

**THEMIS SALAZAR D'AVILA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA  
NATAÇÃO INFANTIL**

**CURITIBA  
2009**

## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b> .....	vi
<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	1
1.1 OBJETIVOS .....	2
1.1.1 Objetivo Geral .....	2
1.1.2 Objetivos Específicos .....	2
1.2. PROBLEMA .....	2
<b>2 METODOLOGIA</b> .....	3
2.1 TIPO DE PESQUISA .....	3
<b>3 REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	4
3.1 CARACTERÍSTICAS E INDIVIDUALIDADES DAS CRIANÇAS DE 3 A 6 ANOS	4
3.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DE 3 A 6 ANOS .....	7
3.3 A NATAÇÃO E SEUS BENEFÍCIOS MOTORES .....	13
3.4 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA NATAÇÃO .....	15
<b>4 CONCLUSÃO</b> .....	22
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	23

## RESUMO

O objetivo principal deste estudo foi o de verificar a importância do trabalho lúdico nas aulas de natação de crianças na faixa etária de 3 a 6 anos. Utilizou-se como metodologia a pesquisa de revisão bibliográfica abordando-se, primeiramente, as características e individualidades das crianças para se familiarizar com o universo a ser pesquisado. Depois foram analisadas a natação e seus benefícios psicomotores. Na continuidade a pesquisa abordou a importância do lúdico no processo de desenvolvimento da criança e por último direcionou-se a pesquisa para a importância do lúdico especificamente na natação infantil. Através deste estudo verificou-se uma grande importância do trabalho lúdico no desenvolvimento geral da criança, pois as atividades lúdicas contribuem para a sociabilização, afetividade, confiança e respeito além de estimularem o interesse das crianças nas atividades em ambiente aquático. Outra constatação foi a importância do papel do professor, nas atividades lúdicas, que passa a ter uma participação mais ativa.

**Palavras-chave:** natação, lúdico, desenvolvimento, atividades.

## 1 INTRODUÇÃO

A natação é notoriamente uma das atividades físicas com maior aceitação na sociedade, devido ao entendimento de que inúmeros benefícios trazidos por esta prática: fortificar e tonificar os músculos, tratamento de problemas respiratórios, finalidades terapêuticas, recuperação de atrofia muscular, divertimento, prática esportiva, desenvolvimento das valências físicas, além dos aspectos cognitivo e afetivo. (DAMASCENO, 1997).

De acordo com Damasceno (1997), a concepção da natação hoje difere de sua origem, quando em primeiro momento a prática de nadar era uma necessidade de sobrevivência. Os povos antigos (assírios, egípcios, fenícios, ameríndios, etc.) eram exímios nadadores. Os gregos, povo que cultuava a beleza física, fez da natação um dos exercícios mais importantes para o desenvolvimento harmonioso do corpo.

Segundo Ramaldes (1997), entende-se natação como atividade física mais completa; é a harmonia, a flexibilidade, a potência, o ritmo, a coordenação, em resumo, o grupo de movimentos em série mais complexo. É uma atividade motora prazerosa de natureza.

Lima (1999), afirma que, somente a partir do séc XIX, a natação começou a surgir como um desporto, sendo que este foi um fator importante para o crescimento e a disseminação desta prática no mundo. Vigorava nesta época um modelo tecnicista, em que se visava mais o plano técnico do que o pedagógico. Buscava-se, portanto a formação de atletas. Como consequência muitas pessoas/alunos apresentavam dificuldades em assimilar as informações pela velocidade e especificidade, ocasionando um desinteresse pela natação, devido, sobretudo às aulas serem conduzidas por técnicos (LIMA, 1999).

Este quadro começou a mudar com a crescente participação e interesse dos profissionais de Educação Física nesta área. Aproximando os conhecimentos da pedagogia e psicologia, passou-se a estudar a origem dos movimentos e o objetivo voltou-se pra um novo foco: a questão educativa da aprendizagem (LIMA, 1999).

A natação não é só considerada a atividade física mais completa, como é a única que pode ser praticada desde o nascimento. Com brincadeiras aquáticas, as crianças vão se desenvolvendo, criando uma intimidade incrível com a água.

Santos (1996) afirma, é ilusório, porém, que todas as instituições e escolas de natação baniram o sistema tecnicista de aprendizagem. Algumas escolas ainda privilegiam nos seus conteúdos programáticos a técnica dos estilos e regras. Esta forma de ensino embora tenha sua importância não abrange questões importantes da aprendizagem, tais como: nível maturacional dos alunos, os aspectos intrínsecos e extrínsecos da aprendizagem, e a importância educativa da natação, tais como a questão da afetividade, construção da inteligência, noções de companheirismo, respeito, confiança, entre outros.

É neste sentido que se procura situar o trabalho de pesquisa: a importância de um trabalho lúdico, na formação da criança, considerando os aspectos acima levantados, bem como sua contribuição no aprimoramento do acervo motor.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo Geral

Identificar a importância do trabalho lúdico na natação em crianças de 3 a 6 anos de idade.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Identificar os diferentes aspectos do desenvolvimento infantil na faixa de 3 a 6 anos.
- Reconhecer a importância do jogo e do lúdico no desenvolvimento infantil.
- Verificar os benefícios proporcionados pela natação ao desenvolvimento motor da criança de 3 a 6 anos.
- Analisar a importância do lúdico na natação no trabalho com crianças de 3 a 6 anos.

## 1.2 PROBLEMA

Qual a importância do lúdico nas aulas de natação para crianças de 3 a 6 anos de idade?

## **2 METODOLOGIA**

### **2.1 TIPO DE PESQUISA**

O presente estudo tem como referenciais metodológicos, a pesquisa bibliográfica, onde se buscará indicadores sobre a importância do trabalho lúdico nas aulas de natação de crianças na faixa etária de 3 a 6 anos. A pesquisa bibliográfica é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema. Além disso ela tem o papel fundamental de situar o trabalho dentro da grande área de pesquisa, contextualizando-o.

A pesquisa bibliográfica desenvolve-se ao longo de um processo que envolve “inúmeras fases, desde a adequada formulação do problema até a satisfatória apresentação dos resultados”, afirma Gil (2002, p.17).

Neste trabalho, o caminho seguido iniciou com a leitura vasta, constante e repetida de autores pertinentes para fundamentar a pesquisa, a fim de identificar a linha teórica em que o trabalho se insere.

