

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA BACHARELADO

LARA TISCOSKI DA SILVA

**OS ESPORTES COLETIVOS NA INICIAÇÃO ESPORTIVA: POSSIBILIDADES
LÚDICAS**

CRICIÚMA

2012

LARA TISCOSKI DA SILVA

**OS ESPORTES COLETIVOS NA INICIAÇÃO ESPORTIVA: POSSIBILIDADES
LÚDICAS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de nível superior no curso de Educação Física Bacharelado, da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientadora: prof^a Anelise Arns

CRICIÚMA

2012

LARA TISCOSKI DA SILVA

**OS ESPORTES COLETIVOS NA INICIAÇÃO ESPORTIVA: POSSIBILIDADES
LÚDICAS**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de bacharel, no Curso de Educação Física, da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Treinamento Desportivo.

Criciúma, 2012.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Anelise Arns - (UNESC) - Orientadora

Prof. Carlos Augusto Euzébio - (UNESC) - Mestre

Prof. Karla Rosana Colares - Especialista

Dedico este trabalho à minha família e amigos, que me deram força e me apoiaram em todos os momentos.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me guiado e iluminado, dando-me forças para alcançar meus objetivos nesta grande conquista.

Aos meus pais, Sônia Tiscoski da Silva e Jakson Coêlho da Silva, pelo amor, carinho, compreensão e educação dedicada ao longo desses anos.

Às minhas irmãs Laís e Lilian, que sempre estiveram do meu lado torcendo por mim.

À minha orientadora Anelise Arns, pelo incentivo, atenção, dedicação, comprometimento e orientação prestada ao longo do trabalho.

Aos professores da banca examinadora, pelo apoio, disposição, compreensão e por se preocuparem em analisar meu Trabalho de Conclusão de Curso.

A todos os meus colegas de diferentes turmas em que estudei, pelo tempo compartilhado e pelos momentos alegres e tristes com que convivemos.

Às amigas que fiz durante essa etapa da vida e que levarei para a vida toda.

A todos os professores e funcionários do Curso de Educação Física da UNESC, pela contribuição na minha formação pessoal e profissional.

Enfim, aos meus amigos, familiares e a todos que me iluminaram e estiveram presentes, de forma direta ou indireta, para que eu pudesse concluir meu trabalho, muito obrigada.

Educar crianças ludicamente é estar auxiliando-as a viver bem o presente e preparar-se para o futuro.

Luckesi

RESUMO

Este trabalho tem como **tema:** Os esportes coletivos na iniciação esportiva: possibilidades lúdicas. Como **problema:** Quais as possibilidades de trabalhar ludicamente os esportes coletivos na iniciação esportiva? Como **objetivo geral:** apresentar propostas de atividades lúdicas na iniciação esportiva. Para realizar este estudo, optamos por uma pesquisa bibliográfica, que para Cervo e Bervian (1996), esta é feita com o intuito de recolher informações e conhecimentos prévios acerca de um problema para o qual se procura uma resposta, e também procura explicar um problema por meio de referenciais teóricos publicados em documentos, livros, artigos. Portanto, aprofundamos conceitos relacionados à iniciação esportiva e ao lúdico, discutindo o ensino do esporte universal e os métodos de ensino dos esportes coletivos. E, no último capítulo, propusemos algumas atividades lúdicas, com o intuito de auxiliar o trabalho do profissional de Educação Física, e servir para desmistificar a forma estereotipada que encontramos, muitas vezes, no desenvolvimento dos treinamentos para a iniciação esportiva, com a intenção de transmitir conhecimentos na área dos esportes, além de se tornarem cidadãos críticos e emancipados, educando-os para a vida em sociedade.

Palavras-chave: Lúdico. Iniciação Esportiva. Esportes Coletivos.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 INICIAÇÃO ESPORTIVA	11
2.1 Iniciação Esportiva Universal dos Esportes Coletivos	13
3 LÚDICO.....	15
4 LUDICIDADE NA INICIAÇÃO ESPORTIVA.....	18
5 METODOLOGIAS DO ENSINO DOS ESPORTES.....	22
6 PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS NOS ESPORTES COLETIVOS.....	25
CONCLUSÃO	34
REFERÊNCIAS.....	36

1 INTRODUÇÃO

O esporte é um fenômeno social e cultural de grande relevância em nossa sociedade e sem dúvida traz inúmeros benefícios às pessoas, sendo possível observar cada vez mais diferentes grupos sociais praticando uma modalidade esportiva. E assim, os atletas destinam-se à atividade esportiva durante muitos anos, sendo imprescindível conhecermos as fases de treinamento, principalmente a etapa em que se inicia uma atividade esportiva regular.

A inclusão da criança no esporte é de fundamental importância, desde que seja um trabalho bem feito, que lhe traga prazer, fazendo com que ela se mantenha por muito tempo na prática esportiva. Por isso, tornaram-se necessárias metodologias de ensino, para que a vida esportiva venha a ser de longo prazo.

