

MONOGRAFIA

TCC/UNICAMP

P414b

2185 \FEF/695

MAURÍCIO DURAN PEREIRA

BRINCANDO COM A ÁGUA: uma proposta pedagógica com a utilização de componentes lúdicos, para aprendizagem da natação, para crianças de 5 a 12 anos.

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CAMPINAS - 1996**



MAURÍCIO DURAN PEREIRA

BRINCANDO COM A ÁGUA: uma proposta pedagógica com a utilização de componentes lúdicos, para aprendizagem da natação, para crianças de 5 a 12 anos.

Relatório Final de Pesquisa, sob orientação do Prof. Dr. Nelson Carvalho Marcellino, e Co-orientação do Prof. Me. Orival Andries Júnior, a ser apresentado ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Científica - PIBIC/CNPq e como monografia de final de curso de Educação Física, modalidade Licenciatura.

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CAMPINAS - 1996**

AGRADECIMENTOS:

Aos meus orientadores, Prof. Dr. Nelson Carvalho Marcellino e Prof. Me.Orival Andries Júnior, por me iniciarem na pesquisa e pelo conhecimento que adquiri na realização deste trabalho.

A minha amiga, Stella Márcia Allen, pela concepção conjunta dos nossos trabalhos.

A minha companheira, Kátia Danailof, pela inspiração e “co-autoria”.

Este trabalho é dedicado a todas as crianças que foram minhas alunas, pela alegria e carinho transmitidos.

Este trabalho foi realizado com auxílio de bolsa de Iniciação Científica concedida pelo CNPq.

RESUMO:

A pedagogia mais utilizada atualmente para a aprendizagem da natação baseia-se em atividades que dão ênfase a movimentos sequenciados e padronizados. Esse processo causa um certo desinteresse, entre as crianças, apesar da obrigatoriedade muitas vezes imposta pelos pais. Este trabalho pretende propor e fundamentar uma pedagogia que propicie à criança uma aprendizagem da natação, de forma mais prazerosa, utilizando o componente lúdico da cultura. Para tanto utilizou-se de uma combinação da pesquisa bibliográfica e da pesquisa de campo, com o método “quase-experimental”, através de aulas ministradas pelo pesquisador. O “quase-experimento” foi realizado com duas “turmas” de idades diferentes. Uma de 5 a 7 anos e outra de 8 a 12 anos. A pesquisa bibliográfica ocorreu no Sistema de Bibliotecas da UNICAMP. Os resultados com as duas turmas apresentam-se de forma diferenciada. A primeira, por suas características de faixa etária e ausência de experiência anterior aceitou mais amplamente a metodologia que se utiliza do componente lúdico da cultura. A segunda, pelas mesmas características (faixa etária e experiência anterior), com faixa etária maior e a presença da experiência anterior em Escolas, Academias e Clubes, que de modo geral, não se utilizam do componente lúdico da cultura, demonstrou uma certa resistência na utilização de jogos e brincadeiras mais formalmente propostas, mas aceitou muito bem o elemento “faz de conta” nas aulas. Nossa recomendação é pela combinação dos dois métodos no ensino-aprendizagem da natação.

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| Introdução..... | 8 |
| Capítulo I: | |
| O componente lúdico da cultura e suas possíveis relações com o processo de ensino-aprendizagem..... | 10 |
| Capítulo II: | |
| A natação e seu processo de ensino-aprendizagem relacionados com o componente lúdico da cultura..... | 20 |
| Capítulo III: | |
| Uma proposta mais prazerosa..... | 29 |
| Considerações finais..... | 37 |
| Referências bibliográficas..... | 39 |

INTRODUÇÃO

A pedagogia mais utilizada, atualmente, nas aulas de natação, lança mão de recursos técnicos específicos, baseados na repetição de movimentos, separação de seqüências, enfim de um instrumental que poderia ser classificado como “tradicional”, com o objetivo de conseguir o domínio do meio líquido, dos movimentos e da aprendizagem, o mais rápido possível.

Pelo que temos observado, essa preocupação em abreviar a aprendizagem, torna a aula desestimulante, o que causa um grande número de desistências, tanto na faixa etária infantil, quanto entre adultos.

Muitas vezes as crianças iniciam as aulas de natação porque os pais querem; se a aula não lhe for prazerosa, a criança não terá uma motivação para fazer as atividades, e assim se desenvolver tecnicamente, apesar da obrigatoriedade da freqüência, imposta pelos pais.

Porque não uma aula de natação, na qual a criança aprenda a nadar tendo prazer no que está fazendo?

Este estudo pretende contribuir para com essa problemática, propondo e fundamentando uma proposta pedagógica que aponte nessa direção, a ser desenvolvida na Escola ou fora dela.

O trabalho se constitui de uma combinação de pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo.

Para a operacionalização da pesquisa bibliográfica, foram usadas as seguintes técnicas:

- 1) Levantamento bibliográfico inicial acerca dos temas fundamentais do trabalho, a saber: natação, pedagogia, aprendizagem, educação e jogo, a ser realizado no sistema de bibliotecas da UNICAMP.

2) Seleção de obras levantadas, através de análise textual.

3) Interpretação das obras selecionadas e formulação de “hipóteses de trabalho”.

4) Definição de “categorias” para pesquisa de campo .

Para a operacionalização da pesquisa de campo foi utilizado o modo quase experimental , com a observação participante como técnica complementar.

A pesquisa de campo foi realizada na piscina da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, através de aulas de natação ministradas pelo pesquisador.

As aulas foram direcionadas para crianças nas faixas etárias de 5 a 7 anos e 8 a 12 anos; a pedagogia proposta para as aulas utilizou-se de componentes lúdicos, para a aprendizagem da natação, como explicado anteriormente.

A amostragem foi definida de forma não probabilística e por critério de acessibilidade, de acordo com interesse manifestado através da matrícula às atividades propostas.

CAPÍTULO I

O COMPONENTE LÚDICO DA CULTURA E SUAS POSSÍVEIS RELAÇÕES COM O PROCESSO DE ENSINO / APRENDIZAGEM.

Neste capítulo estudaremos o componente lúdico da cultura , relacionando-o com o processo de ensino-aprendizagem .

Primeiramente destacaremos alguns elementos que formam o componente lúdico , sendo eles , o prazer , a alegria , o faz-de-conta , a festa , o jogo , o brinquedo e a brincadeira , apontando suas principais características.

Na segunda parte apontaremos as características do processo ensino-aprendizagem para crianças da faixa etária de 05 a 12 anos.

E por fim relacionaremos o processo de ensino-aprendizagem com o componente lúdico da cultura.

1) Características do componente lúdico da cultura.