Após o levantamento bibliográfico foi necessário fazer com que os autores citados dialoguem entre si, já que todas as pesquisas prévias foram selecionadas porque são relevantes para o trabalho.

### 3 REVISÃO DE LITERATURA

#### 3.1 CARACTERÍSTICAS E INDIVIDUALIDADES DAS CRIANÇAS DE 3 A 6 ANOS

O estudo do período de desenvolvimento das crianças entre 3 a 6 anos, compreende uma fase essencial do ciclo de desenvolvimento da criança e um dos mais formativos na influência sobre os anos que depois se seguem.

Jean Piaget, pedagogo suíço, dedicou-se ao estudo das primeiras manifestações da inteligência, desde os esquemas sensório-motores, até as formas elementares da representação, da imitação e do pensamento simbólico. Suas descobertas foram baseadas na observação direta, sistemática e cuidadosa do comportamento de crianças (incluindo seus próprios filhos Jacqueline, Laurent e Lucienne) e através de entrevistas realizadas com elas.

Piaget compara o desenvolvimento psíquico ao crescimento orgânico: "a vida mental pode ser concebida como evoluindo na direção de uma forma de equilíbrio final, representada pelo espírito adulto". (PIAGET, 1978, p. 11). Sua teoria explica o desenvolvimento mental do ser humano no campo do pensamento, da linguagem e da afetividade, entendendo o desenvolvimento como a busca de um equilíbrio superior. A sua pesquisa era voltada ao estudo da gênese das estruturas lógicas fundamentais, porém em 1921, influenciado por Edouard Claparède, editor da revista *Archives de Psychologie* e Diretor do Instituto Jean Jacques Rousseau, de Genebra, Piaget passou a estudar o pensamento infantil. Não era sua intenção construir uma teoria pedagógica.

Por meio de estudos realizados com crianças de vários países, com ajuda de pesquisadores do Instituto Jean Jacques Rousseau, concluiu que o desenvolvimento cognitivo é um processo seqüencial, marcado por etapas caracterizadas por estruturas mentais diferenciadas, e que cada estrutura tem o seu momento próprio de aparecer, embora a cronologia seja variável de pessoa para pessoa. Concluiu, também, que o desenvolvimento cognitivo é um processo social e que a interação com outras pessoas tem importante papel no desenvolvimento das operações lógicas.

Piaget descobriu que o pensamento da criança é egocêntrico, no sentido de que ela observa o mundo tendo a si mesma como ponto de partida. A lógica da

criança é mais profunda e mais primitiva que a do adulto, age mais rapidamente e supera as dificuldades, pois parte de ações simples, centradas, o que faz com que tenha a ausência da "não-conservação" dos objetos. (PIAGET, 1978, p. 75)

O estágio do desenvolvimento mental de Piaget que se aplicam à faixa etária até os 6 anos, compreende dois períodos: o período sensório motor e o período pré-operacional.

O Período Sensório-Motor ocorre de zero aos dois anos, quando o conhecimento é adquirido através da exploração física e da estimulação sensorial. É o período da conquista e é decisivo para o progresso da evolução mental. No primeiro mês de vida, a criança não tem consciência de si mesma, suas atitudes se dão por reflexos inatos (sugar, buscar, agarrar), que são os primeiros sinais do aparecimento da assimilação mental. No quarto mês a criança já está podendo formar uma organização mais complexa do comportamento denominado preensão. Até os oito meses a criança procura alcançar os objetos desde que possa vê-los, do contrário, estes não existem. Dos oito meses até um ano de idade, surge o comportamento intencional. Há também o comportamento antecipatório, imitação de sons e ações que revelam os primórdios da memória e da representação simbólica. Aos dezoito meses a criança reconhece fotografias de pessoas e objetos conhecidos e pode acompanhar instruções verbais simples. Até os dois anos de idade a criança conseguirá trocar a atividade motora para a representação. Começa a usar símbolos na linguagem e nas brincadeiras de faz-de-conta.

O Período Pré-Operacional ocorre dos dois aos sete anos de idade, quando a criança opera por representação simbólica (desenho, sonho e faz-de-conta). No início ainda ocorre pensamento egocêntrico (falta de consciência do ponto de vista do outro). Este período se caracteriza pelo desenvolvimento da linguagem e com isso a criança é capaz de narrar suas ações passadas e antecipar suas ações futuras, acarretando, assim, três conseqüências para a vida mental: a) a socialização da ação, com trocas entre os indivíduos, embora a criança ainda fale para si mesma, pois ela não sabe, ainda, discutir com outras crianças e nem com os adultos; b) o desenvolvimento do pensamento a partir do pensamento verbal, quando a criança satisfaz o seu eu, transformando o real de acordo com seus desejos. Essa fase se caracteriza pelo: Finalismo: tudo deve ter uma finalidade, não existe acaso na natureza, é a fase dos "porquês"; Animismo: tendência a atribuir qualidades

humanas aos seres inanimados; Artificialismo: todas as coisas são e foram feitas pelo homem ou por algum fabricante; c) o desenvolvimento da intuição.

Além da função simbólica, a criança pré-operacional começa a classificar os objetos, as coisas e as pessoas do seu meio ambiente. No jogo simbólico ocorre a fantasia do "faz-de-conta", no qual a criança muda a realidade com a intenção de assimilar e acomodar conflitos internos. O funcionalismo faz com que as crianças ampliem a consciência através de novas experiências. A fantasia neste período é exagerada e distorcida da visão da realidade. Após os quatro anos, a criança aprimora suas aptidões da linguagem para o mundo do real.

Concordando com Piaget, Gallahue e Ozmun (2001) afirmam que o início da infância representa um período ideal para que a criança desenvolva-se e refine grande número de tarefas motoras, desde os movimentos fundamentais do início da infância até as habilidades esportivas do período intermediário. E ainda acrescentam que os primeiros anos fazem parte do período de desenvolvimento cognitivo importante – a fase "pré-operacional do raciocínio". Nesse período as crianças desenvolvem funções cognitivas que eventualmente resultarão em raciocínio lógico e em formulação de conceitos.

