A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DO NADO CRAWL PARA CRIANÇAS DE 5 E 6 ANOS

Tiago Aquino da Costa e Silva[1], Kaoê Giro Ferraz Gonçalves,
Mérie Hellen Gomes de Araujo, Claudete Giro

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo comparar os métodos tradicional e lúdico na aprendizagem do nado crawl para crianças de 5 e 6 anos, bem como o nível de interesse dos alunos e a melhora técnica do nado proposto. Foram investigados 80 alunos, sendo 48 meninas e 32 meninos, com 40 alunos no grupo experimental (A) e 40 no controle (B), com um tempo mínimo de prática de 4 meses. Os alunos do grupo A foram submetidos a 8 aulas lúdicas e temáticas e do grupo B a 8 aulas na pedagogia tradicional.Os dados foram coletados mediante um questionário específico para este trabalho, contendo perguntas sobre o nível de interesse dos alunos na prática das aulas e a análise técnica do nado crawl, para ambos os grupos. Para análise os dados, utilizou-se levantamento de freqüência e porcentagem. Obteve-se, assim, que, 31 alunos (77,5%) relataram que gostaram da aula com a proposta lúdica, sendo motivante e interessante e 9 alunos (22,5%) não gostaram da aula. O grupo controle teve 22 alunos (55%) que gostaram da aula tradicional e 18 (45%) não gostaram. O método Lúdico acumulou 71 pontos na melhora técnica do nado e o método tradicional teve 42 pontos de evolução. Concluímos que o Método Lúdico teve maior atenção, concentração e interesse dos alunos nas aulas, possibilitando um melhor aprendizado técnico.

Palavras-chave: Nado crawl, aprendizado e lúdico.

ABSTRACT

This article makes a comparison between the traditional and playful methods in the *crawl* swim learning for 5 and 6 year-old children, as well as the students´ interest level and the improvement technique of the mentioned swim. Eighty students were researched (48 girls and 32 boys), among them 40 were in the experimental group (A) and 40 in the control group (B), with a minimum practical time of 4 months. The group A students´ was submitted to 8 playful and thematic classes, and the group B students´ to 8 traditional pedagogic classes. Data were collected with a specific questionnaire for this work, containing questions about the interest level of the students in the classes and the technical analysis of the freestyle swim, for both groups. It was gathered frequency and percentage for the data analysis. As a result, we concluded that 31 students (77,5%) reported that they liked the class with the playful method, saying that it was motivating and interesting; and 9 students (22,5%) did not like the class. In the control group, 22 students (55%) liked the traditional class and 18 students (45%) did not like it. The playful method collected 71 points in the swim improvement technique and the traditional method had 42 evolution points. We concluded that the Playful Method had greater attention, concentration and interest of the students in the classes, making it possible a better technical learning.

Key-words: Freestyle swim, learning and playful.

INTRODUÇÃO

A Pedagogia lúdica tem sido tema constante em pesquisas referentes à aprendizagem no contexto da Educação Física Escolar, porém é pouco evidenciado, o estudo sobre o lúdico inserido na aprendizagem de determinados esportes, como por exemplo, a natação.

A brincadeira e o jogo, apresenta um fator de grande importância no processo de desenvolvimento integral da criança (motor, cognitivo e sócio-afetivo), oferecendo-lhes novas descobertas a cada momento, e a reflexão o mundo onde ela está inserida.

O brincar é uma atividade essencial aos seres humanos. Sua forma de apresentação e linguagem é compreendida por todas as crianças, exigindo atenção e concentração durante a sua prática. É por meio delas que a criança se satisfaz, em grande parte, seus interesses e necessidades, expressando a sua reflexão.

O lúdico promove o envolvimento das crianças nas atividades, pois o brincar é a sua forma de construção imaginário para o real, levando às experiências motoras organizadas e educativas.

Nas atividades aquáticas, este recurso pedagógico é pouco utilizado em escolas e academias, as quais temos os métodos tradicionais de ensino. É preciso questionar alguns aspectos importantes de nossa área, como por exemplo, a estratégia das aulas de natação, a motivação dos alunos em freqüentar as aulas, a aplicabilidade do planejamento, o conhecimento acadêmico do professor e a resposta/resultado apresentado pelos alunos em aula.