A razão da escolha deste tema foi por acreditar que a prática esportiva deve ter como função, não apenas a perfeição dos movimentos técnicos, mas a preparação de seres que consigam desenvolver outras habilidades. E, assim, mostrar que o lúdico pode ser útil na sociabilidade do atleta, e de que forma pode ser trabalhado na iniciação esportiva. Isso sempre nos chamou a atenção, aguçando-nos a vontade de saber se era possível usar nos treinamentos algo educativo e mudar um pouco a postura dos treinamentos, usando este procedimento como recurso para que os mesmos não fiquem tão monótonos.

Hoje, é muito comum a busca de resultados em curto prazo; especialização precoce; sobrecarga; desistência de atletas por estresse e inúmeros outros motivos, sendo o uso do lúdico um ótimo artifício para criar um ambiente de aprendizagem que conduza a resultados favoráveis.

O dado exposto nos levou a pesquisar o seguinte tema: **Os esportes coletivos na iniciação esportiva: possibilidades lúdicas**. A partir dessa definição, construímos o seguinte problema de pesquisa: **Quais as possibilidades de trabalhar ludicamente os esportes coletivos na iniciação esportiva?** Para responder tal problema de pesquisa, edificamos o seguinte objetivo geral: **apresentar propostas de atividades lúdicas na iniciação esportiva**, já que esse assunto é pouco debatido e até esquecido por alguns treinadores.

Nesse tipo de pesquisa, houve a necessidade de buscar diferentes leituras, tornando um estudo bibliográfico, que para Cervo e Bervian (1996), esta é feita com o intuito de recolher informações e conhecimentos prévios acerca de um

problema para o qual se procura uma resposta, e também procura explicar um problema por meio de referenciais teóricos publicados em documentos, livros, artigos. Sendo que essas foram constantes e permearam toda a elaboração do material escrito. Como suporte teórico utilizou-se os seguintes autores: Kishimoto (1938), Marcellino (2003, 1990, 1987), Santin (2001), Rezer (2006), Tenroller e Merino (2006), Greco e Benda (2001) entre outros.

Visando sistematizar o resultado, o estudo foi estruturado em capítulos, sendo que o primeiro tratará sobre a iniciação esportiva e a iniciação esportiva universal dos esportes coletivos; o segundo, sobre o lúdico, o terceiro, o lúdico na iniciação esportiva, o quarto, metodologia do ensino dos esportes e, a seguir, são apresentadas propostas de atividades lúdicas nos esportes coletivos. Sendo assim, com base no referencial teórico, busca-se alcançar o objetivo da pesquisa.

2 INICIAÇÃO ESPORTIVA

De acordo com Rezer (2006), o termo iniciação se origina do termo iniciar, que significa começar; ministrar as primeiras noções. Então, pode-se entender que o significado já nos remete a um entendimento muito restrito, pois se alguém será iniciado, alguém será o detentor do conhecimento sobre o qual será ensinado. Nesse sentido, um sujeito professor irá “ministrar as primeiras noções”, e um objeto-aluno, será o receptáculo do saber “ministrado”.

Enquanto o termo esportivo diz respeito ao desporto. Conforme o mesmo autor citado anteriormente, entendemos o desporto como uma das manifestações da cultura corporal de movimento, caracterizada por ser uma prática motora/corporal.

Para Souza e Homrich (2003 apud Freitas 2007), iniciou-se assim a reprodução de gestos estereotipados ao comando do centralizador do conhecimento absoluto. As aulas devem ser interessantes para quem as comanda, e isso é suficiente.

Conforme Rezer (2006), a finalidade de alcançar um objetivo definido se manifesta de forma explícita em grande parte dos contextos de iniciação esportiva: transformar corpos em unidades “úteis e dóceis”. Um corpo disciplinado é a base de um gesto eficiente, apesar do alto preço que vem sendo pago neste meio onde o sujeito se transforma em objeto do esporte moderno.

Como importante instrumento para a saúde da criança e do adolescente, a prática esportiva pode servir de base para uma vida saudável, e é muito importante escolher uma atividade esportiva apropriada para a idade e condicionamento físico e o estágio de desenvolvimento neuropsicomotor (ZANINI FILHO, 2000).

Segundo Barbanti (2005, pag. 14), “com estímulos de movimento adequados, grande parte das crianças adquire as habilidades motoras necessárias para a participação esportiva por volta dos seis anos de idade”.

No entanto, Almeida (2005) defende que a iniciação esportiva deve ser dividida em três estágios: O primeiro deles, chamado iniciação esportiva propriamente dita, ocorre entre oito e nove anos. Nessa faixa etária, a criança encontra-se apta à aprendizagem inicial dos esportes, contudo, ainda não está apta para o esporte coletivo de competição. Nessa fase, o objetivo do treinamento é a aquisição de habilidades motoras e destrezas específicas e globais, realizadas através de formas básicas de movimentos e de jogos pré-desportivos.