Bruhns (1993) coloca que estudar o componente lúdico “pode parecer uma tarefa fácil” , pois a maior parte da população que pensou um pouco sobre o lúdico , o encarou como uma atividade simplesmente de diversão e entretenimento . Mas o componente lúdico é muito mais do que isso , através do lúdico ocorre uma “integração do homem dentro de seu meio” (Bruhns , 1993 , 20).

Segundo Marcellino (1993) , o que acontece é que o lúdico vem sendo negado devido à importância da produtividade da sociedade moderna. Huizinga (1971,p.212) questiona a existência do componente lúdico para além dos períodos “primitivos” da cultura , mas o reconhece até o séc. XIX

,observando que ocorre um aumento na importância do trabalho e da produção a partir do séc. XVIII , em consequência da revolução industrial. Na sociedade antiga , os jogos e as festas tinham maior importância , mas devido à grande ênfase dada ao trabalho durante o período do início da consolidação da industrialização / urbanização , verifica-se uma variação do entendimento do significado do componente lúdico da cultura , fazendo com que o lúdico passasse a ser ignorado, que mesmo de forma disfarçada para o adulto , ficasse restrito a faixa etária infantil . Marcellino (1990) coloca que o lúdico vem sendo negado cada vez mais precocemente , inclusive para as crianças , em nome da preparação para o futuro . O componente lúdico da cultura não exhibe nenhum produto material , ele produz prazer , alegria e divertimento , sendo que através disso é impossível a obtenção de lucro (Marcellino , 1993 ,59).

Segundo Rubem Alves (1987, p.75) , o homem deve ser compreendido através daquilo que ele faz , e qual é a atividade típica das crianças ? As crianças brincam e o brincar é um elemento do componente lúdico , e por que o brincar produz prazer , alegria e divertimento que ele não precisa exhibir nenhum produto objetivo para se justificar .

As manifestações dos elementos do componente lúdico não podem ser observadas separadamente: o prazer , a alegria e o divertimento se manifestam através da festa , do jogo , do brinquedo , da brincadeira , todos com mais um componente fundamental : o faz-de-conta .

O faz-de-conta é uma das principais características do lúdico , pois é através dele que se observa a contradição entre prazer e realidade . Segundo Marcellino (1990,37) o faz-de-conta “é uma espécie de denúncia da realidade , à medida que contribui para mostrar , em forma de sentimento , a contradição entre a obrigação e prazer”. Huizinga (1971,p.25) destaca essa contradição no jogo ,

colocando como característica principal a separação da realidade , “uma reserva de espaço tenso e instável”, onde é possível retornar à vida quotidiana por um impacto exterior , uma quebra de regras ou no interior devido a uma desilusão ou desencanto .

O jogo se apresenta como um *intervalo* da nossa vida quotidiana , sendo caracterizado pelo isolamento e a limitação , limites de tempo e espaço . A limitação do espaço se destaca , pois todo jogo existe no interior de um terreno delimitado; esse terreno é considerado pelos jogadores como um lugar sagrado , um mundo temporário dentro do mundo habitual , onde existem regras que devem ser respeitadas (Huizinga 1971,p.12).

Em um determinado momento o brinquedo tem que acabar , é interrompido ou por uma voz ou pelo relógio; é a imposição do mundo real , do mundo do adulto . Desse modo as crianças aprendem que o brinquedo não pertence ao mundo real (Rubem Alves , 1987 , 103). Essa interrupção do jogo denuncia a realidade sem liberdade. Quem tem o poder são os adultos , um poder sem imaginação , tornando a vida quotidiana um espaço de “não-liberdade”.

As crianças quando jogam , estão cientes de que a realidade existe; talvez por isso elas joguem , elas criam e executam seu “script”, criando uma nova organização social onde são livres para modificá-la , abandoná-la ou adaptá-la . As crianças não se esquecem das origens humanas de seus jogos (Rubem Alves , 1987 , 100) .

Os adultos também assumem papéis , mas não se recordam das origens humanas do jogo , tornando-o uma sina , uma ontologia , ou seja , um negócio sério que não pode ser modificado; o jogo então é considerado “verdade e realidade”, fazendo com que os homens se comportem de acordo com as regras do jogo , não tendo liberdade para modifica-las.

O educador Rubem Alves (1986 , 71) ao dissertar sobre o jogo, explicita que “o jogo afirma que a ordem da vida não deve ser controlada através da imposição de um poder a ele estranho” , buscando uma nova forma de organização social “que proporcione prazer apesar da dor e liberdade apesar da coerção”. Entendendo-se esta liberdade como criatividade , ou seja , liberdade para criar , é possível afirmar que o jogador é livre para criar , desde que se respeite as regras do jogo . Essa criatividade só pode ser alcançada através de um rompimento , da transferência das regras da realidade (Bruhns , 1993 , 30) . Segundo Winnicott (1975) , “é somente no brincar que o indivíduo , criança ou adulto , pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral” (in Marcellino , 1990 , 48) .

Nos diversos estudos sobre as manifestações do componente lúdico , observa-se a dificuldade de se conceituar jogo , brinquedo e brincadeira , resultando em um “jogo de palavras”, ou melhor , um “jogo de caça palavras” , como se refere Marcellino (1990) . Rosamilha (1979) utiliza-se desse “jogo”na tentativa de encontrar a origem do verbete *brinquedo* , que aparece no português no séc. XIX , sendo uma derivação de *brinco* jogo de crianças, divertimento, folgueto do sec.XIII. Este se originou de *brincar*, cuja origem é incerta, talvez se origine do alemão *blinken* (brincar , cintilar). No espanhol a palavra correspondente seria *juguete* , derivada de *juego* , já no inglês , *to play* , como no alemão , *spielen* , essas palavras significam tanto *jogar* como *brincar* .

Mas o que é jogo , brinquedo ou brincadeira ? O sociólogo Paulo Sales de Oliveira (1982 , 52-56 ; 1986b , passim ; 1986a , 25-31) , coloca “o *brinquedo* como objeto , cuja utilização seria marcada com maior intensidade , pelo exercício individual e pela gratuidade” e distingue o *jogo* como a *brincadeira* pela ação coletiva , “o culto à excelência na prática , à destreza , ao

desejo de vencer e à disputa”. Já Walter Benjamin (1984 , 70) considera o *brinquedo* como “instrumento do brincar” da *brincadeira* e que no *jogo* predomina o caráter de imitação . Edda Bomtempo (1986) classifica *jogo* como comportamento e *brinquedo* como objeto , mas devido a forte carga de subjetividade que o lúdico envolve , a autora considera que “... nada permite afirmar que determinado tipo de comportamento é *jogo* ou que determinado tipo de objeto é *brinquedo* (in Marcellino, 1990). João Batista Freire (1992 , 116) ao se referir aos termos *brinquedo* , *brincadeira* e *jogo* , difere apenas que o “jogo implica a existência de regras e de perdedores e ganhadores quanto a sua prática”.