No âmbito das habilidades motoras, Gallahue e Osmun (2001) afirmam que as crianças de 3 anos já dominaram as habilidades motoras rudimentares que são desenvolvidas na primeira infância. Essas habilidades motoras formam a base sobre a qual a criança desenvolve ou refina os padrões motores fundamentais do início da infância e as habilidades motoras fundamentais posteriores e da adolescência.

No que se refere às características afetivas, Gallahue e Osmun (2001) afirmam, assim como Piaget, que as crianças no período pré – operacional são egocêntricas e supõe que todas as pessoas raciocinam da mesma maneira que elas. Como resultados, freqüentemente, parecem ser briguentos e relutantes em compartilhar objetos e sentimentos em socializar-se com outras.

Segundo Guiselini, (1987), é entre os 3 e 5 anos que a criança aperfeiçoa sua coordenação, equilíbrio, postura, ritmo e manejo de segmento, adquirindo habilidades tais como subir e descer escadas, correr em diferentes velocidades, caminhar de forma automática e rítmica, saltar com os pés unidos e logo saltar em um dos pés. Para ele, as crianças de 4 anos são caracterizadas por serem capazes de caminhar bem, mas tem dificuldades com outras habilidades locomotoras; a

capacidade de trepar necessita ser desenvolvida, as habilidades de equilíbrio estão se desenvolvendo, possuem dificuldades no controle visual, seu crescimento físico diminui vagarosamente e começa a desenvolver a agilidade dos movimentos.

Nascimento (1984), afirma que na natação em relação aos reflexos motores, observou-se que aos quatro anos a criança apresenta uma maior capacidade de assumir valores da aula, conseguindo ficar um maior tempo concentrada e com isso pode-se dar início a aprendizagem dos estilos da natação.

A idade de 4 a 5 anos, é a mais apropriada para a aprendizagem da natação segundo Krug (1985), já que o aprendizado da natação após esta idade de 5 anos, muitas vezes a criança já desenvolveu uma considerável hidrofobia.

Segundo Gallahue e Osmun (2001), as crianças em idade pré – escolar, que compreende às idades de 5 e 6 anos, expandem seus horizontes, afirmando suas personalidades, desenvolvendo habilidades e testando os limites delas e da família e de outros ao redor. Gallahue e Osmun (2001) acrescentam que as crianças, nesse período, estão rapidamente desenvolvendo uma variedade de habilidades motoras fundamentais. Movimentos bilaterais, como pular, entretanto, freqüentemente apresenta mais dificuldades do que movimentos unilaterais.

### 3.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DE 3 A 6 ANOS

Em épocas distintas, vários estudiosos valorizaram o jogo no processo de educação da criança. Platão (348 a.C.) ensinava matemática por meio de jogos e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins-de-criança. Froebel foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo. Ele acreditava que a personalidade da criança pode ser aperfeiçoada e enriquecida pelo brinquedo e que a principal função do professor, nesse caso, é fornecer situação e materiais para o jogo, pois ela aprende através do brincar, admirável instrumento para promover a educação. Claparede acreditava que a criança é um ser feito para brincar e o jogo é um artifício que a natureza encontrou para envolvê-la numa atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Jacquin alega diz que o jogo

facilita tanto o progresso da personalidade integral da criança como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais.

Para Piaget (1975), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Vygotski, numa perspectiva sócio-histórica, diz que a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança é enorme e que nele ela cria e expressa uma situação imaginária. Para ele, ao brincar a criança se projeta nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores.

No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. (VIGOTSKY, 1991, p 106)

O brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento e a educação das crianças pequenas. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar através de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras podem desenvolver-se algumas capacidades importantes tais como: a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas competências para a vida coletiva, através da interação e da utilização e experiência de regras e papéis sociais. É sabido, enfim, que ao brincar as crianças exploram, perguntam e refletem sobre as formas culturais nas quais vivem e sobre a realidade circundante, desenvolvendo-se psicológica e socialmente.

Apesar de ser identificado, normalmente, com alguns comportamentos, o brincar é uma forma de linguagem. A maior parte das características desta linguagem pode ser constatada nos primeiros contatos das crianças com seus pais ou com aqueles que cuidam delas. As mães ou as pessoas responsáveis pelos cuidados dos bebês ajudam-nos a brincar, desde muito pequeninos, quando interagem com eles. Através de uma atitude e uma linguagem segura, esses adultos estabelecem com os bebês laços de confiança que possibilitam o início do brincar. Este é considerado como uma linguagem pois permite que as crianças se comuniquem com as outras pessoas e iniciem a compreensão, desde muito cedo, de que podem suportar e representar a ausência

temporária das pessoas que amam substituindo-as pelas primeiras brincadeiras de esconder e achar. Quando adultos ou crianças mais velhas brincam com bebês de esconder ou achar a si mesmas através de panos ou cobertas; fazem aparecer e desaparecer objetos; lançam e resgatam um objeto determinado estão promovendo condições para os bebês brincarem, isto os auxilia, pouco a pouco, a elaborarem a construção mental da imagem de um objeto ou pessoas ausente. O mundo interno da criança pode, assim, através do brincar, ser expresso e comunicado para as outras pessoas. Estes procedimentos mentais, internos, são a base da construção de sistemas de representação pelas crianças.

As interações no brincar permitem, também, através da oferta de objetos e brincadeiras que os adultos fazem às crianças, que elas entrem em contato, precocemente, com as propriedades e os usos e os usos sociais dos objetos, aproximando-se das múltiplas formas de ser e pensar da sociedade. Nessa perspectiva, a criança aprende a brincar, como aprende a se comunicar e a expressar seus desejos e vontades. Nas creches, nas pré-escolas e instituições afins, os adultos e as crianças mais velhas têm, assim, um papel importante nesta aprendizagem quando se dispõem a brincar com os bebês e as outras crianças.

Ao brincar a criança busca imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser um personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar faz-de-conta que é outro. O brincar é, assim, o espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças, através da ativação da memória, e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. Através da repetição daquilo que já conhecem, por meio da imitação diferida, atualizam seus conhecimentos prévios para compreendê-los e ampliá-los. Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna da criança, baseada no desenvolvimento da imaginação e interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira.

Acrescente-se que, ao brincar, ela pode ser autora de suas ações, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo experimentar um pensar e solucionar problema de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata.

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e os jogos com regras são considerados como os conteúdos do brincar que se organizam em torno de atividades mais ou menos interativas, mais ou menos simbólicas e mais ou menos regradas. O brincar apresenta-se, portanto, através de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; conteúdos sociais, tais como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar.