De acordo com o mesmo autor, entre dez e onze anos de idade, encontra-se a fase do aperfeiçoamento desportivo, a criança já experimenta e participa plenamente de ações baseadas na cooperação e colaboração. Nesse caso, o jogo assume um aspecto sócio-esportivo, em que seus participantes interagem desempenhando um papel definido a ser cumprido. O objetivo dessa etapa é introduzir os elementos técnicos fundamentais, táticas gerais e regras através de jogos educativos e atividades esportivas com regras.

Na terceira e última etapa proposta por Almeida (2005), chamada de introdução ao treinamento, a criança entre 12 e 13 anos alcança um significativo desenvolvimento da sua capacidade intelectual e física. Assim, o objetivo dessa fase é o aperfeiçoamento das técnicas individuais, dos sistemas táticos, além da aquisição das qualidades físicas necessárias para a prática do desporto.

Nas atividades competitivas, as competências individuais se evidenciam e cabe ao professor prepará-las de modo a democratizar as oportunidades de aprendizagem. Cabe também ao professor, encontrar as competências em que alguns alunos expõem dificuldades, e promover atividades em que possam avançar e nas quais as diferenças individuais sejam valorizadas e respeitadas (BRACHT, 1997).

O mesmo autor diz que, nesses casos, a metodologia adequada é aquela que interage com o conteúdo e coloca o professor como mediador no processo do conhecimento, favorecendo a discussão das dificuldades e encontrando soluções para superá-las.

De acordo com Venditti Jr e Souza (2008), na busca pela promoção do desenvolvimento integral dos alunos, os professores de Educação Física devem explorar o jogo, oferecendo uma multiplicidade de ações desafiadoras que motivem diferentes respostas e estimulem a criatividade.

Souza e Homrich (2003) apresentam intenções de desenvolver a criatividade a partir de uma situação dada. Movimentar o movimento a partir de suas próprias vivências e realizações. Criar vivências que têm a ver com a realidade e vivência do aluno e liberdade de agir sobre o acontecimento normal, esperando juntamente com a possibilidade de o aluno praticar diferentes soluções, além de desenvolver um estilo próprio para cada atividade.

Os autores também apresentam algumas reflexões que nos serve para “amadurecer” a ideia de que os profissionais que atuam nas categorias de base têm

como tarefa questionar os jovens sobre o contexto no qual estão inseridos. Saber como funcionam as leis e diretrizes do desporto que eles praticam e o que significa ser atleta que representa uma parte da sociedade, não se limitar ao ensino da prática esportiva, descontextualizada, meramente prática utilitária. Os profissionais do esporte não deverão ser apenas tutores dos jovens atletas, pois isso eles, embora não percebam, já tem demais. O professor do ensinar e aprender tem que ser um professor para o mundo da vida.

Para Souza e Homrich (2003), torna-se compreensível a individualidade de alguns jovens, muitas vezes, induzidos pela vontade e necessidade de ganhar, colocando de lado a coletividade do desporto, pela possibilidade de ascender à equipe superior, cabe ao professor trabalhar com as questões da coletividade dentro de um contexto social, estimulando no jovem a construção de um projeto que seja para todos os que naquele contexto estejam participando, ou então não faz sentido trabalhar em equipe.

De acordo com Freire (1994 apud Venditti Jr e Souza, 2008), o profissional que trabalha na iniciação esportiva com preocupações pedagógicas tem como objetivo transmitir conhecimentos na área de esportes para seus alunos, além de educá-los para a vida em sociedade e para se tornarem cidadãos críticos e conscientes de seu tempo e espaço social.

Não é com a união de talentos individuais que se formará uma boa equipe, mas sim promovendo nos participantes a capacidade de respostas nos diversos planos (físico, psíquico, tático e técnico). Esse processo (de aquisição das habilidades básicas e habilidades específicas) é fundamental para evitar problemas complexo dentro da educação física (VENDITTI JR e SOUZA, 2008).

2.1 Iniciação Esportiva Universal dos Esportes Coletivos

Segundo Greco e Benda (2001 p. 67), “a fase universal abrange dos 6 aos 12 anos. É a fase mais ampla e rica dentro do processo de formação esportiva”.

Conforme Gallahue (1989, apud Greco e Benda, 2001), nessa fase a criança se encontra com as habilidades básicas de locomoção, manipulação e estabilização em refinamento progressivo, podendo, assim, participar de um número maior e mais complexo de atividades motoras.

Dos 6 aos 12 anos, procura-se desenvolver todas as capacidades motoras e coordenativas de uma forma geral, criando uma base ampla e variada de movimentações que ressaltam o aspecto lúdico. O período que compreende os últimos anos da fase universal (dos 10 aos 12 anos) é o momento em que o praticante busca a correção de erros das respostas motoras e, conseqüentemente, a automatização do movimento (GRECO e BENDA, 2001).

De acordo com Greco e Benda (2001), o processo de iniciação esportiva universal é uma alternativa pedagógica importante para a faixa etária entre 4-6 e 11-12 anos. Nessa faixa etária, o jogo deve ser um elemento didático-pedagógico que deverá ser oferecido, conforme características evolutivas da criança, especialmente no que se refere à sua maturidade, evolução psicológica e cognitiva-social.

