

A LUDICIDADE COMO ÍCONE DE TRANSFORMAÇÃO NO MUNDO AQUÁTICO

FERNANDA ARCILIO,
BARBARA FERREIRA-SILVA,
CLAUDIA STEFANINI,
UNIÍTALO – São Paulo – SP, Brasil
fernanda.arcilio@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Pode-se dizer que o lúdico serve como uma alavanca para um crescimento evolutivo em todas as fases do desenvolvimento da criança. Assim o lúdico possibilita como um excelente método de pedagogia infantil. Na natação, como qualquer outra habilidade motora, pode se beneficiar de recursos advindos de atividades lúdicas para favorecer a aprendizagem e mesmo a fase inicial de adaptação ao meio líquido.

Ao se observar diferentes autores sobre o desenvolvimento infantil, verifica-se que na idade entre 3 e 6 anos a criança encontra-se na fase cognitiva pré-operacional, identificada por Piaget como um período de grande motivação pela brincadeira. A essência da infância é o brincar. Verifica-se, também, que a criança nessa faixa etária está no estágio dos movimentos fundamentais, onde não se devem especializar os movimentos aprendidos, observando-se Gallahue na sua teoria da Ampulheta.

Sendo assim, acredita-se que as atividades lúdicas funcionem como um elemento motivador na aprendizagem e cada vez mais a motivação está dentro do papel do professor, independente da disciplina que se é tratada.

Com o objetivo de verificar a importância do lúdico nas aulas de natação como elemento essencial e fundamental no desenvolvimento do ser humano, desenvolveu-se o presente estudo através de revisão de literatura a partir de um referencial teórico tratando do lúdico, da motivação e do papel do professor.

2 O LÚDICO

Assim segundo Lima (2009) o lúdico é uma forma de quebrar o gelo do aluno e professor, esse conceito ajuda na comunicação entre os dois e assim ambos têm mais motivação para desenvolver o que se foi aplicado.

As crianças precisam do lúdico para melhor desenvolver-se na sua infância, pois seus desafios fazem com que o indivíduo busque soluções, obrigando-os a desenvolver estratégias como à antecipação à ação do outro e sua própria ação. Assim podemos dizer que os interesses despertados por qualquer atividade lúdica, produz como resposta, o empenho da ação intencional em alguma direção ou propósito, fato essencial para produzir a construção de esquemas racionais cada vez mais aperfeiçoados. (LIMA, 2009).

Já para Kishimoto (2008) o lúdico tem sua cultura lúdica, onde cada grupo adota suas regras específicas, ou jogos que lembram suas vidas cotidianas, pois cada indivíduo tem sua diversidade, seus hábitos rotineiros, sendo que cada tempo tem sua característica, e com isso o lúdico foi evoluindo a cada geração, e tem que se tomar cuidado pois a tecnologia esta estragando essa magia que é o imaginário, onde as crianças passam mais tempo no computador, video-game do que se divertindo ou brincando com seu imaginário.

Para Rodrigues (1997) o lúdico tem um valor muito grande no desenvolvimento da criança, pois o jogo trás um prazer para a criança em sua atividade física, onde satisfaz as necessidades de movimentos da criança. Com isso a criança responde melhor através dos estímulos dos professores, pois quanto mais obstáculos mais prazer a aula vai ter no seu final, o lúdico inserido nos jogos em quadra pode ser muito mais gostoso e adequado para a melhor aprendizagem da criança.

Duran (2005) aponta que quando esta ensinando algo para as crianças, isso gera nelas certa ansiedade e medo, e para diminuir e ate quebrar essas barreiras o professor deve

realizar um recurso pedagógico por meio de brincadeiras lúdicas, faz-de-conta, cantigas, jogos, pois assim você desvia a ansiedade do aluno e o fará relaxar e mostrar que você é e pode voltar a ser criança junto dele, os dois estão no mesmo mundo.

No mundo lúdico consegue-se perceber da criança sem que ele fale nada, seus medos, ansiedades, frustrações, alegrias, sonhos entre outros, assim a brincadeira em si sempre tem que ter um propósito um objetivo por de trás dos jogos lúdicos. Com o lúdico a criança passa pela infância mais prazerosa, mais animada sem preocupações do mundo real, pois ela tem seu próprio mundo.

Marcellino (2005) afirma que o lúdico tem uma realização quem vem do jogo, que tem como objetivo o prazer, a alegria, sendo assim uma atividade livre em todas as crianças de diferentes idades pode participar. Mostra-se assim que com a brincadeira combinações entre regras e livre arbítrio. Se vê que o lúdico é um comportamento de cultura historicamente situada, sempre utilizando como caráter utópico nas alternativas pedagógicas.