A falta de precisão desses termos , mostra a impossibilidade de se observar separadamente as manifestações dos elementos do componente lúdico . Sendo assim , ao nos referirmos aos elementos *jogo* , *brinquedo* e *brincadeira* , utilizaremos a expressão *brincar*.

2) O processo de ensino-aprendizagem.

Existem várias definições, de diferentes autores, de aprendizagem, mas todas tem um ponto em comum , que coloca a aprendizagem como uma mudança de comportamento em relação à um estímulo recebido , seja intrinsecamente ou extrinsecamente.

Segundo Libâneo(1994, p.82), existem dois tipos de aprendizagem , a aprendizagem casual e a organizada.

A aprendizagem causal ocorre quase sempre espontaneamente , surgindo da interação entre as pessoas e com o meio ambiente em que vive, este tipo de aprendizagem acontece pela convivência social, pela observação de

objetos e acontecimentos , meios de comunicação, leituras, conversas etc. , pelo acúmulo de experiências (Libâneo 1994, p.82).

A aprendizagem organizada é a característica principal da escola, mas esse tipo de aprendizagem pode ocorrer em outros lugares, pois ela é caracterizada pela finalidade específica de aprender determinados conhecimentos, habilidades e normas de convivência social. Através dessa organização intencional , planejada e sistemática das finalidades e condições da aprendizagem que se caracteriza o ensino (Libâneo 1994, 82).

A atividade de ensinar é vista , comumente como apenas uma transmissão de conhecimentos, o professor fala e interpreta o assunto, o aluno escuta e reproduz mecanicamente o que escutou , sem ter a mínima participação na elaboração dos conhecimentos. O ensino deve compreender ações conjuntas do professor e do aluno, estimulando consciente e ativamente o aluno a assimilar os conteúdos e métodos, buscando a compreensão e assimilação sólida do conhecimento possibilitando autonomia e criatividade, para que o aluno aplique seu conhecimento em sua vida cotidiana (Libâneo1994, p.78).

O ensino deve se caracterizar pela educação da pessoa como um todo. Para isso se tornar necessário utiliza-se de três domínios:

Cognitivo, afetivo e motor (Magill, 1984 p.03).

A aprendizagem cognitiva se constitui na aquisição de novas idéias, na descoberta de novos conceitos, novos conhecimentos, enfim nas operações mentais que geram informações a partir de certos dados , inclui-se também no domínio cognitivo as tomadas de decisão ou feitura de julgamento acerca da informação recebida.

A aprendizagem afetiva se constitui na aquisição de novas situações , estando relacionada com sentimentos e emoção.

A aprendizagem motora se define pelo movimento , Martins (1990, p.65) define aprendizagem motora como aquisição de automatismos , como dirigir um carro, bater a máquina. Esse automatismo pode ser transformado em adestramento, se o professor não tiver o cuidado de fazer com que o aluno perceba o movimento que está fazendo, para que ele possa usar sua habilidade em várias situações, com diversos estímulos.

Segundo Martins(1990, p.68), toda ação humana é uma ação interessada; no processo de ensino-aprendizagem a motivação é um elemento importante para sua realização “a motivação pode ser entendida como um esforço vitalizado que leva o aluno à ação espontaneamente”. O aluno se motiva quando o conhecimento que esta sendo transmitido tem algum significado para ele, ou seja, quando o conteúdo ensinado satisfaz algumas de suas necessidades, abrindo perspectivas de atingir algum objetivo.

Existem alguns elementos, próprios dos educandos que o professor deve levar em consideração : os instintos, os hábitos, as atitudes mentais, os ideais e o prazer (Martins, 1990 p.68-69).

Os instintos são responsáveis por inúmeras condutas humanas, e por esse motivo devem ser uma fonte convenientemente explorada, levando-se em consideração a faixa etária que esta sendo trabalhada, utilizando-se assim de trabalhos em grupo, competições, brinquedo pedagógicos e jogos, enfatizando as situações que despertem curiosidade.

Os hábitos podem ser entendidos como cultura, geralmente, fazer coisas que estamos habituados, ou melhor, coisas que fazem parte de nossa cultura, nos motiva e propicia prazer.

As atitudes mentais devem ser utilizadas pelo professor para se criar situações de reflexão, propiciando ao educando uma visão crítica do conteúdo apresentado.

O conteúdo a ser passado ao aluno deve conter objetivos relacionados aos objetivos do aluno, para que este encontre significado naquilo que esta fazendo.

O prazer deve estar relacionado com todos os outros elementos, pois este é uma forte fonte de motivação, e deve ser explorada pelo professor, que utilizando-se de material didático atraente, métodos atraentes e fazendo com que o aluno perceba o significado da atividade proposta, participe da elaboração dos conhecimentos.

3)O processo de ensino-aprendizagem relacionado com o componente lúdico da cultura.

Segundo Marcellino (1993), a palavra “ludus” , derivada do latim, em sentido próprio significa jogo, divertimento e também, por extensão, escola, aula. Apesar dessa relação com escola, é na escola, um dos locais em que o lúdico é negado hoje, ou melhor, no processo de ensino-aprendizagem, tendo como justificativa a produtividade e a preparação para o futuro.

Como foi tratado anteriormente, o componente lúdico da cultura não tem caráter produtivo em termos materiais; o lúdico produz prazer e por isso não precisa exhibir nenhum produto material para se justificar.

Uma outra barreira encontrada no relacionamento de características lúdicas com o processo de ensino-aprendizagem, é a crença equivocada de que o jogo e o brinquedo são elementos perturbadores da ordem (Marcellino 1993),

mas na verdade o jogo “cria ordem e é ordem” , uma ordem aceita e criada pelo próprio grupo (Huizinga, 1971).

Destacaremos algumas características do processo de ensino-aprendizagem, já citadas anteriormente, para melhor relacioná-las com o componente lúdico da cultura:

O ensino compreende ações conjuntas do professor e do aluno pelas quais estes são estimulados a assimilar consciente e ativamente, os conteúdos e os métodos (Libâneo, 1994 p.78).

O que ocorre atualmente é que o ensino compreende apenas a ação do professor, sendo que o aluno “participa” passivamente deste processo. A utilização de componentes lúdicos possibilita uma maior interação do aluno, no processo de ensino-aprendizagem, não apenas com o professor , mas também com outros alunos.

O professor deve levar em consideração a prática da vida cotidiana das crianças fora da escola (Libâneo, 1994 p.79).

Como foi citado anteriormente, a atividade típica da criança é o brincar. Considerando o hábito (cultura) como sendo um dos principais fatores motivacionais, não se pode negar o lúdico, ou seja, não se pode negar o brincar.