Para Greco e Benda (2001), nestas faixas etárias, o ensino-aprendizagem-treinamento deve ser administrado conforme a idade e o nível de experiência motora. A ação do processo-ensino-aprendizagem-treinamento deveria ser voluntária, não atropelando outros possíveis interesses. Essa fase tem uma duração de 3 a 6 anos, e se inicia, geralmente, aos 5/6 anos.

Nesse contexto, torna-se importante tanto a aquisição de experiências motoras e de jogo na infância – que serão significativas para posterior aprendizagem de habilidades esportivas complexas – como também de hábitos motores essenciais para a existência do ser humano, garantindo-lhe, inclusive, o espaço e as condições necessárias a uma vida saudável (GRECO E BENDA, 2001).

Os mesmos autores acreditam que a metodologia deve seguir o caminho: do conhecimento ao desconhecimento, do fácil ao difícil, do simples ao complexo, da percepção geral à percepção específica e do conhecimento tático à tomada de decisão.

Também consideram de fundamental importância os trabalhos para aprimorar a coordenação, primeiro com um elemento, depois com dois (exemplo: corda e bola), em seguida com três elementos, (exemplo: corda, bola e bastão). Por questões metodológicas, recomendam que sempre se inicie com atividades individuais, após em duplas, trios e, finalmente, pequenos grupos. É necessária a variação dos exercícios para que os esquemas coordenativos que se aprendam sejam suficientes flexíveis no que se refere à constituição dos padrões do movimento, como: duração, sequência dos impulsos, força relativa, e *timing* relativo.

3 LÚDICO

Para Santin (2001), o lúdico vem de ludus, originário do latim e no sentido original latino significa divertir-se, brincar. Esse conceito de lúdico corresponde ao conceito de brincadeira. A palavra jogo, tradução de jogus (originário do latim) em algumas línguas é utilizada como sinônimo de lúdico.

De acordo com Ramos (2000 apud Costa 2008), a presença da atividade lúdica existe na evolução do homem, pois existiam registros de brinquedos infantis que se originavam das diversas culturas e que remontavam à época pré-histórica. Com isso, era natural do ser humano brincar, não importava a origem, o tempo, o que importava é que se fazia presente em todo o processo de desenvolvimento da sociedade.

Marcellino (1990) entende o lúdico não “em si mesmo”, ou de forma isolada nessa ou naquela atividade (brinquedo, festa, jogo, brincadeira, etc), mas como um componente da cultura historicamente situada, e a cultura não somente como produto, mas enquanto processo, observando que o lúdico também deve ser visto nessa dupla perspectiva: como produto e como processo, enquanto conteúdo e enquanto forma.

O lúdico é um meio de liberar tensões, fonte de prazer, de alegria, de descontração, de convivência agradável e educativa. Brincar é importante, é uma necessidade do ser humano. Portanto, todos brincam: as crianças, os jovens e os adultos (FRIEDMANN, 2001).

Rodrigues (2008) ressalta que, com o uso da ludicidade, o aluno desenvolve raciocínio, coordenação motora, imaginação, socialização, criatividade, entre outras habilidades que abrangem o agir e o pensar da criança.

A atividade lúdica proporciona oportunidade para a criança experimentar comportamentos que, em casos normais, jamais aconteceriam devido ao medo do erro e da penalidade. É pelo lúdico que a criança se humaniza, sendo que, no brincar, juntam-se espontaneidade e criatividade com a aceitação das regras sociais e morais (KISHIMOTO, 1998).

De acordo com Mariotti (2004), o lúdico está relacionado com o brincar da criança, o imaginário, a ficção e o prazer de brincar. A motivação e a criatividade fazem parte desse lúdico voltado para o lazer.

A atividade lúdica deve ser usada com muita seriedade. E para que isso aconteça, é preciso que os professores repensem o conteúdo e sua prática pedagógica, substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento. O lúdico faz parte do ato de educar, desde que seja um compromisso consciente, intencional e modificador (KISHIMOTO, 1998).

Nas atividades lúdicas, as crianças desenvolvem seu senso de observação, análise e crítica, assim, gradualmente modificando sua visão de mundo, sua expressão oral e corporal.

Como afirma Marcellino (1987, p. 117), “a criança, enquanto produtora de cultura necessita de espaço para esta criação”.

Toda criança necessitaria viver no mundo da ludicidade, ou seja, é preciso que a criança sinta prazer naquilo que faz e não fazer por fazer ou porque está recebendo uma ordem, a ludicidade está para usufruir de toda a sua capacidade de criação (SANTIN, 2001).