Vários estudos também comprovam que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança. O jogo tem também um grande valor educativo e pode ser utilizado na escola como um dos recursos no processo ensino-aprendizagem. Na perspectiva de que o jogo é educativo e necessário, consideramos que este recurso didático possibilita à criança uma aprendizagem através de vivências corporais, pois desta forma ela poderá aprender experimentando sensações, explorando as possibilidades de movimento do seu corpo e do espaço, adquirindo um saber globalizado através de situações concretas.

Alguns elementos caracterizam o jogo: a ludicidade, a alegria, o prazer, a competição e a tensão. Quando a criança é solicitada a agir, suas ações desencadeiam os mecanismos responsáveis pela construção do conhecimento. Desse modo, o espaço par pensar criado numa situação de jogo na sala de aula propicia à criança: experimentar o prazer da atividade lúdica; o domínio de si; a criatividade e a afirmação do eu. É importante ressaltar que o interesse das crianças em sua maioria pelos jogos faz com que elas apliquem sua inteligência e seu raciocínio no sentido de obter o êxito. Dessa forma, quando a criança joga, ela realiza uma tarefa, produz resultados, aprende a pensar e aprende a enfrentar desafios e tentar resolvê-los. Dito de uma outra forma pode-se afirmar que na atividade lúdica estão presentes os aspectos cognitivos e afetivos, indissociáveis

numa mesma ação. O papel da afetividade numa situação lúdica é impulsionar a criança em direção aos objetivos a serem alcançados.

As atividades lúdicas, historicamente, sempre estiveram ligadas nas diferentes formas de relação entre os homens. De maneira diversa, todos os animais brincam e se movimentam ao acaso aparentemente, “mas somente o homem conserva na idade adulta a capacidade juvenil de brincar” (SANTOS, apud MAURIRAS, 1996)

Santos (2000), afirma que o lúdico retrata as motivações intrapsíquicas da criança, seja para liquidar conflitos ou para construir todo um saber que somente pode ser absorvido pela ação de representar. Por outro lado, também as atividades que as crianças realizam em cada contexto para se divertir, retratam de certa forma a cultura lúdica dos povos.

Segundo o mesmo autor, através das atividades lúdicas a criança vai construindo seu vocabulário linguístico e psicomotor. São nestas, e provavelmente somente nessas atividades que a criança pode ser espontânea e conseqüentemente criativa. Brincar é fundamental para o desenvolvimento saudável do ser humano, e é importante que aconteça da maneira mais plena possível. Para que isso aconteça é necessário respeitar a individualidade de cada criança.

Nesta lógica, Santos (2000), afirma que os jogos e brincadeiras são fundamentais na infância, por estimular a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, favorecendo o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. É notório, portanto que as atividades lúdicas entre elas os jogos, satisfazem o interesse da criança, oferecendo ao mesmo tempo inúmeras possibilidades educacionais.

Ocorre, porém, que a criança é constantemente desrespeitada em seu processo de desenvolvimento. Santos (1996), diz que desde pequena a criança vem sendo preparada para ser inserida no mundo da produção da sociedade burguesa. Desta forma o jogo não é considerado uma necessidade vital para a criança, como disse em várias oportunidades João Batista Freire, defensor de uma pedagogia do movimento humano que respeita o jogo e as brincadeiras infantis no processo da aprendizagem infantil.

Os adultos insistem em negar o mundo da cultura infantil, que é justamente o mundo do jogo e das brincadeiras. Santos (1996) acrescenta que os jogos infantis

são repletos de imaginação, criatividade, fantasia, movimentos verbais e não verbais.

Ainda neste contexto, Freire (2003), afirma que somos treinados para pensar e agir em função do individual, quando na verdade, os problemas mais graves do mundo atual requerem em pensamentos e ações dirigidos para o coletivo.

Segundo o mesmo autor a maneira individual de pensar e agir foram excessivamente valorizados e agora temos de inventar a arte de pensar coletivamente para atender os novos desafios do mundo.

É necessário, portanto, valorizar a tarefa coletiva; para isso se tratando de Educação Física, e suas mais diversas áreas de atuação, possuem diversos recursos, entre eles o privilégio de poder contar com os jogos. Os jogos devem incentivar a cooperação, e cooperar significa operar juntos, buscar soluções conjuntas no alcance do objetivo. Desta forma, estamos estimulando a autonomia da criança e não ensinando a jogar.

Segundo Farias (s.d.) o profissional de Educação Física que atua na área deve reconhecer o jogo como recurso metodológico, capaz de fazer brotar uma aprendizagem espontânea e natural.

A mesma autora afirma que o jogo estimula a crítica, a criatividade, a socialização, sendo, portanto, reconhecido como uma das atividades mais significativas, sendo, portanto, reconhecido como uma das atividades senão a mais significativa pelo seu conteúdo pedagógico-social.

Santos (1996), conclui que as crianças quando estão envolvidas em situações que requerem coordenação de idéias diferentes, elas se tornam mais capazes de descentrar e de coordenar vários pontos de vista.

As atividades lúdicas quando aplicadas desta forma, favorecem o aprimoramento da criatividade, imaginação e da criticidade o que impede as pessoas se tornarem manipuladas conformistas e alienadas.

Santos (2000) reforça que através do jogo a criança desenvolverá a capacidade de perceber suas atitudes de cooperação oferecendo a ela, que esta em formação, oportunidades de descobrir seus próprios recursos e testar suas próprias habilidades, além do que, também, ela aprenderá a conviver com os colegas nessa interação.

### 3.3 A NATAÇÃO E SEUS BENEFÍCIOS PSICOMOTORES

Antes de iniciarmos um levantamento mais profundo sobre os benefícios psicomotores da natação, propomos uma revisão sobre a definição do termo "Psicomotor" segundo diferentes autores.