Algumas tentativas de adaptações de características lúdicas na prática educativa resultaram na interpretação de orientação e motivação com um simples “deixar fazer”, perdendo assim a função do professor enquanto educador (Marcellino 1993 p.64). O componente lúdico deve ser parte de um processo educativo, de um plano de objetivos educacionais.

O ensino deve se caracterizar pela educação da pessoa como um todo, utilizando-se de três domínios: Cognitivo, Afetivo e Motor.

Uma criança somente desenvolve seu domínio afetivo interagindo com outras crianças. O componente lúdico da cultura propicia uma relação entre indivíduos, pois é através do brincar, do faz-de-conta que a criança pode ser “livre” para criar junto com outras crianças, lembrando que o termo “livre” não quer dizer desordem, o sentido deste termo aqui é colocado como a criança podendo ser criativa dentro do brincar, fora da “realidade” dos adultos, pois no brincar a criança pode criar e recriar (origem do termo recreação, “re-criação”), sem que este seja considerado devaneio.

O domínio motor é constituído basicamente pelo movimento, às vezes mencionado como domínio psicomotor por estar relacionado, a maioria das vezes com um componente mental ou cognitivo. Existem vários tipos de habilidades motoras, habilidades esportivas, outras habilidades estão relacionadas ao artesanato, marcenaria, pilotar um avião, dirigir um carro etc. .

Grande parte dos estudos sobre educação motora se voltou para o interior da criança e se esqueceu de aspectos importantes para o desenvolvimento motor, como o cultural e o social; são fatores externos importantes para este desenvolvimento.

Na criança, antes mesmo do surgimento de uma linguagem verbal, todos os esquemas motores básicos estão formados. Depois disso a criança não irá apenas criar recursos motores, mas também criar recursos simbólicos, representando mentalmente qualquer ação que realize; assim é possível para a criança compreender sua ação (J.B.Freire 1992 p.27).

A relação do componente lúdico da cultura com o domínio motor, acontece no momento em que a criança representa mentalmente sua ação, ocorrendo assim uma aprendizagem e um ensino de forma mais prazerosa.

CAPÍTULO II

A NATAÇÃO E SEU PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM RELACIONADOS COM O COMPONENTE LÚDICO DA CULTURA.

Neste capítulo iremos estudar a importância da natação durante determinadas épocas da História, sua evolução e sua relação com o desenvolvimento da Educação Física até os dias atuais. Iremos também, destacar a importância do componente lúdico da cultura no processo de ensino aprendizagem da natação.

1)A origem da natação.

A natação nasceu com o homem ou melhor, podemos dizer que foi o homem que nasceu da água. Mesmo antes de nascer, no ventre materno, o homem toma contato com a água, sente-se aconchegado e envolvido por ela.

A água é um dos elementos essenciais para a vida humana; dela podemos receber saúde, energia e com ela também manter a própria vida.

Desde a pré-história o homem se lançava na água em busca de alimento, ou como forma de defesa contra animais ferozes e outros perigos da vida selvagem (Lenk 1966 p.15).

Segundo Lotufo (1980), o homem começou a construir suas habitações nos lagos, habitações lacustres, para se proteger de predadores. Assim era necessário nadar ou se locomover de outra maneira, talvez remando, para alcançar o repouso em sua residência.

A natação, como a corrida pedestre, é uma das práticas corporais mais antigas do homem. Escavações nos mostram a existência de piscinas aquecidas a 5000 anos na Índia (Lenk 1966 p.15). Em inscrições egípcias é

encontrado o sinal de um nadador. Levando-se em consideração que os egípcios viviam nas margens do rio Nilo, podemos supor que eles eram adeptos da natação (Lotufo 1980 p.03).

Há 3000 anos, os gregos já praticavam a natação. Acreditavam que nadando o indivíduo teria uma educação integral. Para Platão “o cidadão educado era aquele que sabia ler e nadar” (lei 689 de Platão) (Lenk 1966 p.15).

Atenienses e Espartanos tinham a natação no seu mais elevado conceito; os nobres orgulhavam-se de seus filhos que tinham aulas de natação com os filhos dos reis. Os espartanos como os romanos, utilizavam-se do caráter militarista da natação, tanto para a melhora da forma física, como para facilitar a travessia de rios e lagos.

Já na Idade Média veio a decadência política e com ela a decadência da natação. Acreditava-se que a água ajudava a disseminar epidemias. Nesse período a natação estava tão decadente que, para a proteção dos castelos, eram colocados fossos cheios de água, dificultando o ataque (Lotufo 1980p.05).

Por volta do séc. XVI ocorre o renascimento da natação, surgindo os primeiros trabalhos escritos na Alemanha, Inglaterra e Suécia.

Nessa época, aparece o nado peito como primeiro e único estilo ensinado, tendo em vista a facilidade para se carregar, nas costas, armaduras, armas e roupas.

Segundo Lotufo, no séc. XIX surgia um estilo de “cachorrinho”, parecido com o crawl de nossos dias. Mais tarde, no início do séc. XX, aparece o crawl australiano, com as pernas estendidas e movimentos alternados de braçada. As primeiras competições eram realizadas no mar ou em piscinas de água salgada. Assim ficava fácil manter os pés em flutuação, tornando o movimento de pernas do crawl australiano insignificante.

Já nos Estados Unidos apareciam as piscinas de água doce, o que tornava a flutuação mais difícil, necessitando assim de uma movimentação de pernas muito maior, aumentando sensivelmente a velocidade do nado crawl.

O nado borboleta aparece para revolucionar a natação, com movimentos simultâneos dos braços e recuperação aérea- um nado impressionante e ao mesmo tempo exaustivo (Lotufo 1980 p.07).

Com o aparecimento de vários estilos torna-se necessário sistematizar o ensino da natação. Assim surgem as primeiras metodologias de ensino, que estão relacionadas com o desenvolvimento da prática da Educação Física.

2)A natação no desenvolvimento da Educação Física.

O final do século XVIII e início do século XIX pode ser caracterizado como um período importante para a Educação Física, pois nele aparece a necessidade de um homem novo, um homem produtivo. Assim surgem conceitos básicos sobre o corpo e sobre sua utilização como força de trabalho (Soares, 1994 p.09).

A Educação Física aparece como disciplina necessária para a formação desse homem novo. Aparece então a preocupação com o corpo saudável. Essa preocupação se torna uma exigência da sociedade capitalista, uma vez que, o modo de produção necessitava de “máquinas fortes” e de fácil controle. Por isso a classe operária se torna um ser isolado da sociedade e alheio a sua ação, independente da cultura. O corpo é tratado como unidade produtiva, como uma mercadoria controlada para ser útil ao capital (Soares, 1994).