Segundo Marcellino (2003), o lúdico deve ser considerado em seus aspectos fundamentais:

- a) O lúdico é um fim em si mesmo, é vivência prazerosa de sua atividade. O lúdico é o “gosto porque gosto” que as crianças tantas vezes usam para expressar as suas preferências;
- b) O lúdico é espontâneo; difere, assim, de todas as atividades impostas, obrigatórias; é aqui que prazer e dever não se encontram, nem no infinito, nem na eternidade;
- c) O lúdico pertence à dimensão do sonho, da magia, da sensibilidade; os princípios da racionalidade não são aqui enfatizados. Está mais relacionado com o princípio do prazer do que o da realidade e poderíamos nos perguntar se muitas das mazelas atuais da humanidade não advêm da ênfase excessiva que a psicanálise deu a este último. Vivenciar os sonhos e os desejos tornou-se sinônimo de imaturidade;
- d) O lúdico se baseia na atualidade e não de uma preparação futura inexistente. Sendo o hoje a semente do amanhã. Podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente;
- e) O lúdico, por estar ligado aos fundamentos do prazer, privilegia a criatividade, a inventividade e a imaginação. Não comporta regras preestabelecidas, nem

velhos caminhos já trilhados; abre novos caminhos, vislumbra outros possíveis.

Para Marcellino (2003), é hora de assumir o compromisso ideal da criação de um novo mundo: um mundo no qual a magia, o sonho, o desejo tenham seu lugar e não necessitem mais habitar os porões da sociedade. Reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância: permitir que as crianças sejam crianças e vivam como crianças; é ocupar-se do presente, porque o futuro dele decorre, é ouvir as crianças falarem por si mesmas.

De acordo com Santos (1998), o lúdico faz parte de uma cultura da sociedade, sendo definidos pelos mais diversos temas como: brincadeira, lazer e jogo. Para que a criança seja criativa e espontânea, deve-se estimulá-la a utilizar o corpo em toda a sua dimensão, através do jogar, do expressar-se, do brincar e de algumas formas lúdicas. Com situações lúdicas, a criança se relaciona com o próprio corpo, criando gestos, situações e regras. Dessa forma, torna-se ativa no processo de aprendizagem. As atividades lúdicas, através da expressão corporal, devem ocorrer de forma espontânea e simbólica. Usadas como mediadoras na aprendizagem promovem a criatividade, resultando em prazer e, conseqüentemente, no gosto e interesse pela atividade.

4 LUDICIDADE NA INICIAÇÃO ESPORTIVA

Segundo Santos (1998), as atividades lúdicas podem colaborar para o processo de edificação do conhecimento da criança. O jogo de forma lúdica é uma forma de prazer e descoberta para a criança.

Friedmann (2001 p.14) diz que a atividade lúdica referente à criança apresenta: “suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral”.

De acordo com Marcellino (2003), o jogo está mais próximo do brincar, podendo proporcionar maior valorização de meios lúdicos, alcançando uma formação mais crítica e criativa do homem. Nessa manifestação, o homem se coloca de maneira mais espontânea de frente às atividades e desenvolve aspectos referentes à sua autoconfiança e autoconhecimento, uma vez que se encontra desprovido de tantas exigências que a sociedade lhe propõe.

Para Kunz (1993) a ludicidade que, na infância, consegue manter a espontaneidade, a expansividade e a expressão do desejo; ao longo da história escolar vai sendo suprida pela normatização e padronização. Essa padronização é encontrada no esporte, que procura bloquear seus impulsos, impedindo, com regras definidas, as manifestações das expressões do mundo lúdico.

O mesmo autor cita que o lúdico abre passagem para que os treinadores procurem novas maneiras de trabalhar com os alunos, por meio de conhecimentos que lhes proporcionem prazer, alegria, satisfação. É preciso avaliar as atividades sempre durante todo o processo que envolva aspectos da vida da criança, para acompanhar seu desenvolvimento.

Por mais que o atleta precise competir, não pode ser esquecido que antes de tudo, precisa-se de um apoio e suporte técnico em todos os momentos. E na prática, pode ser apresentada de forma lúdica, onde todos se divertem e conquistam bons resultados. Não esquecendo que a melhor motivação é o prazer.

O lazer por suas características: a espontaneidade, a ludicidade, a livre escolha, e o caráter relativamente desinteressado devem ser incorporados do cotidiano da criança, tornando-se um espaço privilegiado para a aquisição de informações e conhecimentos, enfim para a vivência das culturas e constituindo-se em importantes caminhos para o crescimento pessoal e social do indivíduo (GONÇALVES, PINTO, TEUBER, 1996, p.18).

Marcellino (2003) acredita que, através de uma maior introdução de conteúdos lúdicos, o professor estará proporcionando um ambiente de socialização, cooperação e autoconhecimento a seus alunos, transformando este espaço em encontro humano. Tendo maior possibilidade de entender as necessidades de seus educandos, assim, vivenciando um comportamento que os leva a se colocarem de maneira “natural” de frente as propostas que o professor apresenta, agindo assim com “naturalidade”.

A falta do lúdico no esporte, principalmente na iniciação esportiva, ajuda à criança a perder a vontade de praticar tal atividade, pois os educadores colocam primeiro o bom atleta e o resultado em lugar de destaque, esquecendo o prazer de brincar e jogar o seu esporte preferido, tornando o treinamento algo chato e pouco atrativo.