“Como poderia ser entendida a aplicação do termo lazer a infância? A procura da resposta a esta questão esta ligada, creio eu, à dominação exercida sobre a cultura da criança com o furto do seu componente lúdico” (MARCELLINO, 2005, p.53).

Para Ramaldes (1999) o lúdico como vantagens importantes no desenvolvimento da criança, por isso deve-se utilizar do lúdico em todas as fases de crescimento.

Pode-se dizer que o lúdico na infância não pode ser visto só para ajudar no processo de educação escolar de hoje em dia, pois vincular o mundo da criança do mundo escolar, assim a criança se interessa muito mais pelo assunto, pois tudo que é lúdico é mais prazeroso.

3 O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Rodrigues (1997) afirma que o lúdico escolar é capaz de ampliar a gama de possibilidades pedagógicas utilizadas para um determinado saber em qualquer atividade física, pode-se, um mesmo movimento, ser vivenciado com emoção e intensidade de maneiras significativa, não tendo o objetivo específico, mas a busca pela diversidade e satisfações do sucesso.

Para Duran (2005) o professor deve utilizar de toda sua criatividade em sua aula, pois assim seus recursos pedagógicos serem mais ilustrados e mais prazerosos de aprender.

Ramaldes (1999) comenta que a criança sempre tende a reproduzir nas atividades propostas pelo professor de maneiras próximas com seu ambiente, sendo que a criança será a partir daí autoritária ou liberal, carinhosa ou agressiva, tudo isso em base do processo de ensino aprendizagem em que ela recebe do professor ou adulto que o mesmo convive.

Assim pode-se dizer que atividades sempre repetidas sem criatividade pode sim contribuir para um final de insucesso. A brincadeira deve ser sim classificada como recurso pedagógico em aula, pois o lúdico é uma forma de expressão e energia positiva do professor, com brincadeiras consegue-se sim chegar ao final da nossa proposta com mais prazer nas crianças.

4 O PAPEL DO PROFESSOR MOTIVADOR

A palavra motivação vem de proporcionar algo que dá satisfação, empenho, interesse naquilo em que estamos fazendo.

Segundo Lima (2009), o desenvolvimento é um grande incentivador da motivação na área de aprendizagem e na educação atual, pois se cria uma auto-estima, com novos empenhos e conseqüentemente a satisfação de aceitar novos desafios para grandes descobertas.

Para Guerra (1996), o educador tem total importância na vida da criança, de forma que a mesma o tem como uma boa referência, e formas de estímulos, pois o professor que interage com o aluno consegue ter grandes resultados, um bom professor tem que saber lidar

com cada aluno e com a sua necessidade, se integrando no mundo se seu aluno carinhosamente, e o motivando sempre.

Segundo Machado (2004), a habilidade do professor ao dirigir-se aos seus alunos, certamente condiciona o aluno a se interagir melhor com seus colegas de sala de aula. Quando o professor encontra qualquer tipo de dificuldade o mesmo jamais, pode desistir do seu objetivo de ensinar aquele aluno a atividade oferecida, o profissional deve pensar em atingir suas metas e solucionar todas as dificuldades encontradas, o educador pode, portanto, construir um ambiente que estimule a brincadeira em função dos resultados desejados.

5 O LÚDICO E SUAS MOTIVAÇÕES

A motivação e o lúdico fazem parte do cotidiano, escolar de toda criança, criando novas maneiras de aprendizagens.

Para Sisto (1996), o lúdico é capaz de ampliar grandes possibilidades pedagógicas utilizadas, e vivência a emoção com mais intensidade.

A motivação dentro do lúdico é a capacidade da criança ter mais criatividade, interatividade, e melhorar suas capacidades motoras. Desta forma o lúdico e a motivação são as principais armas da criatividade permitindo à criança a capacidade de criar, imaginar, interagir, e se auto-conhecer.

6 O LÚDICO E AS ATIVIDADES AQUÁTICAS

O Lúdico nas atividades aquáticas viabiliza propostas mais motivadoras e criativas, o lúdico presente na fluidez das brincadeiras, gera manifestações positivas que privilegiem a criatividade, a espontaneidade, o prazer, a afetividade.

Segundo Mauricio (2001, apud MARCELLINO 2003) a pedagogia mais utilizada nas aulas de natação lança mão de recursos técnicos específicos, baseados na repetição de movimentos, essa aprendizagem torna a aula desestimulante, o que causa um grande número de desistências, a atividade lúdica propicia ao aluno uma melhora interação com a água facilitando sua adaptação ao novo meio.

O lúdico na relação pedagógica em meio líquido vai além do simples entretenimento, ele possibilita desvelar emoções e sensações, assim como aspectos relacionados à afetividade.