No século XIX surge a concepção higienista da Educação Física. Até então as desigualdades sociais eram justificadas pelas desigualdades biológicas, a sociedade era regida pelas leis naturais, a lei do mais “forte”. No segundo quarto do século XIX, os proprietários dos meios de produção percebem que o vigor físico dos trabalhadores era essencial para o avanço do capital. Segundo Soares (1994), tornava-se necessário investir no instrumento da produção, ou seja, no corpo dos trabalhadores, mas esse investimento deveria ser limitado; o trabalhador deveria ser adestrado e seu corpo não poderia passar de um corpo de um “bom animal”.

A Educação Física portanto, se preocupava com a formação do corpo saudável, mas adestrado. A natação, dentro desse contexto, se destaca como uma atividade importante para a aptidão física, sendo que beneficia os sistemas circulatório e respiratório, além de contribuir na busca de um corpo idealizado pela época.

As primeiras metodologias da natação lançavam mão de exercícios repetitivos e sequenciados.

Alguns métodos se utilizavam de exercícios à seco; os alunos realizavam os movimentos fora da água seguindo o comando de 1, 2, 3... , para depois repeti-los dentro da água. A aprendizagem da natação se caracterizava pela falta de significado do gesto. Isso se torna mais evidente com o aparecimento de “máquinas para aprender a nadar”, onde os alunos, querendo ou não, deslocavam seus segmentos presos por correias a sistemas de canos, manivelas etc.(Catteau e Garoff, 1990).

Um exemplo dessas máquinas é o **tamborete**, um instrumento que suspendia o indivíduo, deixando-o na posição vertical e fora da água. Em 1850 um médico chamado Dr. Blatin, criou a **efidosfera**, um aparelho que também

suspendia o indivíduo, mas dentro da água. Esses aparelhos só podiam ser usados por uma pessoa em cada sessão de aula. Portanto, em 1852, Chevalier cria um **carrossel** para que várias pessoas tivessem aula juntas, porém esse carrossel não girava na água mas no ar (Catteau e Garroff, 1990).

Com a importância dada ao trabalho coletivo, Paul Beulque cria um sistema de correntes e cabos que mantinham os alunos suspensos dentro da água e o professor em uma plataforma colocada acima dos alunos. O principal inconveniente desse aparelho era que o professor, situado acima dos alunos, não poderia observar a todos simultaneamente.

Todos esses aparelhos, mesmo aqueles que colocavam os alunos dentro da água, contribuíram para a falta de significado do movimento, pois os alunos reagiam passivamente aos comandos do professor. Os movimentos eram executados no mesmo lugar, além de serem totalmente decompostos, o que caracterizava a falta de compreensão do ato de nadar.

Outros métodos se utilizavam de fases gradativas de adaptação ao meio líquido.

A metodologia utilizada pelo Dr. H.F. Kallenberg, fazia com que o aluno entrasse direto na água sem nenhuma série de exercícios a seco ou uso de flutuadores (Lotufo, 1980). Era um método bem sistematizado e sequenciado, que se aplicava da seguinte maneira:

- Submersão, com as mãos apoiadas na borda.
- Pegar objetos no fundo da piscina.
- Movimentos de braços e pernas do crawl.
- Respiração rítmica e lenta.
- Movimentos de braço de peito.

Robert C. Cubbon se utilizava de um método chamado Método de Confiança. O aluno somente avançava para outra etapa se estivesse bem adaptado ao meio e aos movimentos da etapa anterior.

Um sistema que obteve grande êxito, foi o sistema do Dr. Brink, ele se utilizava de quadros mentais para dissipar o medo e iniciar a aprendizagem das técnicas dos nados. Por exemplo, para o aluno colocar rosto na água utilizava-se da seguinte imagem:

“Quando o pato está com fome, ele coloca a cabeça dentro da água procurando o que comer. Se o pato procura o que comer dentro da água, deve estar com os olhos abertos. Ora, se ele pode ter os olhos abertos dentro da água, nós também podemos.”

Para ensinar o movimento de braço do nado crawl, era utilizada a imagem de “asas do moinho”, quando “batia um vento forte, fazia o moinho funcionar”, ou seja, os braços girarem (Lotufo, 1980).

Podemos considerar que essa metodologia se utilizava de um elemento do componente lúdico da cultura; o **faz-de-conta**.

No segundo quarto do século XX, surge no Brasil a concepção militarista da Educação Física. O objetivo principal da Educação Física Militarista era, além da saúde, formar jovens obedientes e adestrados capazes de lutar pela pátria. Visava então, a eliminação dos incapacitados fisicamente e contribuía para a maximização da força e poderio da população (Ghiraldelli, 1988).

A natação, no século XX, passou a ser uma conduta disciplinar. Os homens tinham de apresentar corpos sadios para servirem a pátria com bravura, mas além de fortes deveriam ser disciplinados. Para isso a natação se utilizou de exercícios sistemáticos e estereotipados, que são utilizados até os dias atuais.

Por volta de 1960, a Educação Física passa a ter uma visão competitivista. A natação, como desporto, começa a valorizar a busca da superação individual, o alcance de recordes. As metodologias visam a formação de futuros atletas que pudessem valorizar o nome do país perante outras nações.

Todo esse desenvolvimento da Educação Física determina historicamente as metodologias utilizadas atualmente para o ensino da natação.

As metodologias atuais lançam mão de recursos técnicos específicos, baseados na repetição de movimentos e separação de sequências. A natação se caracteriza como um esporte que através de uma série de exercícios metódicos e individualizados, busca obter registros de tempos cada vez mais inferiores, prevalecendo o aperfeiçoamento da técnica, não passando de gestos mecanicistas (Damasceno, 1992).

A natação não pode ficar restrita a um conceito puramente mecanicista, deve ser também “uma atividade de integração das pessoas que a praticam, muito mais voltada para o aspecto sociabilizante, usada com o prazer, onde o ser se descobre e aprimora sua personalidade” (Araújo Júnior, 1993).

Para a prática desse esporte é necessário passar por um processo de aprendizagem. Esse processo deve ser capaz de satisfazer as necessidades dos alunos.

Segundo Vygotsky, “se ignorarmos as necessidades das crianças e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio ao outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos”.

Não há como negar que, para a faixa etária infantil, brincar é uma necessidade. Basta deixarmos uma criança livre para fazer o que quiser e teremos

o resultado. Segundo Rubem Alves (1987), brincar é a atividade típica das crianças, uma atividade que não produz nenhum produto material, mas proporciona prazer, alegria e divertimento.

A lógica do brincar implica uma negação da lógica dominante da nossa sociedade, que tem como diretriz principal a produção como justificativa do homem (Alves, 1987 p.97).