Partindo deste princípio temos, geralmente, a não criatividade nos planos de aula de natação, onde o descaso e a falta de tempo do professor, que às vezes trabalha em vários locais, impera sobre a criação e aplicação de novas estratégias de aula.

É percebível que os alunos das escolas de natação têm, em sua maioria, uma permanência curta dentro do estabelecimento, representado pela mesmice nos programas de aulas e a conseqüente desmotivação por parte dos mesmos.

Nas aulas de atividades aquáticas infantis utiliza-se estratégias como cantigas, brincadeiras, histórias e jogos simbólicos, porém nós não temos o professor como material didático, ou seja, ele servindo como uma ponte entre o objetivo proposto da aula com o lúdico para a criança. Usaremos a corporeidade do professor em aula como instrumento lúdico do prazer.

Temos a personificação do professor em personagens simbólicos do mundo imaginário da criança, a tematização dos exercícios pedagógicos e do ambiente aquático, servindo, ambos, de meio facilitador da aprendizagem da natação.

LÚDICO – UMA FERRAMENTA PEDAGÓGICA

O lúdico abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas, teatrais e simbólicas, e os jogos de azar. (HUIZINGA, 1996, p.41)

A origem da palavra é grega – ludus – que significa brincar. O jogo está vinculado ao divertimento (prazer e alegria) e independe da cultura, da época e classe social, as atividades lúdicas fazem parte da vida da criança, presente na formação do pensamento e na descoberta de si. (HUIZINGA, 1996, p.42)

A Palavra Lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é coerente também o comportamento daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, o emprego educativo do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu conhecimento e sua concepção de homem e mundo. (AWAD, 2004, p.15).

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

A criança que brinca, portanto vive à sua infância, tornar-se-á um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, suportará muito melhor as pressões das responsabilidades adultas e terá maior criatividade para solucionar os problemas que lhe surgiram. (VELASCO, 1996, p.43).

Para (ALMEIDA e SHIGUNOV, 2000, p.70) a brincadeira proporciona momentos de novas descobertas, representando um fator de grande importância no desenvolvimento e de socialização da criança. A Atividade Lúdica compreende os conceitos de que a brincadeira refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar as atividades.

As brincadeiras e as atividades lúdicas caminham de forma conjunta, como podemos observar nas citações acima. O Lúdico passa a ser fator contextual para a aprendizagem de qualquer habilidade motora na fase infantil.

As atividades lúdicas aplicadas à natação baseiam-se na construção do pensamento criativo, pois o indivíduo terá oportunidade de elaborar diferentes soluções motoras para diversos meios de atingir o objetivo final.

O Lúdico é essencial na vivência e crescimento saudável e harmônico das crianças. E é importante para sua formação crítica e criativa, pois embora rotulado como perda de tempo é extremamente importante já que a criança é naturalmente lúdica. (CORTEZ, 1996, p.02)

Ao realizar a prática aquática de forma saudável e com prazer, o aluno estabelece uma melhor relação e comunicação com o seu professor, resultando num vínculo harmônico e saudável.

O prazer do lúdico na experiência demonstra ser uma excelente forma de estabelecer uma comunicação, do professor com a criança, da criança do jovem, do jovem com o adulto, do adulto com o idoso, trabalhando harmoniosamente nas necessidades diárias, da aprendizagem à dualidade comparação/competição. (RETONDAR, 1996, p.08).

As crianças são motivadas a participar das atividades lúdicas bem como conseguem estabelecer relação entre a experiência vivida e a solução do problema proposto, ou quando se sentem na possibilidade de resolver seus conflitos em meio líquido, como por exemplo o medo de imergir o rosto na água.

Para Maslow (1990) citado por (TIBEAU, 2002, p.40) no momento lúdico, na brincadeira, consegue-se superar a sensação, a percepção e as emoções consideradas adequadas e previsíveis e ir a busca do diferente e do imprevisível.

A Ludicidade não é fato ou ação motora isolada, ela compreende uma execução motora contextualizada e complexa no âmbito cultural, social, antropológico, folclórico e pedagógico.

No quadro abaixo temos a teoria de FRIEDMANN (1996) citado por (ALMEIDA e SHIGUNOV, 2000, p.72) que analisa a atividade lúdica sob diferentes enfoques.