Em Velasco (1994), encontramos a definição de desenvolvimento psicomotor elaborada por alguns estudiosos. Para Germaine Rossel, citado em Velasco (1994), a educação psicomotora é educação do controle mental e da expressão motora. De acordo com Ajuriaguerra, citado em Velasco (1994), é a realização do pensamento através de um ato motor preciso, econômico e harmonioso. Já para Vayer, citado em Velasco (1994), é a educação da idade do ser através do seu corpo. Hurtado, citado em Velasco (1994), alega que é a ciência da educação, que realiza o enfoque integral do desenvolvimento nos três aspectos: físico, psíquico e intelectual de maneira a estimular harmoniosamente o casamento dessas três áreas em diferentes etapas do crescimento. Le Boulch, citado em Velasco (1994), afirma que o desenvolvimento psicomotor é responsável pela formação da base indispensável a toda criança, quer seja normal ou com problemas. Responde a uma dupla finalidade: assegurar o desenvolvimento funcional, tendo em conta as possibilidades da criança, e ajudar sua afetividade a expandir-se e a equilibrar-se através do intercâmbio com o ambiente humano. Negrine, citado em Velasco (1994), ressalta que a finalidade precípua do desenvolvimento motor é promover, através de uma ação pedagógica o desenvolvimento de todas as potencialidades da criança, objetivando o equilíbrio, biopsíquicosocial. E para o próprio Velasco (1994) desenvolvimento psicomotor é a realização de um pensamento através de um ato motor coeso, econômico e harmonioso, exigindo para isso uma efetividade equilibrada.

Após breves apresentações das definições, observam-se algumas semelhanças, outras nem tanto, mas parece ponto pacífico, que o desenvolvimento nas áreas cognitivas, emocional e social de qualquer criança é iniciado graças a estimulações e exercícios do potencial neuromuscular.

Sabe-se que a natação um ato de propulsão e auto-sustentação na água com movimentos combinados de braços e pernas que foi aprendido pelo homem através do instinto ou observando animais, e é considerada um dos exercícios mais

completos na atualidade, a ponto de exceder o simples divertimento ou a prática esportiva, para ser utilizado com finalidades terapêuticas na recuperação de atrofia muscular e tratamento de problemas respiratórios.

Segundo Damasceno (1997), resultados de estudos sobre o desenvolvimento humano vêm evidenciando grande relação entre a evolução das coordenações sensório-motoras, gestos e formação do esquema corporal com a organização das estruturas mentais, como também com a maturação emocional e social e, enfim, com o desenvolvimento de toda potencialidade infantil.

Aproximando a prática de natação, Damasceno (1994), afirma esta deve proporcionar o inter-relacionamento entre o prazer e a técnica, através de procedimentos pedagógicos, principalmente na forma de jogos, que facilitem comportamentos inteligentes de interação entre o indivíduo com o meio líquido, visando o seu desenvolvimento.

Ainda neste contexto Damasceno (1997), afirma que a natação por dirigir-se ao estabelecimento do desenvolvimento, não inibindo a criatividade, permite à criança a exploração e manejo do meio, através das atividades motoras, que contribuem para a estruturação do seu esquema corporal.

O mesmo autor ressalta ainda o aprendizado do comando voluntário da respiração, que se organiza com estreita independência com o desenvolvimento dos aspectos psicomotores. Na água o ato respiratório é objetivado de maneira perfeita, pois, quando a criança assopra e faz bolhas pode ver, ouvir e sentir a sua respiração.

Segundo Melem (2002), a natação é a atividade física que reúne o maior número de benefícios para a saúde, tanto para a saúde física quanto a mental, sendo citados com efeitos da estimulação na água por crianças. Ele cita como benefícios : o benefício corporal, pois aumenta a capacidade vital dos pulmões, fortalece a capacidade cardiovascular, aumenta o crescimento ósseo, previne problemas de postura, fortalece a musculatura, aumenta o potencial de movimento e possibilita o movimento tridimensional; o benefício emocional e social, pois fortalece o elo de confiança com os pais, diminui o medo e a ansiedade frente a novas situações, propicia a integração com o grupo e aumenta a independência; e o benefício mental, proporcionando o fortalecimento sensório-motor, estimulação de pele, exploração do meio ambiente.

De acordo com Mansolo (1986), a natação é fonte de grandes números de benefícios tais como desenvolvimento cardiocirculatório e respiratório; correção e manutenção da postura e prevenção de desvios da coluna vertebral; aumento do volume sanguíneo e muscular do organismo; maior desenvolvimento motor geral; estimulação endócrina dos processos digestivos e metabólicos; terapia para portadores de bronquite asmática; recuperação e reabilitação de deficientes físicos e pós operatórios; alívio das tensões e profilaxia da fadiga mental e física; condicionamento físico, auto confiança e preservação da vida humana no meio líquido e desenvolvimento harmônico do físico e da estética.

Segundo Guiselini (1987), a atividade motora bem orientada e diversificada exerce influencia positiva sobre o crescimento físico da criança, bem como auxilia na melhoria da resistência aeróbica, força muscular de braços, tronco, pernas e a flexibilidade surgem com o resultado do trabalho motor orientado e se constituem em elemento básico para boa saúde física.

Damasceno (1997), conclui que a prática da natação garante ao indivíduo a plenitude bem como o equilíbrio no desenvolvimento do seu potencial genético herdado.

### 3.4 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA NATAÇÃO

Desde muito cedo a água é, para as crianças, muito especial pois ela reproduz a tranqüilidade do útero materno e dá prazer e divertimento, como nota-se nas brincadeiras que os bebês fazem nas banheiras. Gostam de bater os braços e pernas nas águas, espirrando-a por todos os lados rindo gostosamente.

A exploração do meio aquático através de atividades que envolvem o lúdico, nas crianças de 3 a 6 anos, desenvolve possibilidades de criação e novas descobertas. É muito importante para ela o brincar, dificilmente elas frequentam a aula de natação com o objetivo de aprender a nadar, este é um objetivo dos pais, elas vão às aulas para brincar.

A atividade aquática ganha um papel de mais importância na vida do ser humano, pois realiza movimentos que favorecem o desenvolvimento da musculatura

global. E o interesse por esta atividade vem aumentando nos últimos anos e seus objetivos ultrapassam o desportivo.

Segundo Murcia e Sanmartin (1998) a natação não é apenas de um esporte competitivo, mas sim de uma atividade com objetivos variados: manter a saúde, a forma física e divertir-se. Muito lógico, então, unir o desenvolvimento muscular e a diversão no meio aquático.

Segundo Queiroz (2000), as aulas de natação, no seu aspecto lúdico estão mais voltadas para orientar e facilitar a capacidade de explorar, de descobrir a hora da vivência, dando condições á criança de desenvolver a possibilidade de conhecimento e uso do próprio corpo com certa autonomia e harmonia.