O “produto”¹ da natação é a técnica mais apurada e os tempos mais baixos. Talvez algumas crianças gostariam de “produzir” desse modo e, como foi dito anteriormente, para essa prática é necessário passar por um processo de aprendizagem, no qual o aluno deve ter prazer no que faz, para que não deixe de praticar e de se desenvolver posteriormente.

O prazer é o princípio determinante da vida da criança. O meio líquido propicia uma interrelação do corpo com a água, possibilitando uma sensação de liberdade, de relaxamento, uma sensação de conforto.

Porém não são todas as pessoas que se sentem confortáveis na água. Nem sempre a água produz conforto, algumas pessoas sentem medo de entrar em uma piscina, no mar ou em qualquer outro lugar que esteja envolvido com o meio líquido.

A primeira etapa do processo de aprendizagem da natação é a **adaptação** ao meio. Nesse momento, podemos visualizar a importância do componente lúdico estar relacionado com a natação.

Para muitas crianças a sensação de envolvimento com água causa ansiedade e medo. Esses obstáculos podem ser transpostos através do brincar. Huizinga (1971) coloca que, brincar é uma atividade “capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” e que tem como uma de suas características

¹ -O “produto” deve ser entendido como o objetivo final de todo o processo de aprendizagem da natação.

principais a “separação da realidade”. O aluno, por estar totalmente envolvido com a atividade lúdica, não irá ficar preocupado com o possível perigo que o meio líquido pode representar. Assim, quando perceber que está brincando na água e com a água e que ela, nesse momento, não representa perigo, o aluno poderá se desenvolver e interagir com o novo meio.

Posteriormente à fase de adaptação vem a aprendizagem do **deslocamento**. Nessa fase o aluno aprende a se locomover no meio líquido, sem apoios e sem materiais acessórios.

Brincar é importante nessa fase para que o aluno perceba a melhor maneira de movimentar-se para participar da atividade. Ele não irá “simplesmente” deslocar-se; terá que se movimentar para atingir o objetivo do brincar. Para a criança o objetivo está em executar a atividade da melhor maneira possível (quando se está brincando de pegador, por exemplo, o objetivo é “pegar” o colega); para o professor o objetivo está em ensinar a melhor maneira de movimentação no meio líquido, do modo mais prazeroso e alegre.

A etapa seguinte do processo de aprendizagem da natação é a **execução da técnica dos nados** (crawl, costas, peito e borboleta). Nessa fase exige-se mais do movimento especializado e da repetição para a aprendizagem da técnica. Porém, isso não pode ser confundido com a repetição excessiva de gestos mecanicistas, o que torna difícil a compreensão do ato motor.

A assimilação do movimento técnico deve acontecer de modo significativo, ou seja, relacionado com a realidade concreta vivida pela criança. Portanto, o professor deve criar situações ligadas à atividade cultural infantil, ou seja, utiliza o componente lúdico da cultura como instrumento pedagógico, para que a criança encontre significado em seu ato motor (Freire, 1992).

CAPÍTULO III

UMA PROPOSTA MAIS PRAZEROSA

A Pesquisa de campo foi realizada na piscina da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, através de aulas ministradas pelo pesquisador.

As aulas foram direcionadas para crianças nas faixas etárias de 5 a 7 e 8 a 12 anos; a pedagogia proposta utilizou-se de componentes lúdicos para a aprendizagem da natação, como será demonstrado posteriormente.

1) Período:

As aulas foram realizadas no 1º e 2º semestres de 1995, tendo início no dia 14 de março. No primeiro semestre as aulas foram interrompidas no dia 05 de maio, devido ao frio, pois a piscina da Faculdade de Educação Física da UNICAMP não é coberta nem aquecida.

As aulas retornaram no segundo semestre, no dia 08 de agosto e terminaram no dia 28 de novembro.

Durante o período da pesquisa de campo, foram realizadas 30 aulas de uma hora, duas vezes por semana; os feriados e os dias de chuva e frio impossibilitaram um maior número de aulas. Quando a água estava muito fria ou estava chovendo, eram realizadas atividades recreativas no ginásio da faculdade, se houvesse espaço disponível; caso não fosse possível realizar tais atividades, as crianças eram dispensadas da aula.

2) Conteúdo proposto:

Os alunos da faixa etária de 5 a 7 anos passaram pelas seguintes fases:

- adaptação.
- respiração.

- deslocamento.
- movimento de membros inferiores do nado crawl.
- movimento de membros superiores do nado crawl.
- iniciação ao movimento de membros inferiores do nado costas.
- iniciação ao movimento de membros superiores do nado costas.

Os alunos da faixa etária de 8 a 12 anos passaram pelas seguintes fases:

- respiração.
- deslocamento.
- movimento de membros inferiores do nado crawl.
- movimento de membros superiores do nado crawl.
- movimento de membros inferiores do nado costas.
- movimento de membros superiores do nado costas.

2.1) Experiência vivida:

A maioria dos alunos de 5 a 7 anos não sabiam nadar, mas entravam na água com facilidade, com exceção do André ² que na primeira aula não quis entrar na piscina, ficou chorando e foi embora, retornando na aula seguinte.

Este aluno, quando mais novo, estava brincando em uma piscina rasa, caiu e outra criança caiu sobre ele, deixando-o submerso até ser socorrido pela mãe; após esse acontecimento ele ficou com medo de entrar em piscinas.

Conforme depoimento de sua mãe, André recebia tratamento psicológico e, após frequentar as aulas de natação de nosso projeto, a psicóloga se surpreendeu com o seu desenvolvimento, em relação ao seu trauma, em tão pouco tempo. Segundo ela, é muito difícil uma criança perder um trauma em

² Os nomes dos alunos foram alterados. Utilizamos nomes fictícios.

menos de seis meses. Em menos de dois meses o aluno já estava adaptado ao meio líquido.

André, além de perder o medo, passou a se interessar por tudo que dizia respeito à natação, desde vídeos e reportagens, até a idealização de se tornar um nadador como Fernando “Xuxa” Scherer (Campeão mundial de natação).

Outro fato que merece destaque é da aluna Marta. Esta aluna, além de fazer aula no projeto Brincando com a água, fazia aulas também em uma academia de natação, onde a piscina era aquecida e coberta.

A professora da academia falou que Marta obteve um grande desenvolvimento após ter iniciado as aulas do projeto, conforme depoimento da mãe. Ao ser questionada pela mesma, sobre sua preferência em relação às aulas de natação da academia ou do projeto, a aluna disse preferir às aulas do projeto.

O componente lúdico, como instrumento pedagógico, foi bem aceito por esta faixa etária, seu desenvolvimento foi satisfatório, de acordo com os objetivos idealizados por nós, que se referiam ao aprendizado inicial dos nados crawl e costas.

Já na faixa etária de 8 a 12 anos, os alunos estavam adaptados ao meio, a maioria havia feito natação em outros locais e se deslocavam com certa facilidade.

