

MATEMATIZAÇÃO DE DESEMPENHOS EM JOGOS NATATÓRIOS COMO ESTÍMULO PARA A PRÁTICA DO NADAR

Alisson Silva, Bruna Freitas e Fabrício Madureira

Universidade Metropolitana de Santos - UNIMES FEFIS

Introdução: Os jogos em aulas de Natação Infantil são utilizados como estratégia pedagógica (EP) para aumentar ainda mais o engajamento das crianças com a prática. Neste sentido, diferentes hipóteses são descritas como resultantes deste tipo de intervenção, entre elas: a criação de um contexto ajustado ao universo maturacional do aprendiz; o envolvimento com a prática sistemática em função da meta do jogo, transformar-se em objetivos para as crianças e as medidas que são resultantes das regras que constituem o jogo resultando em inferências de desempenhos, no entanto, ainda são turvas as evidências que indiquem robustez nas proposições. **Objetivo:** Utilizar a matematização de desempenhos em jogos que envolvem habilidades específicas da Natação. **Metodologia:** Foram elaborados 3 jogos de autossuperação, que envolviam tarefas específicas do nado crawl, sendo eles: Streamline (os alunos tinham que impulsionar a parede, devendo permanecer imóveis até que o corpo parasse marcando assim a distância alcançada); Saída (os alunos tinham que realizar a saída da borda da piscina, devendo fazer o salto o mais longe possível, registrando-se a distância atingida na entrada da mão na água) e; Braçadas (os alunos tinham que realizar 100m de Crawl, tentando parar o menos possível, assim era computado o número de braçadas realizadas, a quantidade de pausas e o tempo parar completar a tarefa). Ainda, cada jogo era composto por 3 tentativas, onde os alunos tinham como meta a tentativa de superar seus desempenhos anteriores. A cada realização, os investigados tinham acesso aos seus resultados e recebiam instruções dos professores para potencializar os próximos desempenhos. Os jogos contaram respectivamente com a participação de 12 crianças com média idade de 9,5 anos, sendo total praticantes de natação há no mínimo 2 meses. **Estatística:** O teste Anova de medidas repetidas foi para analisar o efeito Inter tentativas. **Resultados:** Os dados apontam que para os três jogos as crianças obtiveram melhorias estatisticamente significativas $p<0,001$. **Conclusão:** Os achados permitem afirmar que para o grupo de crianças investigado, especificamente nas três tarefas em questão, os jogos de autossuperação, permitiram ao aprendiz usar os desempenhos iniciais, como novos estabelecimentos de metas a serem superados