Seguindo este raciocínio Santos (1996), afirma que nadar é preciso, mas é importante não esquecer os benefícios e prazer proporcionado pelo meio líquido principalmente quando se tem oportunidade de deslocar o corpo no tempo e no espaço, de uma forma livre e criativa. Isto ocorrerá, com certeza se este espaço for colocado á disposição da criança.

Nesta linha Farias (s.d) afirma que o trabalho sendo rico em atividades lúdicas (jogos, brincadeiras, etc.), desperta interesse na criança, levando-a a ter freqüência espontânea e uma expressiva participação nas aulas.

Na maioria das academias e escolas de natação o elemento lúdico é utilizado como recurso didático na fase inicial quando a criança está adaptando-se ao meio aquático. Porém esse elemento pode ser utilizado como facilitador no processo de desenvolvimento das habilidades motoras e na manutenção da atividade.

O lúdico deve ser utilizado como um meio a se alcançar objetivos essenciais a aprendizagem da prática da natação, mas não esquecendo do seu objetivo essencial que é o de brincar. A atividade tem que ser prazerosa.

De fundamental importância, também, é o comportamento do professor face à atividade. Ele é o adulto que se permite brincar com o aluno através dos jogos, da música, da fantasia, das histórias e das dramatizações. O professor pode assumir o comportamento de jogador ou ser apenas um espectador, mas sem esquecer que o fundamental para que o lúdico alcance seus objetivos, é necessária a troca com seus alunos e isso requer a entrega total ao lúdico (FREIRE E SCHWARTZ, 2005).

É necessário que as brincadeiras das aulas tenham relação com a cultura infantil, e com a fantasia e o imaginário da criança, para encorajá-las a terem um bom relacionamento com a água e tornando a aula atrativa. A criança desenvolverá habilidades que proporcionarão a sua vivência em um meio repleto de benefícios e prazeres, sensações agradáveis e desafios que é a natação.

O lúdico no meio aquático leva à criança a estabelecer uma relação de confiança com o professor, ao mesmo tempo em que o familiariza com a água, adquirindo autoconfiança. O contato do aluno com uma gama de material pedagógico e uma variedade de jogos potencializa o descobrimento de novas formas de movimento e o conhecimento de seu corpo, além de estimular a superação de desafios. (PÉREZ et al, 1997).

Os programas de atividades aquáticas, segundo Murcia e Sanmartin (1998) podem ser divididos em: educativos, utilitários, de manutenção, para saúde, terapêuticos, recreativos e desportivos. Em todos estes aspectos podem ser utilizados jogos e brincadeiras para atividades na água.

Nos jogos competitivos não há uma preocupação com o caráter criativo do jogo, se atendo somente às regras do jogo. Porém os jogos recreativos podem contribuir para a liberação da agressividade, da hostilidade, do ressentimento e da pressão que as competições impõem. Além disso, eles estimulam o relacionamento e a concentração.

Murcia e Sanmartin (1998, p.98) asseguram que *“el juego, factor determinante em el desarrollo Del niño, representa uno de los principales médios de aprendizaje hasta um nível avanzado de la escolaridad”*, e que os jogos realizados em meio aquático podem facilitar a realização de vários objetivos pedagógicos.

O professor deve preparar-se para a atividade lúdica, planejando antecipadamente os objetivos que se propõem a trabalhar, observando: as características do grupo a ser trabalhado, as instalações e o material disponível, bem como a duração de cada aula. Além disso, precisa explicar bem detalhadamente cada jogo para que seja compreendido por todos os alunos.

Santiago e Venditti Jr (2008) propuseram em seu trabalho, 12 atividades envolvendo a ludicidade para iniciação da natação para crianças entre 03 e 06 anos. As atividades propostas foram:

Exercício 01: Assoprando velinhas - O dedo do professor vira uma vela de aniversário. Todos cantam parabéns e o professor pede às crianças para ajudarem a apagar a velinha. Observação: somente a ponta do dedo do professor deve estar para fora da água. Aproximadamente na altura da unha. O objetivo é fazer com que a criança expire assoprando a água, até colocar a boca primeiramente. Não é necessário material específico, pode ser utilizado qualquer objeto que possa simbolizar a vela. Apitos e bicos de mamadeiras podem ser adaptados a esta atividade. O tempo de duração é de 2 minutos aproximadamente. E a faixa etária a que se destina é de 3 a 4 anos.

Exercício 02: Brincando de circo - Com o auxílio de arcos de tamanho grande, o professor pergunta às crianças que animais do circo elas querem ser. O professor coloca as argolas submersas na água e pede para as crianças passarem pelo arco de fogo. O objetivo é adaptar a criança em submersão na água e desenvolver sua propulsão. Material a ser usado são arcos grandes. Tempo de duração de 6 a 8 minutos aproximadamente. Idade aproximada para a atividade é acima de 03 anos.

Exercício 03: Brincando de foguetes – Cada criança se transforma em foguete. Com a mão sobre a outra e os braços estendidos (simbolizando o bico do foguete), o professor coloca gasolina no foguete e pergunta qual o foguete que está com o motor cheio e forte. O professor dá apoio com sua mão para o bico do foguete, ajudando a criança a se sustentar; e diz que para ver se o motor está com gasolina as crianças devem bater a perna (que é o próprio motor da nave), fazendo uma espuma na superfície. Batendo a perna forte as crianças podem fazer uma viagem pelo espaço; e dirão o que encontraram. Porém, se as crianças disserem que estão sem gasolina, ou não demonstrarem interesse em bater a perna, o professor joga um pouco de água nas crianças (fazendo uma "chuvinha"), dizendo que dessa forma está enchendo o tanque do foguete. Tem como objetivo melhorar a sustentação iniciando a perna do nado crawl. Tempo de duração: 10 minutos aproximadamente. Idade aproximada: acima de 04 anos.

Exercício 04: Viagem pelo mar - A mesma atividade, porém pode ser uma viagem de lancha pelo mar. Nessa viagem a criança coloca a cabeça na água, procurando animais que moram no fundo do mar. Tem o mesmo objetivo da atividade anterior. Material: poderão ser jogados no fundo da piscina peixes de

brinquedos, ou até mesmo qualquer material, pois a criança simbolizará os animais. Tempo de duração: 10 minutos aproximadamente. Idade aproximada: acima de 04 anos.