Talvez, por esta vivência anterior de uma pedagogia tradicional, alguns alunos questionaram a metodologia aplicada já na segunda aula. Perguntaram quando acabariam as brincadeiras e seria ensinada a natação. Procuramos explicar que através do brincar eles estariam aprendendo a nadar.

Na aula seguinte, apliquei a mesma metodologia e os alunos não questionaram mais sobre as atividades. Na 14^a aula aplicamos uma atividade de

estafeta: o alunos deveriam buscar as bolas colocadas no centro da piscina e levá-las até a borda referente ao seu grupo, sem colocar os pés no chão.

Os alunos começaram a jogar as bolas ao invés de levá-las; paramos a atividade para conversar sobre o que eles estavam fazendo. Questionamos o que eles estariam aprendendo de natação jogando as bolas. Eles não responderam, mas disseram que não queriam mais brincar; queriam uma aula mais “forçada”, ou seja, uma aula “tradicional”. Nesse momento mudamos nossa metodologia e aplicamos uma aula “tradicional”, onde os alunos tinham de atravessar a piscina com uma pranchinha, executando o movimento de pernas.

Após essa atividade paramos a aula para conversar com os alunos. Perguntamos se haviam gostado da aula “tradicional”. Disseram que sim e que queriam que as aulas fossem desse modo, mais “forçada”. Perguntamos, então, o que era mais divertido, a aula com brincadeiras ou a aula mais “forçada”. Eles responderam que a aula com brincadeiras era mais divertida, mas eles queriam uma aula mais forçada pois aprenderiam melhor.

Voltamos a questionar o motivo pelo qual não queriam mais brincar. Responderam que as atividades eram feitas em pouco espaço e no raso, e que eles queriam ir para o fundo. Sugerimos atividades em toda a piscina. Eles não queriam, pediam uma aula mais “forçada”. Um dos alunos sugeriu que fizéssemos 30 min. de aula “forçada” e 30 min. de brincadeiras e todos aceitaram.

Na aula seguinte aplicamos a metodologia tradicional e eles perguntavam, a toda hora, quando iriam brincar. Apesar disso, a aula continuou do mesmo modo até o final, apenas com 5 minutos, ao final, de espaço livre para brincar.

Quando questionamos se gostaram da aula ou não, disseram que haviam gostado.

A partir de então, utilizamos a seguinte metodologia: procuramos mesclar as aulas de forma que o método tradicional complementasse o lúdico, ou seja, para a aprendizagem da técnica era preciso a repetição dos movimentos, porém, era necessário a existência do componente lúdico para que a aprendizagem ocorresse de um modo mais prazeroso.

Portanto, as aulas foram feitas com o método tradicional sempre dando base às atividades lúdicas, ou seja, se um determinado fundamento iria ser exigido no brincar, ele seria antes trabalhado na forma tradicional, para depois ser usado durante a atividade lúdica proposta, deixando mais evidente a natação dentro daquelas “brincadeiras” consideradas, pelas crianças, fora do contexto da aula.

No dia 20 de outubro não foi possível ter aula na piscina, pois, por causa da chuva do dia anterior, a piscina estava muito suja. A aula, então, foi em uma sala.

Falamos sobre a história da natação e de sua evolução. No final da aula, perguntamos se todos já haviam feito natação em outros lugares. A maioria disse que sim; pedimos para apontarem as diferenças, caso houvessem, da academia ou clube, em relação ao projeto. Um dos alunos disse que na academia ele nadava mais e que nossas aulas eram mais divertidas. Imediatamente um outro aluno, que já havia feito natação em academias, colocou que brincando eles estavam aprendendo natação e portanto estavam nadando também; o primeiro concordou.

Falaram também que o professor, no projeto Brincando com a água, dava atenção a todos, mesmo para aqueles que nadavam menos, enquanto que,

nas outras instituições que haviam tido aula, o professor se preocupava mais com aqueles que sabiam nadar melhor.

Nesta faixa etária, 8 a 12 anos, o componente lúdico, como instrumento pedagógico, foi melhor aceito depois que as crianças perceberam que quando estavam brincando, também estavam aprendendo a nadar.

2.2) Atividades propostas:

Iremos descrever alguns exemplos de atividades que foram aplicadas durante a pesquisa, destacando as fases em que foram utilizadas e seus objetivos.

I)“INDIANA JONES”: os alunos devem percorrer todo o percurso determinado pelo professor, segurando na borda da piscina e sem colocar os pés no chão, pois no fundo tem um “jacaré”. Essa atividade foi utilizada na fase de adaptação, para a turma de 5 a 7 anos. Seu objetivo é fazer com que a criança se relacione com o meio líquido.

II)REDEMOINHO: todos de mãos dadas, formando um círculo, se movimentam lateralmente com os pés no chão, até formar um movimento circular da água, nesse momento muda-se de direção indo contra a força da água. Pode ser utilizada para as duas faixas etárias, propiciando a interrelação da água com o corpo do aluno.

III)VERMELHO-VERMELHINHO: o professor conta uma estória e sempre que falar vermelho ou vermelhinho, os alunos devem abaixar, ficando totalmente submersos e soltarem o ar debaixo da água. Essa atividade foi utilizada nas fases de adaptação e respiração, para que os alunos percam o medo de afundar e comecem a aprender como coordenar a respiração.

IV) ENCHER A BEXIGA: os alunos enchem uma bexiga de látex e depois deixam que o ar escape, mas dentro da água para formar bolhas. Em seguida o professor sugere que a boca das crianças seja a bexiga; elas então enchem a boca de ar e o soltam debaixo da água. Na fase de respiração, essa atividade propicia a aprendizagem de coordenar a respiração.

V) PEIXINHO E TUBARÃO: as crianças ficam de mãos dadas em círculo, um dos alunos ficará no meio da roda, será o “peixinho”, outro estará fora da roda, será o “tubarão”. O “tubarão” tem que pegar o “peixinho”, tentando entrar no círculo, formado pelos outros alunos que deverão proteger o “peixinho”, não deixando o “tubarão” entrar ou deixando o “peixinho” sair. Para a criança entrar ou sair do círculo, ela deverá mergulhar para passar por baixo dos braços das outras crianças. Assim, essa atividade propicia a aprendizagem do mergulho, o que necessita do domínio da respiração.

VI) MÃE DO RIO: um dos alunos será o pegador e se posicionará no meio da piscina, os demais alunos tentarão atravessá-la, de uma borda à outra, sem que seja “pego” pelo pegador. Essa atividade foi utilizada na fase de deslocamento e pode ser aplicada na fase de mergulho e respiração, se colocarmos a seguinte regra: o aluno não poderá ser “pego” se estiver submerso.

