Porfirio. **Manual do Treinador de Natação**. Belo Horizonte: Ed. FAM, 1999. 240 p.

THOMAS, Jerry R.; NELSON, Jack K.; SILVERMAN, Stephen J. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 5.ed. Porto Alegre: Artmed, 2007. 396 p.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Natação segundo a psicomotricidade**. 2. ed Rio de Janeiro: Sprint, c1994. xii 266 p.

VENDITTI JÚNIOR, Rubens; SANTIAGO, Vivian. Ludicidade, diversão e motivação como mediadores da aprendizagem infantil em natação: propostas para iniciação em atividades aquáticas com crianças de 3 a 6 anos. **EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires**. v 12. n° 117. p. 1-15. fev. 2008. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd117/iniciacao-em-atividades-aquaticas-com-criancas-de-3-a-6-anos.htm>>. Acesso em: 22 de ago. de 2011.

ANEXOS



ANEXO I

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC
 UNIDADE ACADÊMICA DE HUMANIDADES CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO – UNA HCE
 CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TEMA: O lúdico no ensino da natação no município de Criciúma/SC.

OBJETIVO: Verificar como os professores de natação utilizam a ludicidade para o ensino da natação.

Por favor, leiam atentamente as instruções abaixo antes de decidir se deseja participar do estudo.

Esse projeto de pesquisa tem como tema: “O lúdico no ensino da natação no município de Criciúma/SC” deseja investigar como os professores de natação do município de Criciúma utilizam-se do lúdico para o ensino desta modalidade.

Este projeto justifica-se pela necessidade de novas evidências científicas para formação de profissionais de educação física.

1. Será realizada uma entrevista semiestruturada com os pesquisados, onde a mesma será gravada, sendo os pesquisadores o orientador e o orientando.
2. Participarão do estudo apenas os voluntários selecionados e que devolverem o termo de consentimento informado, autorizando a sua participação no estudo de forma voluntária.
3. Se houver alguma dúvida a respeito, favor contatar com o coordenador da pesquisa, Prof. Ms. Eduardo Batista Von Borowski, pelo telefone (48-9101-4482) ou pelo endereço eletrônico ebvb@unesc.net ou com o orientando pelo telefone (48-9942-9091) ou pelo endereço eletrônico sollangekrdozo@hotmail.com.
4. O participante terá liberdade de encerrar a sua participação a qualquer momento no projeto, ficando apenas com o compromisso de comunicar um o responsável pelo projeto de sua desistência, para que a pesquisa não seja prejudicada.
5. Caso concorde em participar desta pesquisa realizando as avaliações e o período de treinamento proposto pelo estudo, assine e entregue ao responsável este termo de consentimento. Este consentimento será arquivado juntamente com as demais avaliações.

Antecipadamente agradecemos a colaboração.

Prof. Ms. Eduardo Batista Von Borowski
 Coordenador da pesquisa

Orientando Solange Cardoso da Silva
 Responsável pelo desenvolvimento da pesquisa

Eu, _____ declaro-me ciente das informações sobre o estudo “O lúdico no ensino da natação no município de Criciúma/SC” e concordo em participar como voluntário.

 Assinatura do pesquisado (a)

Data: ____/____/____



ANEXO II

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC
UNIDADE ACADÊMICA DE HUMANIDADES CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO – UNA HCE
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CARTA DE APRESENTAÇÃO

A disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso - TCC faz parte da matriz curricular do Curso de Educação Física-Bacharelado da UNESC, desde o ano de 1998, portanto é requisito para a conclusão do mesmo.

Neste sentido apresentamos a acadêmica Solange Cardoso da Silva da 8ª fase do curso e solicitamos sua autorização para realizar a pesquisa (coleta de dados) em sua instituição.

Informamos que é mantida a ética da pesquisa, resguardando o nome da instituição e dos participantes, para que sejam fidedignas as respostas, a pesquisa atinja seus objetivos e tenha validade científica.

Agradecemos pela sua atenção e contribuição com o desenvolvimento da ciência.

Atenciosamente,

Prof. Luis Afonso dos Santos
Orientador do TCC

Criciúma _____ de _____ de 2011.

ANEXO III



UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC
UNIDADE ACADÊMICA DE HUMANIDADES CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO – UNA HCE
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome:

Idade:

Formação:

Ano de conclusão:

- 1) O que é ludicidade?
- 2) Você utiliza a ludicidade nas aulas de natação? Como? Em que momento?
- 3) Qual a importância da ludicidade para o ensino da natação?