“O trabalho com a presença de elementos lúdicos não altera o conteúdo a ser ensinado e sim a sua forma.” (ALLEN, 1996 apud MARCELLINO, 2003).

Referente à postura do professor frente ao lúdico, ele pode participar e trocar experiências valiosas com os alunos, porém para que a entrega ao lúdico seja total é necessário a troca.

7 O QUE ESSAS BRINCADEIRAS PODEM BENEFICIAR NAS AULAS DE NATAÇÃO

As brincadeiras na natação é um caminho facilitador para a aprendizagem e também é muito prazerosa, brincadeira com música e lúdico ajuda a passar mais segurança e assim consegue aproximar mais o aluno com a afetividade e é pelo lúdico que as crianças se expressam, conhecem e transformam a realidade que é apresentada.

Para Pereira (2003, apud Marcellino, 2003), é extremamente importante que a criança esteja sempre envolvida com o lúdico, pois no momento em que as crianças são afastadas dele tudo se torna triste e sem graça.

Quando se fala do ato de brincar para algumas pessoas pode parecer irresponsável, mas quem trabalha com recreação é sublime e sério.

Para Velasco (1997) o brincar é um momento de descontração, sociabilização de todos. É um processo educativo e até formativo que influencia o intelecto emocional e o corpo.

É claro que com a ajuda das brincadeiras e a fantasia as crianças podem permiti-se criar e executar algumas atividades que são pré-determinadas, que são relacionadas a alguns movimentos básicos e fundamentais da natação enquanto atividade esportiva e competitiva.

Porém, não deixando de lado o prazer e a criatividade das aulas de natação, tanto para aquela criança menos hábil com maiores dificuldades, quanto para aquela que tem uma maior facilidade na aprendizagem. Acredita-se que as brincadeiras têm como objetivo ressaltar a importância do processo motivacional da criança para o aprendizado da natação, não enfatizando simplesmente a performance técnica, mas proporcionando também oportunidades e situações de lazer, recreação, saúde e segurança.(LIMA, 2009)

8 A RELAÇÃO LÚDICA X TRADICIONAL

Na natação tradicional ou “formal” como é conhecida, não é tão exigido como em uma natação tecnicista, onde o aluno tem o “dever” de saber corretamente cada estilo que esta praticando. Quando se fala em natação “formal”, nota-se uma natação global de movimentos amplos sem explorar muito o aluno, respeitando cada fase do mesmo.

Lima (2006) cita que a natação era vista como uma forma mecanicista, onde era mais visado o conteúdo técnico do que o pedagógico, isso tudo devido ao início da natação ter sido desenvolvido e evoluído por tecnicista.

A metodologia que era usada buscando apenas aperfeiçoar os movimentos de uma forma repetitiva, sempre respeitando a complexidade dos movimentos e a coordenação dos mesmos.

“... O exercício ao ar livre e dentro da água fortifica o organismo, dá resistência e evita que adoeça com facilidade” (STICHERT, 1976 p.08).

Visando a natação apenas como forma de prevenção de doenças ou simplesmente para aliviar as já existentes como respiratórias, ósseas e etc.

Segundo Catteau e Garoff (1990) dia que a natação muitas vezes era confundida com as origens da humanidade, sendo que raramente por insistência ou mais freqüentemente por necessidade, às vezes por prazer que o homem entrou em contato com o meio líquido.

Já na natação lúdica é diferente, além de prazerosa aprende-se brincando, proporcionando interação entre as crianças, deixando a aula muito mais prazerosa.

A ludicidade torna-se uma aventura por despertar curiosidade, sendo uma forte motivação para o desenvolvimento da inteligência abstrata e da inteligência pratica (CAMARGO, 1998).

Desde muito novo a motivação já está presente em nossas vidas, quando pela primeira vez, conseguimos andar sozinha, já é a ludicidade desenvolvendo o espírito competitivo, de nos superarmos e irmos cada vez mais longe.

“A competição é outro recurso motivador do qual a escola usa e abusa (CAMARGO, 1998 p.37).

O fato de vencer o colega, não é aquela sensação de sobressair a ele, ser melhor do que aquele e sim a oportunidade de vencer desafios para si mesmo. Desenvolvendo desde criança instrumentos que levarão por toda a vida, desenvolvendo dentro de si próprio autocontrole e disciplina, são qualidades indispensáveis na vida do ser humano.

Na pesquisa Allen (1996, apud MARCELLINO 2003) tinha duas turmas, uma que se trabalhava o método “formal” e a outra com o Lúdico, e para os alunos da turma” formal “ eles iam para a aula somente para aprender a nadar e nada mais fazia senão nadar, mas para os alunos da outra turma , eles iam para nadar e, além disso, também adquiriam conhecimentos da natação, seus movimentos, seu corpo e poderiam interferir na aula criando novas propostas.