Exercício 05: Os macacos sujos do telhado - O professor conta que existe uma família de macacos que mora no telhado da academia de natação, aí pede para a criança deitar a cabeça em seu ombro para ver se acha algum macaco lá em cima. Logo após, o professor diz que aquela família de macacos não gosta de tomar banho e estão cheirando mal e pede para cada criança que o professor levar, molhar os macacos batendo a perna na água, olhando para o teto. O objetivo é de adaptar a criança ao posicionamento do nado costas, e iniciação da perna do nado costas. Tempo de duração: 6 minutos aproximadamente. Idade aproximada: 03 a 05 anos.

Exercício 06: Macaco na água - A mesma brincadeira do macaco sujo, só que agora a criança deve rodar os braços para puxar o macaco jogando-o na piscina. O objetivo é a iniciação ao nado costas. Tempo de duração: 6 minutos aproximadamente. Idade aproximada: 03 a 06 anos.

Exercício 07: Cadeira encantada - Uma das pernas do professor vira uma cadeira e está encantada. O aluno senta em cima da cadeira com as costas voltadas para o professor. O professor primeiro ajuda a criança, rodando seus braços, fazendo uma rotação, e diz que, quando a mão passa lá no alto a criança pega uma estrela do céu e quando passa lá em baixo, pega uma concha do mar. Depois que o professor fez o movimento com os braços da criança, ele pede a ela para realizar sozinha, somente sentada na cadeira, dizendo que para pegar as estrelas e conchas deve ter uma grande amplitude na rotação dos braços (levar o braço bem no alto e bem lá em baixo). Ao chegar o professor "vê" as estrelas e conchas na mão da criança. Tem como objetivo fazer com que a criança tenha a noção de rotação e aumentar a amplitude na rotação de seus braços. Movimento semelhante ao do braço do nado crawl. Tempo de duração: 6 minutos aproximadamente. Idade aproximada: 03 e 04 anos.

Exercício 08: Roda Gigante - Para as crianças que possuem uma maior facilidade, a brincadeira da cadeira encantada pode virar a brincadeira da roda gigante. A criança, agora fica com o rosto na água e executando a perna do crawl. O professor segurando as mãos da criança ajuda a realizar a rotação dos braços, fazendo um movimento com uma grande amplitude. Os braços da criança são a

própria roda gigante do parque de diversão. Após o professor ter executado o movimento com os braços da criança, ela pede para criança realizar sozinha. Agora ela já pode andar de roda gigante sozinha. Seu objetivo é a iniciação ao nado crawl. Tempo de duração: 7 minutos aproximadamente. Idade aproximada: 05 anos.

Exercício 09: Saltos I - A criança fica sentada ou de pé na borda da piscina. O professor coloca arcos grandes na superfície da água simbolizando uma entrada para o túnel, que ao entrar a criança achará tesouros, que poderão ser brinquedos no fundo da piscina. Vários níveis de altura e distancia poderão ser executados. Objetivo é encorajar a criança a saltar na piscina. Arcos grandes e brinquedos que afundam serão utilizados como material. Tempo de duração: 7 minutos aproximadamente. Idade aproximada: 04 a 05 anos.

Exercício 10: Saltos II - O mesmo exercício anterior, mas na posição de saída (mergulho), a criança entra no túnel com o "bico do foguete". Porém agora, muito mais rápido e forte. A criança acha tesouros dentro do túnel. Objetivo é a iniciação à saída alta da natação. Material usado são arcos grandes e brinquedos que afundam. Tempo de duração: 10 minutos aproximadamente. Idade aproximada: 06 anos.

Exercício 11: Decolando o foguete - O professor brinca de decolar o foguete com as crianças. Segurando-a com uma das mãos na coxa da criança e a outra mão no tórax. O professor eleva a criança, e pede a ela para fazer o "bico do foguete", que entra na piscina mergulhando com o posicionamento semelhante ao do salto da natação. Tem como objetivo encorajar a criança para o posicionamento correto da entrada do salto da natação. Tempo de duração: 5 minutos. Idade aproximada: 04 a 06 anos.

Exercício 12: Ondas do mar - No momento de descanso entre uma atividade e outra, o professor pede às crianças para fazerem algumas respirações (as famosas bolinhas). Nessa atividade o professor pergunta às crianças quais delas já foram à praia, e diz que para fugir das ondas fortes têm que afundar para que a onda não estoure na cabeça. Aí o professor simula as ondas do mar e nesse momento as crianças devem afundar. O objetivo é realizar a inspiração fora da água e afundar fazendo a expiração. Tempo de duração: Aproximadamente 8 ondas cada vez que for realizar essa brincadeira. Cerca de 30 segundos. Idade aproximada: A partir de 05 anos.

Na hora de planejar o professor levará em conta o ritmo de aprendizagem e velocidade das crianças para determinar o tempo de duração das atividades, respeitando-se as necessidades da turma, tanto para mais, ou para menos.

A idade que se propõem as atividades também é uma estimativa aproximada, mas que tem como princípio a realização de exercícios menos complexos para as crianças de 03 a 04 anos, pois sua habilidade motora especializada não está bem desenvolvida. E para as crianças entre 05 e 06 anos, os exercícios podem ser um pouco mais complexo em relação aos mais novos, pois já possuem facilidade nas habilidades. As crianças com 05 a 06 anos possuem um melhor equilíbrio e maior tônus muscular em relação às menores, entre outros fatores.

Segundo Gallahue e Ozmun (2001), devido à maturação neurológica, crianças entre 03 e 04 anos possuem maior dificuldade em realizar o movimento do que as crianças entre 05 e 06 anos, em crianças humanas normais. Entretanto, existe a individualidade, podendo ser observadas variações no ritmo de desenvolvimento entre uma e outra.

Essas atividades são apenas para ilustrar que alguns objetivos podem ser alcançados por meio da ludicidade nas aulas de natação.

## 4 CONCLUSÃO

As crianças na faixa etária de 3 a 6 anos apresentam certas particularidades e características motoras, maturacionais e psicológicas que devem ser respeitadas no processo de ensino de aprendizagem. Essas etapas do desenvolvimento são agrupadas por características observadas por vários educadores, como Piaget, por exemplo, e agrupadas por períodos etários.