De acordo com Santos e Cruz (2007, p. 12):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Sabe-se, atualmente, que não basta só conhecer os gestos técnicos de cada modalidade ou esporte para ministrar aulas. É necessário ter conhecimento de técnicas pedagógicas para auxiliar os alunos a achar o seu potencial esportivo, incluindo-se entre elas, as atividades lúdicas nos treinamentos.

De acordo com Marcellino (2003), uma pedagogia educacional que valoriza o lúdico encontra-se estreitamente vinculada à valorização do momento presente, jamais abrindo mão do prazer que deve acompanhar o saber. Nesse entendimento sobre o exercício de ensinar/aprender, quanto mais espontânea e prazerosa for a atividade melhores os resultados que seus praticantes obterão.

Conforme Barbanti (2005), é trabalho do treinador, usar e transformar os exercícios em competições sadias entre os atletas ou entre as equipes, já que pode contar com o instinto lúdico ou de jogo, todas as crianças adoram brincar. O jogo e a imitação fazem parte da natureza da criança, então é preciso aproveitar e canalizar esse instinto e previamente selecionar atividades que componham o instrumento didático.

Para Gonçalves, Pinto e Teuber (1996), o ato de aprender o esporte não se limita apenas a execução mecânica do exercício motor, mas constitui-se em atividade relacionada ao dia-a-dia da criança, a ludicidade e ao prazer. As atividades da criança em seu cotidiano são fundamentalmente lúdicas, como descoberta do mundo que a rodeia.

A melhor motivação que o educador pode proporcionar à criança é fazê-lo sentir o prazer, mesmo até quando se divide junto à missão de educar. Um dos processos mais fáceis e eficientes de provocar prazer é elogiar, mostrar que é possível acontecer, afastar suas limitações, barreiras capazes de impedir o crescimento infantil em todos os níveis (BARBANTI, 2005).

O jogo e a brincadeira são por si uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança com comportamentos além dos habituais.

Volpato (2002) afirma que apesar das relações históricas e associações do jogo com o ensino, com a educação no sentido geral, ainda percebe-se certo preconceito, medo, receio de se trabalhar com a ludicidade.

Segundo a ONU (1990 apud Mrostiskoski Neto 2007), a criança tem direito de ter acesso a jogos e atividades recreativas próprios da sua idade e participar livremente na vida cultural e artística, o desporto para a criança deverá respeitar o contexto da sua idade, quanto a motivações, capacidades e expectativas. O desporto para a criança deverá promover a existência de uma concepção lúdica, respeitadora ao seu desenvolvimento físico, mental e motor.

Mariotti (2004) acredita que o homem não deveria jamais perder sua capacidade lúdica, já que a construção da realidade nunca termina. É provável que uma pessoa que durante sua infância tenha jogado, desfrutando, produzindo, sentindo-se livre para modificar a realidade segundo seus próprios desejos, seja quando adulto, solidário com os outros, otimista, comprometido com a realidade.

De acordo com Fachineto (2003 apud Freitas 2007), o que preocupa dizer respeito no fato de que o esporte encontra-se fortemente enraizado, suprimindo e afogando os demais conteúdos, ignorando principalmente a esfera lúdica do jogo, neste sentido, o jogo é sustentado por uma visão competitivista, na qual o esporte é o fator primordial, abarcando a iniciação esportiva e a busca por talentos e campeões. Assim, o jogo vem acompanhado de regras disciplinadas, fundamentos

técnicos e táticos que levam o aluno a ser um mero executor, um corpo submisso regulado por um tempo e um espaço.

Segundo Bracht (1997), é possível em nossa prática pedagógica apropriar-se do brincar para poder ensinar de forma mais prazerosa, obtendo resultados mais gratificantes. O lúdico estimula o pensamento criativo e o desenvolvimento emocional, preparando a criança para as funções sociais. As atividades lúdicas devem ser incentivadas de forma coletiva, dando condições para que a criança observe as descobertas dos colegas, produzindo as próprias e tendo autoconfiança no que faz.

5 METODOLOGIAS DO ENSINO DOS ESPORTES

De acordo com Tenroller e Merino (2006), entende-se que o método é a forma como se desenvolve a prática do ensino. Pelos métodos adotados, então, podemos esperar um determinado resultado do processo de ensino.

O mesmo autor traz em seu livro uma citação de Clenaghan e Gallahue (1985), que diz que na escolha do método pedagógico deve-se levar em consideração: o professor, sua experiência, sua personalidade, seus valores e suas metas de aprendizagem; o aluno, sua maturidade, sua conduta diante das atividades e seus interesses e, ainda, o lugar, o tempo, e as condições de segurança para a execução das atividades.

Para Greco (1998), o método escolhido deverá facilitar o ensino-aprendizagem do praticante, sem, contudo, tornar-se maçante ou desmotivá-lo. Deve, ainda, proporcionar situações-problemas ou oferecer tarefas a executar que estejam adequadas à capacidade do aluno, proporcionando-lhe assim, momentos de prazer e alegria.