Sendo assim os alunos podem usar sua criatividade para novas propostas de brincadeiras, saindo um pouco da realidade do dia a dia e da monotonia do mesmo.

Allen (1996, apud MARCELLINO 2003) afirma que com a pedagogia mais formal, o ensino é mais rapidamente assimilado as etapas demandam menos tempo e é possível trabalhar com maiores números de crianças, mas, em compensação as crianças apresentam muitas imperfeições técnicas e medos são levados adiante para o seguinte período, e não há estímulo pelo fato de repetirem muito as atividades.

Para Allen (1996, apud MARCELLINO 2003) que na sua pesquisa orienta e deixa experiência que se devem apontar novas reflexões na adaptação “formal” o exercício era desenvolvido como solicitado, porém com reflexões quanto ao processo/aprendizagem da natação. Acreditando que o trabalho com presença de elementos lúdicos não altera o conteúdo a ser ensinado e sim a sua forma.

Allen (1996, apud MARCELLINO 2003) ainda nos faz pensar que enquanto educadores nosso compromisso é com a vida e com a cidadania, não é com medalhas; Antes de preparar nossos alunos para atletas é fundamental preparar um cidadão.

Enfim o lúdico pode promover tudo isso e muito mais, podendo facilmente ser criativo e educativo, dependendo somente de nós profissionais buscarmos ainda melhorar o que estamos realizando, vencendo os nossos próprios desafios.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas revisões literárias este estudo pode concluir que elemento lúdico promove prazer e satisfação, mas não é muito valorizado adequadamente no processo ensino/aprendizagem da natação para criança.

A reflexão contida neste estudo objetivou mostrar a importância do lúdico nas aulas de natação como elemento essencial e fundamental no desenvolvimento do ser humano, pela inserção das atividades lúdicas. Este olhar sobre a dinâmica lúdica reafirma o papel na educação física, na aprendizagem e na vida, no entanto, concorda-se que a incerteza em relação ao valor final da brincadeira, mas enfatizando a certeza de ganhar aprendizagens essenciais com o seu desenvolvimento.

Assim mostra-se que o professor de natação pode criar um ambiente motivador em que as brincadeiras possam acontecer, proporcionando várias brincadeiras que levem ao alcance de vários objetivos.

A brincadeira pode ser tanto uma forma de conformismo social como um espaço de criação, sendo a escola de natação, enquanto instituição social e a postura do professor, enquanto compromisso social, co-responsáveis pelo futuro de cada aluno.

A partir daqui pode-se visar que o professor deve sempre usar e abusar de sua criatividade em aula, sempre com um pensamento inovador e criativo, em busca de novas descobertas e motivações para ter um final de sucesso. Deixando neste presente trabalho um norte inicial para outros estudos em relação ao uso de atividades lúdicas no contexto de ensino/aprendizagem.

PALAVRAS CHAVE: Lúdico, motivação, natação.

REFERÊNCIAS

- CAMARGO, O. L. **Educação para o Lazer**. São Paulo: Moderna, 1998.
- CATTEAU, R, GAROFF, G. **O ensino da natação**. 3ª edição, São Paulo, Manole, 1990.
- DURAN, M. **Aprendendo a nadar em ludicidade**. São Paulo: Phorte, 2005.
- GUERRA, M. **Recreação e lazer**. 5ª edição. Porto Alegre: Sagra, 1996.
- GALLAHUE, D.; OZMUN, O. **Compreendendo o desenvolvimento motor**. São Paulo: Phorte, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- LIMA, W.u **Ensinando natação**. 4ª edição. São Paulo: Phorte, 2009.
- MACHADO, D.C. **Metodologia da natação**. São Paulo: E.P.U, 2004
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 7ª edição. Campinas: Papirus 2005.
- _____. **Lúdico educação e educação física**. 2ª edição. Rio Grande do Sul:Unijui 2003
- RAMALDES, A. M. **100 aulas bebês e pré-escola**. Coleção natação 1000. 2ª edição. Rio de Janeiro: Sprint, 1999.

RODRIGUES, M. **Manual teórico-prático de educação física infantil**. 7º edição. São Paulo: Ícone, 1997.
SISTO, F. F. et al. **Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar**. Petrópolis: Vozes, 1996.
STICHERT, H. K. **Natação**. Rio de Janeiro: Sportvrlag, 1978.
VELASCO, C. G. **Natação segundo a Psicomotricidade**. 2º edição. Ed. Sprint, 1997.

R. Avelina Nogueira do Prado, 136 – apto. 71B
Jardim Monte Alegre - CEP: 06755-325
Taboão da Serra – SP
F: 3258-1950
Fernanda.arcilio@gmail.com