Quadro 1 - A Atividade lúdicas sob diferentes enfoques.

Enfoques	Atividade/Objeto	Brinquedo	Resultado
Sociológico	Representações Sociais	Bonecas, Carrinhos	Socialização, interiorização dos valores mercadológicos
Educacional	Ampliação do Conhecimento	Quebra-Cabeça, jogos de montar, caça ao tesouro	Adquirir conhecimentos específicos de determinadas habilidades cognitivas e motoras
Psicológico	Compreensão das emoções e personalidade da criança	Jogos de confronto, jogos de competição	Raiva, medo, cooperação, perder, ganhar
Antropológico	Reflexões de costume	Brincar de casinha, representações das atividades dos adultos	Conhecimento das características de cada cultura
Folclórico	Expressão da cultura infantil através das gerações, bem como tradições e costumes	Pião, cavalo de pau, amarelinha	Manutenção das tradições e costumes das brincadeiras

O Lúdico não pode ser visto isoladamente pois ele é determinado pelo conjunto das circunstâncias sócio, político, econômico e culturais ao mesmo tempo que está presente nela. (CORTEZ, 1996, p.01).

Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz de conta, são reelaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem (Vygotsky, 1984, p.97)

A criança, no meio líquido, é estimulada a explorar o seu repertório motor em busca de uma solução criativa e adequada para atingir o objetivo proposto pelo professor. A vivência aquática de forma prazerosa e alegre leva o aluno a aprender brincando.

Nadar é uma atividade saudável, porém aprender a nadar pode não ser algo motivante. A rotina e a falta de opções, juntamente a uma cultura tecnicista, faz do aprender a nadar algo maçante e sacrificante, podendo ser culpa do processo pedagógico aplicado.

O nadar aprendido pelo modelo, orientados somente pelos quatro nados, resultaria num aprendizado pobre devido à baixa competência aquática que esse tipo de prática propicia. A adequação das tarefas de prática com os níveis de desenvolvimento motor aquático cria condições ótimas para o progresso na aprendizagem. (LANGERDORFER e BRUYA, 1995 revisado por XAVIER e MANOEL, 2002, p. 90)

Tanto para Vygotsky (1984) quanto para Piaget (1975) o desenvolvimento não é linear mas evolutivo e nesse trajeto a imaginação de desenvolve. Uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade. É com a formação de conceitos

que se dá a verdadeira aprendizagem e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos. (DALLABONA e MENDES, 2004, p.109).

A fantasia utilizada nas atividades lúdicas dispõe de uma linguagem mágica que atua no universo motor, cognitivo e sócio-afetivo. O universo lúdico permite ao aluno, escapar da realidade, mas que também propiciará um pensamento construtivo para si e suas ações.

A criança explora as formas e ações pelas quais os contos de fadas e/ou estórias ajudam a lidar com suas desordens psicológicas, ao identificarem nos personagens seus conflitos internos entre o bem e o mal.

Segundo Conde (1996) e Going (1997) comentado (PRUDENTE, 2001, p.256) tratam as Estórias Lúdicas como questões essenciais entre o real e o imaginário, permitindo às crianças lidar simbolicamente com o seu mundo interno através da identificação com as personagens e situações conflituosas que caracterizam este tipo de histórias.

A ludicidade nas aulas de natação infantil envolve a personificação do professor, a criação do ambiente lúdico e a tematização dos exercícios pedagógicos, criando assim um elo de ligação entre a execução psicomotora no mundo imaginário e o resultado observado no mundo real.

A atividades lúdicas que favorecem o contato podem ser encontradas entre os jogos, brincadeiras, as danças e as lutas, que envolvem o pegar, o agarrar, o palmear, o puxar, o empurrar, o sustentar, o carregar, o transportar, o rolar, o sacudir, o conduzir, o defender, o atacar, o coçar e o massagear; o lúdico nos condena à vida. (LORENZETTO, 1996, p.62)

ATIVIDADES AQUÁTICAS LÚDICAS: OBSERVAÇÃO, RETENÇÃO, REPRODUÇÃO E MOTIVAÇÃO

O ser humano antes de nascer, já realiza movimentos, como por exemplo, o desempenho orgânico. Com a maturação neurológica progressiva e as experiências de movimentos no decorrer da idade, desenvolve-se cada vez mais a compreensão da própria execução do movimento. (SILVA, 1995, p.18)

Conceituar coordenação motora é muito difícil, pois temos várias linhas de pensamentos e definições.