Dividindo-se como os principais métodos de ensino dos esportes conforme Greco (1998) e Clenaghan e Gallahue (1985), o método parcial ou analítico, método global ou método complexo, método misto, método global em forma de jogo ou método de confrontação, método em série de jogos, método recreativo, método transfere e o método da cooperação-oposição.

No método parcial, para Greco (1998), entende-se que o jogo é composto por alguns aspectos que devem ser desenvolvidos separadamente devido a sua complexidade e, principalmente, à dificuldade da aprendizagem da técnica ideal.

Segundo Tenroller e Merino (2006), esse método consiste em ensinar uma destreza motora por partes para, posteriormente, uni-las entre si.

Algumas vantagens apresentadas por esse método são: possibilita o domínio da técnica, as correções são diretas e podem, eventualmente, ser bem compreendidas pelo aluno; dificilmente é criada uma situação de conflito social entre os participantes. Entretanto, também apresenta algumas desvantagens tais como: não sacia o desejo de jogar do iniciante; corre-se o risco de se ter uma aula com pouca movimentação para alguns alunos e um alto grau de exigência para outros e, muitas vezes, o iniciante não consegue relacionar a tarefa realizada com sua utilização porque os exercícios fogem à realidade do jogo (GRECO, 1998).

O método global, de acordo com Greco (1998), caracteriza-se pela intenção de adequar toda a complexidade do jogo esportivo (técnica, regras, conceitos táticos etc.).

Conforme Tenroller e Merino (2006), esse método consiste em ensinar uma destreza motora apresentando o seu conjunto. Pelo método, é possível acontecer um jogo em que poderão ser observados os fundamentos técnicos dos esportes de forma global e, em conformidade com a idade e a modalidade esportiva, entre várias outras variáveis.

O princípio do método misto consiste na sincronia dos métodos global-parcial-global. Primeiramente acontece a execução do gesto como um todo. Em seguida, o gesto é parcializado com o objetivo de proceder a "correções" do movimento ou dos movimentos. Finalmente, volta-se à prática completa dos movimentos (TENROLLER E MERINO, 2006).

Outro método bastante utilizado é o método global em forma de jogo ou método de confrontação, onde segundo Tenroller e Merino (2006), para entendermos esse método, basta que haja a prática do desporto ou da modalidade como um todo. Isto é, parte-se do princípio de que se aprende um desporto através do próprio jogo. O mesmo autor traz uma citação de Dietrich (1988), onde diz que o método da confrontação se dá sob o lema "jogar, jogar, jogar". Esse autor alerta, porém, que deve ter um planejamento bem estruturado. Devemos imaginar uma concepção simpática que preconize ser absurdo querer dividir metodicamente um jogo esportivo, porque com essa divisão o todo deixaria de existir.

No entanto, os princípios do método em série de jogos têm a idéia, basicamente de que "jogando aprende-se, antes de tudo, através dos próprios jogos". Esse é o método que indicamos para aqueles professores que têm a árdua função de fazer o "peneirão" (TENROLLER E MERINO, 2006).

Greco (1998), diz que nessa metodologia, respeitam-se os princípios da "séries de exercícios" e procura-se, em cada jogo ou formas jogadas, pelo menos a "idéia central do jogo" ou que suas estruturas básicas estejam presentes na metodologia.

Encontramos também o método recreativo que, segundo Tenroller e Merino (2006), sem dúvida, esse é o método, se não o mais em voga na atualidade, o mais popular adotado na iniciação dos esportes. A adoção desse método se faz presente em todas as realidades e níveis dos esportes. Porém, é claro, na realidade

do alto nível a quantidade de treinos com ênfase lúdica é proporcionalmente menor. No entanto, nem por isso menos importante. É possível que os elementos técnicos ou táticos, abordados de uma maneira lúdica, ou seja, recreativa, propiciem ao docente um melhor aprendizado do esporte.

Estudos nos apontam o método transfert que, para Tenroller e Merino (2006), adotando-o, poderemos trabalhar mais de uma modalidade desportiva na mesma atividade, associando-se gestos técnicos desses esportes. Trata-se de um excelente método no sentido de estimular nos alunos as percepções de espaço, a inteligência para outros elementos presentes num contexto durante o jogo.

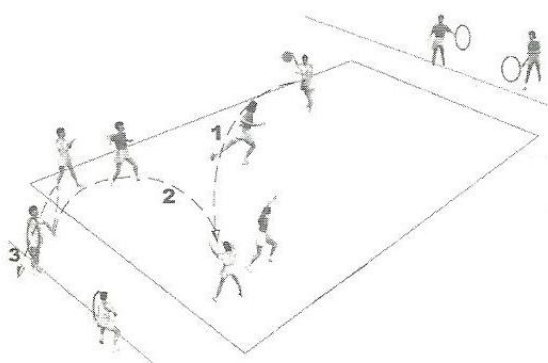
No método da cooperação-oposição, as noções de companheiro e adversário são básicas para o ensino e o entendimento da estrutura funcional do jogo. Assim, deve-se, através desse meio, dar ênfase aos valores de cooperação entre os praticantes que, para acontecer o jogo ou a competição, precisam do adversário, e este deverá ser visto como um "cooperador" (TENROLLER E MERINO, 2006).