É comum encontrarmos crianças que apresentem um ou outro aspecto adiantado ou atrasado em relação às tabelas de desenvolvimento estipuladas, pois esse desenvolvimento vai depender dos estímulos que a criança recebe em seu dia a dia. Desta forma, é imprescindível que o profissional de Educação Física que irá atuar com crianças desta faixa etária, tenha conhecimento das etapas pelas quais seu aluno deverá passar, e desta forma planejar adequadamente suas atividades.

A natação é reconhecidamente uma das atividades que mais traz que mais traz benefícios à saúde, principalmente quando praticada desde a mais tenra idade. É o esporte que desenvolve músculos, melhora a capacidade respiratória, ensina a convivência em grupo e a concentração em uma atividade.

Brincar para a criança é algo fundamental, pois vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental. Nesse desenvolvimento, se expressa a própria natureza da evolução e esta exige, a cada instante, uma nova função e a exploração de novas habilidades, que ao entrarem em ação impelem as crianças a um tipo de atividade que lhes permita manifestar-se de forma mais completa. Busca-se, então, uma prática que desperte o interesse do aluno, no qual o lúdico torna-se ferramenta ideal da aprendizagem, pois à medida que propõe estímulos, desenvolve diferentes níveis de experiência interpessoal e cognitiva. O lúdico ajuda as crianças a construírem suas novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, simbolizando um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Neste contexto, aulas com uma abordagem mais lúdica, passam a ter grande importância por considerar as individualidades das crianças, além de favorecer não só os aspectos motores, mais o desenvolvimento da criatividade nos alunos, desperta o interesse de atividades em grupo, e promove o respeito entre as crianças.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ANDRADE, M. M. de. **Introdução a metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 1999.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis : Editora Vozes. 1998.

BEUACLAIR, J. **Reflexões e proposições sobre o brincar: múltiplas idéias**. Exercícios em redes de saberes contextuais. Psicopedagogia online, 2004. Disponível em: [WWW.psicopedagogia.com.br/artigos](http://WWW.psicopedagogia.com.br/artigos).

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**; (tradução Guido de Almeida). Terceira Edição. São Paulo, Summus, 1987.

COLL, C. **Psicologia e currículo**. São Paulo: Ática, 1987.

CORRÊA, C. R. F. e MASSAUD, M. G. **Natação na pré-escola**. Rio de Janeiro, Sprint, 2004.

CUNHA, N. H. da S.. **Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: Editora FAE, s.d.

DAMASCENO, L. G. **Natação, psicomotricidade e desenvolvimento**. Campinas, Autores Associados, 1997.

ECKERT, H. M. **Desenvolvimento motor**. Tradutora Maria Eduarda Fellows Garcia. São Paulo: Manole, 1993.

FARIA, A. R. de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Quarta Edição. São Paulo, Ática, 2002.

FARIA, M. F. G. **Natação o jogo motivando o aprendizado**. Nadar! Revista brasileira dos esportes aquáticos, n 27, pag 15, IV, s.d.

FESCHER, L. L. **A importância do brincar**. Guia do bebê, 2000. Disponível em: [guiadobebe.uol.com.br](http://guiadobebe.uol.com.br).

FREIRE, J. B. e SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo, Scipione.

FREIRE, M. e SCHWARTZ, G.M., **O papel do elemento lúdico nas aulas de natação**. Revista Digital. Buenos Aires, Ano 10, nº 86, Julho de 2005. Disponível em <<http://www.efdeportes.com/efd86/natacao.htm>> Acesso em 13/04/2009.

GAGNÉ, R. **Como se realiza a aprendizagem**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1971.

GALLAHUE, David, L. e OZMUN, John, C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**; Tradução Maria Aparecida da Silva Pereira Araújo. São Paulo: Phorte editora, 2001.

GIL, A. C.. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed., São Paulo: Atlas, 2002.

GUISELINI, A. M. **Tarefas motoras para crianças em idade pré-escolar**. Segunda Edição. São Paulo: 1987.

HELD, J. **O imaginário no poder**. São Paulo: Summus. 1980.

KRUG, D. H. F. **Aprendendo a nadar**. Rio de Janeiro, 1985.

KUPFER, M. C. **Freud e a educação – O mestre do impossível**. São Paulo: Scipione, 1997.

LIMA, W. U. **Ensinando Natação**. São Paulo: Phorte e Editora, 1999.

MANSOLO, A. C. **Estudo Comparativo do Aprendizado da Natação (estilo crawl) Entre crianças de Três a Oito Anos de Idade**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1986.

MARCELINO, N. C. **Lazer e educação**. Campinas-SP: Papyrus, 1987.

MURCIA, J. A. M, SANMARTIN, M. G. **Actividades acuáticas educativas**. Espanha: INDE Publicaciones, 1998.

NASCIMENTO, R. **A natação – nosso esporte, nossa arte**. Belo Horizonte: Centro Gráfico, 1984.

NOVA ESCOLA. **Competências e habilidades**. São Paulo, ed.135, set.2000, p.12-21.

PÉREZ, E. C. et al. **Educación infantil em el médio acuático**. Espanha: Gymnos Editorial Desportiva, 1997.

PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola**. Tradução Bruno Charles Magne. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

QUEIRÓZ, C. A. **Recreação aquática**. Segunda Edição. Rio de Janeiro: SPRINT, 2000.

RIZZI, L e HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Editora Ática, 1987.

SANTIAGO, V. & VENDITTI Jr, R. **Ludicidade, diversão e motivação como mediadores da aprendizagem infantil em natação: propostas para iniciação em atividades aquáticas com crianças de 3 a 6 anos**. In: Revista Digital, Buenos Aires, Ano 12, nº 117, Fevereiro de 2008. Disponível em <<http://www.efdeportes.com/efd117/iniciacao-em-atividades-aquaticas-com-criancas-de-3-a-6-anos.htm>> Acesso em 13 /04/2009.

SANTOS, C. A. dos. **Natação: ensino aprendizagem**. Rio de Janeiro: SPRINT, 1996.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Segunda Edição. Petrópolis, Vozes, 2000.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 21 Edição revista e ampliada. São Paulo: Cortez, 2000.

VALASCO, C. G. **Habilitações e reabilitações psicomotoras na água**. São Paulo: Harbra, 1994.

VIGOTSKY, L. S. et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

VIGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.