Para Barbanti (1979) citado por (SILVA, 1995, p.19) a coordenação motora é classificada em elementar, fina e finíssima, com a primeira ocorrendo no estágio inicial da realização do movimento inédito em que o objetivo é alcançado, porém sem ser de forma econômica. Na segunda o movimento é executado de forma econômica e com leveza subjetiva, embora permita melhorias. Na última o movimento é executado de forma ótima, precisa, e altamente econômica, bem dominada e leve.

Um novato que dá as suas primeiras braçadas na natação terá uma seqüência de movimentos recorrentes à força e à violência desnecessária e antieconômica. Segundo Dassel e Haag (1977) afirmam que, havendo boa coordenação motora, pode-se economizar uma quantidade de oxigênio de até 15%. mencionado por (SILVA, 1995, p.23)

A aprendizagem de qualquer habilidade motora requer a seleção de informações que podem estar contidas no meio ambiente e/ou fornecidas pelo professor. Para que esta informação seja retida, para interpretação e armazenamento na memória, a observação e a atenção são fundamentais (LADEWIG, 2000, p.62).

A natação infantil com as aulas lúdicas proporciona ao aluno um ambiente educativo, onde o mesmo, observa, seleciona e organiza as informações contidas, executando-as no aspecto motor com maior atenção, concentração e prazer.

SOUZA e VAGO (1982) a criança é o sinônimo de movimento. Através dele vive e manifesta suas emoções, experimenta sentimentos de alegria ou de tristeza, de encontro ou rejeição. É pelo movimento que a criança interage com o meio ambiente para alcançar seus objetivos ou satisfazer suas necessidades. É por meio do movimento que ela se relaciona com o outro, descobre quem é o que é capaz de fazer. É ainda através do movimento que a criança expressa sua criatividade e soluciona seus problemas motores. (SANTOS, 1995, p. 43).

Percebe-se geralmente que as crianças, quando estão na prática de alguma nova habilidade motora, executam com dificuldade, pois estão em processo de assimilação e acomodação. É importante ao longo da prática a percepção dos erros e a correção dos mesmos, buscando um refinamento do movimento.

Segundo FITTS & POSNER (1967) o indivíduo que está aprendendo algo novo, passa do primeiro estágio (Cognitivo) para o segundo (Associativo) até atingir o último estágio Autônomo.

As principais características do estágio inicial da aprendizagem são a ocorrência de um grande número de erros e muita "variabilidade" na performance. Estes erros muitas vezes são grosseiros. Ele é capaz de perceber que está fazendo algo de errado, porém não consegue solucionar o problema ou melhorar (Estágio Cognitivo).

Após um certo período de prática, a atividade é realizada com mais facilidade, dominando a mecânica básica do movimento. A quantidade de erros diminui acentuadamente e o indivíduo já consegue detectar alguns deles. A carga nos mecanismos da atenção é moderada, o que facilita o desempenho, pois o indivíduo consegue direcionar a atenção para outros aspectos da performance (Estágio Associativo).

No Estágio Autônomo, é onde realiza a atividade automaticamente, ou seja "sem pensar, concentrando-se nos pontos críticos, nas partes mais difíceis, conseguindo detectar os erros e corrigindo-os". (LADEWING, 2000, p.65).

As crianças iniciam as atividades aquáticas com exercícios simples partindo para os que necessitem da combinação dos movimentos. O nado crawl é aprendido na idade entre 5 a 6 anos, pois o aluno está num período maturacional propício para esta aprendizagem.

O nado crawl é caracterizado pela posição em decúbito ventral, com movimentação global e circundução antero-posterior de membros inferiores. O movimento de membros inferiores é alternado, sendo ascendente e descendente e executados no plano vertical.

Muitas vezes percebemos que os alunos executam os movimentos de forma rudimentar, o que é normal para a fase que o aluno se encontra. No período das aulas, o indivíduo deverá ter atenção para a correção dos movimentos exigidos.