VII) PEGA-PEGA: um dos alunos é o pegador que tentará “pegar” as outras crianças. Essa atividade pode ser usada em várias fases do processo de aprendizagem da natação, apenas alterando suas regras. Na fase de deslocamento, a única regra diferente é que os alunos não podem colocar os pés no chão. O professor deve, no meio da atividade, passar aos alunos o melhor modo de se deslocar e continuar a brincadeira.

O pega-pega pode ser utilizado para o ensino das técnicas dos nados, após o professor ter ensinado determinada técnica, esta pode ser utilizada como única forma de deslocamento da atividade. Por exemplo:

- É permitido, somente utilizar-se do movimento de membros inferiores dos nados crawl ou costas (utilizando a pranchinha de natação como acessório), de acordo com o objetivo da aula.

VIII) PEGA-PEGA AMERICANO: as regras são iguais ao pega-pega, mas aquele que for “pego”, tem que ficar parado, no lugar, com as pernas afastadas lateralmente. Para ser “salvo”, outro aluno deve passar por entre as suas pernas. Quem for pego 3 vezes será o pegador. Essa atividade pode ser usada na fase de respiração, deslocamento e aprendizagem das técnicas dos nados, de acordo com o objetivo da aula.

IX) PERGUNTA AQUÁTICA: os alunos estarão divididos em dois grupos com o mesmo número de pessoas, cada criança terá um número estipulado pelo professor. Este estará posicionado no centro da piscina. Quando o professor falar um número, os alunos, que tiverem os números chamados, devem se deslocar até o professor. O professor fará uma pergunta e o aluno que colocar a mão no fundo da piscina primeiro, irá responder a pergunta. Tanto na fase de deslocamento, como na aprendizagem das técnicas dos nados, é possível aplicar essa atividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Estudar o componente lúdico da cultura pode parecer uma tarefa fácil se ele for encarado como uma atividade simplesmente de diversão e entretenimento. Mas quando tentamos enxergar o seu valor pedagógico devemos ter muito bem definidos nossos objetivos, em relação à utilização do lúdico.

O objetivo do nosso trabalho é propor uma pedagogia que respeite a cultura da criança e ensine a nadar, fazendo o que ela sabe fazer de melhor, ou seja, brincar.

Porém, temos que tomar cuidado para que a aula não se torne um espaço livre, onde as crianças fazem o que querem. Quando isso acontece os alunos aprendem espontaneamente, mas não ocorre o ensino, pois o professor não interfere para que esse processo aconteça.

No processo de ensino-aprendizagem da natação o professor deve levar em consideração a idade e a fase da aprendizagem em que o aluno está.

Nas primeiras fases (adaptação, respiração e deslocamento) é mais fácil a utilização de jogos e brincadeiras, pois não é preciso uma técnica específica. As atividades lúdicas propiciam ao aluno uma melhor interação com a água facilitando sua adaptação ao novo meio.

Para a aprendizagem das técnicas dos nados é necessário a repetição dos movimentos. Por isso os jogos e as brincadeiras devem proporcionar às crianças condições para a execução das técnicas.

No nosso “quase experimento” necessário para a pesquisa de campo tivemos dificuldades em ensinar a técnica através de jogos e brincadeiras formalizados. Encontramos a solução no “faz de conta”. Enquanto a criança está fazendo exercícios corretivos, o professor propõe e estimula o desenvolvimento

de um tema, no qual a criança irá “viajar” em seu mundo de fantasia, e encontrar um estímulo para a aula.

A idade dos alunos e sua experiência anterior são fatores importantes para determinar a metodologia de ensino. As crianças da turma de 5 a 7 anos não tinham uma experiência anterior em natação, portanto, aceitaram muito bem a nossa metodologia. Já as crianças da turma de 8 a 12 anos, além da idade, que muito influencia, já haviam tido aulas de natação anteriormente. Nas Academias, Clubes e também na Escola, de modo geral, o lúdico é negado como instrumento pedagógico. Assim, as crianças já tinham um conceito de que não se aprende brincando. Com a combinação do método lúdico com o tradicional foi possível mostrar para os alunos os objetivos das atividades.

Portanto, nossa proposta é a integração da metodologia que se utiliza do componente lúdico da cultura, com o método tradicional, proporcionando aos alunos uma aprendizagem mais alegre e prazerosa, e ao professor a maior recompensa pelo seu ensino- o sorriso de uma criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Rubem. *A gestação do futuro*. 2ºed; Campinas, Papirus, 1987.

ARAÚJO JUNIOR, Bráulio. *Natação: saber fazer ou fazer sabendo?* Campinas, Editora da UNICAMP, 1993.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo, Summus, 1984.

BRUNHS, Heloísa T. *O corpo parceiro e o corpo adversário*. Campinas, Papirus, 1993.

CATTEAU, Raymond e GAROFF, Gérard. *O ensino da natação*. 3a.ed., São Paulo, Manole, 1990.

DAMASCENO, Leonardo Graffius. *Natação, Psicomotricidade e Desenvolvimento*. Brasília, Secretaria de Desportos da Presidência da República, 1992.

FREIRE, João B. *Educação de corpo inteiro*. 3ºed; São Paulo, Scipione, 1992.

GHIRALDELLI JÚNIOR, Paulo. *Educação Física Progressista*. São Paulo, Loyola, 1988.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva/EDUSP, 1971.

LENK, Maria e PEREIRA, Wilson. *Natação Olímpica*. Rio de Janeiro, Cia. Ed. Americana, s.d.

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. São Paulo, Cortez, 1994.

LOTUFO, João N. *Ensinando a nadar*. 8a.ed., São Paulo, Brasipal, 1980.

MAGILL, Richard A. . *Aprendizagem motora: conceitos e aplicações*. São Paulo, Edgard Blücher, 1984.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Pedagogia da animação*. Campinas, Papirus, 1990.

_____. *Sala de aula como espaço para o "jogo do saber"*. In: MORAIS, Régis de (org.). *Sala de aula: que espaço é esse?* 6^oed; Campinas, Papirus, 1993.

MARTINS, José do Prado. *Didática geral: fundamentos, Planejamentos, metodologia, avaliação*. 2^oed; São Paulo, Atlas, 1990.

OLIVEIRA, Paulo Salles. *Brinquedo e indústria cultural*. Petrópolis, Vozes, 1986[a]

_____. *O que é brinquedo*. São Pulo, Brasiliense, 1986[b].

_____. *Brinquedos artesanais e expressividade cultural*. São Paulo, SESC, 1982.

ROSAMILHA, Nelson. *Psicologia do jogo e aprendizagem infantil*. São Paulo, Pioneira, 1979.

SOARES, Carmem Lúcia. *Educação Física: Raízes européias e Brasil*. Campinas, Autores Associados, 1994.