Quadro 2 - Modelo de desenvolvimento do comportamento aquático. (XAVIER e MANOEL, 2002, p.87).

7. Competência Aquática
6. Nados Especializados
5. Crawl Rudimentar
4. Nado Humano Elementar
3. Cachorrinho
2. Controle Postural Voluntário
1. Reflexo de Nadar

As crianças de 5 e 6 anos praticantes das aulas lúdicas de natação estão num processo de maturação e na fixação e reprodução dos movimentos até então trabalhados. A percepção e correção dos erros executados na prática, depende da atenção que o aluno terá no seu movimento criado a partir da proposta pedagógica.

A atenção seletiva pode ser definida como a habilidade do indivíduo dirigir o foco da atenção a um ponto em particular no meio ambiente.

A falta de atenção se dá na faixa etária dos cinco aos oito anos de idade, podendo ser considerado um período crítico, sendo tidas "por não prestarem a atenção". Este processo desenvolve-se em estágios onde durante o primeiro estágio (exclusivo) bebês e crianças são atraídas por um único estímulo. Quando a criança atinge a primeira série do ensino fundamental, seus processos de atenção passaram por diversas mudanças e podem agora ser classificados como atingindo o segundo estágio (inclusivo). Neste estágio é facilmente distraída pelas inúmeras informações contidas no meio ambiente, atendendo a várias coisas ao mesmo tempo, não sendo capaz de separar as informações relevantes das irrelevantes. Há uma grande chance de que esta criança tenha dificuldade em prestar atenção nas instruções passadas pelo professor, devido a grande quantidade de informações contidas no meio a ambiente. (LADEWING, 2000, p.66).

Ao trabalharmos com as crianças, precisamos criar estratégias com o objetivo de direcionamento da atenção para o objetivo da atividade que estamos ensinando, facilitando assim o desempenho técnico.

Podemos observar que na aplicação da Ludicidade nas aulas de natação, os alunos têm o foco de atenção direcionado para a atividade proposta, retendo assim maior tempo de atenção e uma melhora significativa da técnica aprendida.

Segundo BANDURA (1977) existem quatro subprocessos que governam a aprendizagem pela observação. O primeiro é a atenção que determina o que é observado e qual informação será extraída. O segundo é a retenção que envolve transformar e reestruturar o que observado em códigos armazenados pela memória. O terceiro é a reprodução do comportamento, que é ação modelada para a física. O último subprocesso é o da motivação e envolve o incentivo ou motivo para a ação executada. (PELLEGRINI e TONELLO, 1998, p.108).

A criança nasce possuindo condições motoras mínimas para atuar no meio líquido. A abordagem lúdica permite o aluno a descobrir movimentos mais apropriados para a natação, mesmo que sejam rudimentares, sendo importante, pois são a base para a elaboração de movimentos mais eficientes e complexos.

A pedagogia da natação deve estimular e permitir um mínimo de liberdade para o aluno explorar padrões de movimentos adequados para um objetivo. Ou seja, a aquisição e exploração da habilidade nadar é entendida como um processo de solução de problemas motores.

Atenção, retenção, reprodução e motivação são fatores contextuais e importantes nas aulas de natação lúdicas, pois o aluno aprende de forma prazerosa e a cada estímulo fornecido pelo professor, necessita, por parte do aluno, da criação de uma nova estratégia para solução a ser alcançada.

METODOLOGIA E RESULTADOS

O grupo analisado foi de oitenta crianças, distribuídas assim em 2 grupos de 40 crianças, sendo 24 do sexo feminino e 16 do masculino, em ambos os grupos, com a idade entre 5 e 6 anos, sendo escolhidos os alunos por um sorteio. Os alunos fazem atividades aquáticas em 2 escolas de natação da zona sul de São Paulo, sendo um grupo experimental de 40 alunos (grupo A) e um grupo controle de 40 alunos (grupo B).

Os alunos são pertencentes a uma classe social média, com freqüência da atividade de natação de 2 aulas por semana de 45 minutos, com um tempo mínimo de prática de 4 meses, estando os alunos no nível I (aprendizagem do nado crawl).

Os alunos do grupo experimental realizaram oito aulas lúdicas tematizadas com o uso de materiais, músicas e figurinos adequados, citados na tabela abaixo:

Quadro 03 - Tabela organizacional dos temas das aulas lúdicas para o nado crawl.

Aula	Tema	Objetivo		Aula	Tema	Objetivo
1	Reino Animal	Adaptação		5	Mundo Disney	Respiração específica
2	Nemo	Respiração geral		6	O circo	Coordenação geral
3	Sítio do Pica-Pau Amarelo	Propulsão de pernas		7	A Bela e a Fera	Coordenação geral
4	Reino da Floresta	Propulsão de braços		8	Os Incríveis	Coordenação geral

As aulas foram planejadas conforme o conhecimento e caracterização do nível técnico dos alunos adequando às necessidade dos mesmos.

Como instrumento para coleta de dados foi usado primeiramente uma entrevista estruturada, elaborada especificamente para o trabalho, para os alunos dos grupos controle e experimental, com o objetivo de analisarmos o nível de interesse e a motivação pela aula.

As perguntas da entrevista são classificadas em “gostou” e “não gostou” da aula (interesse e motivação após a prática das aulas). Para a aplicação da entrevista citada no parágrafo acima foi logo após o término da aula.

Foi realizada com os alunos dos grupos A e B uma avaliação técnica do nado crawl para verificar o nível dos alunos no início do trabalho e ao final do trabalho e a comparação entre os grupos. A cada ponto ganho representa uma melhoria técnica (objetivos atingidos, objetivos parcialmente atingidos e objetivos não atingidos). A cada mudança de conceito, soma-se um ponto para o aluno. É possível chegar a 240 pontos cada grupo.

A análise dos dados foi de forma dissertativa e com a descrição dos resultados obtidos através da freqüência do número de respostas dadas e a respectiva porcentagem, pois é a maneira mais adequada para obter resultados de maneira imediata.

Este trabalho vem propor a inclusão da Ludicidade nas aulas de natação, sendo assim prazeroso aos alunos e servindo como meio facilitador da aprendizagem.

Quadro 04 - Análise do interesse e motivação dos alunos do grupo experimental após as aulas lúdicas.

Variáveis	Gostou		Não gostou	
	f	%	f	%
Aula de Natação	31	77,5	9	22,5

Quadro 05 - Análise do interesse e motivação dos alunos do grupo controle após as aulas tradicionais.

Variáveis	Gostou		Não gostou	
	f	%	f	%
Aula de Natação	22	55%	18	45

Ao realizarmos uma análise detalhada dos quadros acima, visualizamos que os alunos condicionados às aulas de natação com a ludicidade, tiveram uma motivação maior que os alunos do grupo controle, pois as respostas da avaliação da aula trouxe a vontade e o êxito para uma próxima aula com os mesmos parâmetros lúdicos.

Os alunos do grupo experimental demonstraram uma aproximação e intimidade com o professor maior do que o grupo controle, estando mais comunicativos e investigador das várias possibilidades de resolução dos problemas.

É importante desenvolvermos nas aulas personagens, cantigas e vestimentos atraentes aos alunos, tornando um foco simplificado de atenção e prazer aos participantes.

Dos 2 aos 7 anos, as atividades lúdicas se mostram de maneira simbólica, isto é, a criança se utiliza de símbolos para representar a realidade que o envolve, por isso, são comuns as brincadeiras de médico, conversar com bonecas ou imitar animais neste período, segundo PIAGET citado por (ALMEIDA e SHIGUNOV, 2000, p.71). Portanto as aulas lúdicas têm o simbolismo e o jogo de imitação que estão intimamente relacionados ao desenvolvimento infantil nesta faixa etária.

É importante ter objetivos direcionados às aulas lúdicas focados nos nados competitivos (crawl, costas, peito, borboleta), mas podemos ter variação na seqüência pedagógica, dependendo das respostas dos alunos.

O mundo do faz de conta traz as crianças a experimentar as pequenas decisões a serem tomadas, sendo atitudes que acompanham o ser humano em todo o seu desenvolvimento.

Experiências mal sucedidas e resistências podem levar à infelicidade da criança e não conseguirmos atingir os objetivos propostos.

As aulas lúdicas apresentam uma maior motivação por parte dos alunos, dada através das músicas utilizadas e nos exercícios lúdico-educativos, concluímos então que a motivação é meio facilitador à aprendizagem.

Encontramos, também como resultado, a resposta de nove alunos do grupo experimental que não gostaram das aulas, pois ficaram incomodados com a presença dos personagens.

Quadro 06 - Avaliação técnica do nado de crawl na contagem de pontos do Grupo experimental e controle, num total de 240 pontos.

Variável	Grupo Experimental	Grupo Controle
Pontuação	71	42

No quadro 06 temos a pontuação da avaliação técnica do nado crawl. O Grupo experimental obteve 71 pontos e o Grupo controle 42 pontos, concluímos que o grupo com maior pontuação foi aquele que teve as

aulas lúdicas, que a motivação, o interesse e a proximidade com o professor resultaram numa melhor aprendizagem do nado proposto.

CONCLUSÃO

Este trabalho vem comparar o resultado da ludicidade nas aulas de natação para crianças de 5 e 6 anos, baseado na tematização do ambiente e dos exercícios com o método tradicional utilizado.

Encontramos nas aulas lúdicas um maior nível de concentração dos alunos e uma maior motivação, ambos servindo como um meio facilitador à aprendizagem. A utilização das atividades lúdicas, com músicas cantadas, estórias e fantasias, trouxe uma aproximação do aluno ao seu professor e a possibilidade de criação de resolução de diversos desafios encontrados em aula.

Com certeza, a criança que puder desfrutar dos benefícios da prática de uma aula de natação no mundo fantasioso lúdico será um adulto capacitado a obter êxito no seu trabalho, visto que estas duas atividades atendem às necessidades essenciais do ser humano.

Concluímos que os alunos que passaram pela proposta lúdica um melhor aprendizado do nado crawl.

O método pedagógico lúdico está ao alcance das escolas e academia de natação de pequeno à grande porte, servindo como meio de fidelização de alunos à prática da natação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, A.C.P.C.; SHIGUNOV, V. A Atividade Lúdica e suas possibilidades. **Revista da Educação Física/UEM, vol.11 n.1**, p. 69-76, 2000.

AWAD, H. Brinque, Jogue, Cante e Encante com a Recreação. São Paulo: Fontoura Editora, 2004.

CORTEZ, R.N.C. Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola. **Motriz, vol.2 n.1,** p. 01-09, 1996.

DALLABONA, S.R; MENDES, S.M.S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista científica técnico-científica do ICPG, vol.01 n.04**, p.107-112, 2004.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.

LADEWING, I. A importância da atenção na aprendizagem de habilidades motoras. **Revista Paulista da Educação Física, vol.3 n.1,** p.62-71, 2000.

LORENZETTO, L.A. O lúdico: um fenômeno transicional. **Motriz, vol.2 n.1,** p.60-64, 1996.

PELLEGRINI, N.A.; TONELLO, M.G.M. A utilização da demonstração para a aprendizagem de habilidades motoras em aulas de educação física. **Revista Paulista da Educação Física, vol.12 n.2,** p.107-114, 1998.

PRUDENTE, A. Contos de Fadas: uma história em várias versões. **Revista de Ciências da Educação, vol.2 n.2**, p.253-259, 2001.

RETONDAR, J.J.M. O movimento lúdico. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, vol.18 n.02, p.6-9, 1996.

SANTOS, J.A.G. Brinquedos de grande porte. **Revista da Educação Física/UEM**, **vol.05 n.01,** p.41-48, 1995.

SILVA, R.O. Coordenação motora: uma revisão de literatura. **Revista Mineira de Educação Física, vol.3 n.2,** p.17-41, 1995.

TIBEAU, C.C.P.M. Concepções sobre criatividade em atividades motoras. **Revista Brasileira da Ciência e Movimento**, **vol.10 n.03,** p.33-42, 2002.

VELASCO, C.G. **Brincar, o despertar psicomotor.** São Paulo: Editora Sprint, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes Editora, 1984.

XAVIER, E.F; MANOEL, E.J. Desenvolvimento do comportamento motor aquático: implicações para a pedagogia da natação. **Revista Brasileira da Ciência e Movimento, vol.10 n.03**, p.85-94, 2002.

[1] Universidade Bandeirantes - SP