6 PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS NOS ESPORTES COLETIVOS

Segundo Santin (2001), é possível identificar elementos que dão a compreensão da atividade lúdica. Como a capacidade de simbolizar, que significa atribuir algo a uma coisa da qual não se faz parte. A criatividade, onde o homem, por sua capacidade de simbolizar, consegue ser criador de mundos pela sua imaginação ou fantasia. A liberdade, que é essencial para que a fantasia e a criatividade se manifestem. A gratuidade, que significa a atividade não imposta, cujo principal atrativo vem do prazer de viver um papel. E a alegria que se sente, vive-se e se experimenta.

A seguir, apresentaremos algumas propostas de atividades lúdicas para a iniciação esportiva de acordo com Kroger e Roth (2002), Greco e Benda (1998), Cardoso (2003), Vielle e Santos (2003) e Darido e Souza Jr (2008):

Bola no arco: Cada equipe na sua linha de fundo pode se ordenar na forma que desejar. A uma distância de três metros, aproximadamente atrás da linha de fundo, encontram-se jogadores da equipe adversária, cada um com um aro na mão. A ideia do jogo é que cada equipe procure passar entre si a bola, avançando para o setor adversário de forma a colocar um jogador em posse de bola em condições de lançar (seja com a mão ou batendo a bola com um bastão), acertando o bambolê que o colega tem na mão.



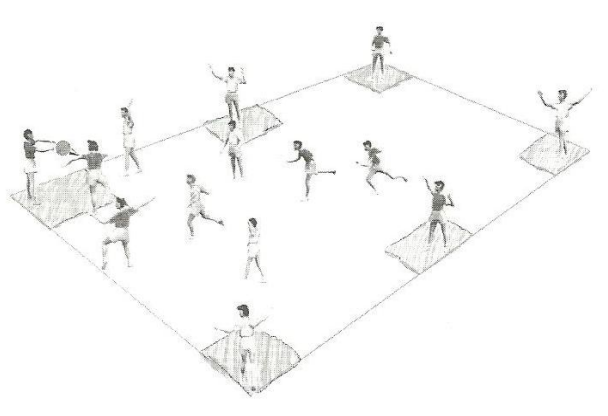
Kroger e Roth (2002, p. 36)

Possibilidades pedagógicas: discutir as dificuldades encontradas, criar novas regras e modificações com os participantes, como por exemplo, a quantidade

de passos que podem ser dados com a bola na mão, os jogadores atrás da linha de fundo com os arcos (bambolês ou aros) podem se movimentar, os jogadores que sustentam o arco (bambolês ou aros) poderão estar em cima de um banco sueco e o jogo pode ser jogado com o disco de freesbe, em vez de lançar a bola por meio dos arcos (bambolês ou aros), a pontaria poderá ser feita chutando a bola. Utilizar dois materiais diferentes ao mesmo tempo.

Portanto, a atividade tornou-se mais prazerosa, utilizou da criatividade do educando, ocasionando a liberdade de expressão, a socialização, empregou mais de uma modalidade esportiva. Sendo assim, uma atividade lúdica para a iniciação esportiva, estando presente o ensino universal dos esportes. Foi utilizado o método parcial, pois esse método consiste em ensinar uma destreza motora por partes, o método recreativo, pois estão presentes elementos técnicos/táticos abordados de uma maneira lúdica, o método global em forma de jogo, que parte do princípio de que se aprende um desporto através do próprio jogo, e o método transfere, pois trabalha mais de uma modalidade desportiva na mesma atividade.

Bolas nos cantos: Cada equipe tem uma determinada quantidade de colchões (podem ser também espaços delimitados), nos quais se posicionará um jogador – os denominados jogadores de canto. Os colegas restantes procuram passar a bola entre si e fazê-la chegar aos jogadores do canto, de forma a obter o gol sem que a equipe adversária encoste no colchão.



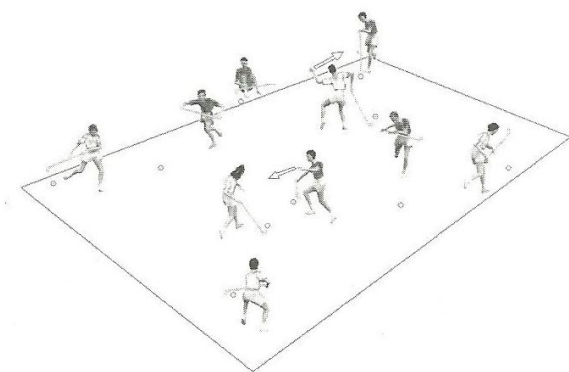
Kroger e Roth (2002, p. 46)

Possibilidades Pedagógicas: discutir novas possibilidades e as dificuldades encontradas, criar novas regras e alterações na mesma atividade. Propor que tenha superioridade numérica de jogadores nos cantos, as infrações às

regras podem ser cobradas com tiros livres do local (handebol) ou na lateral (basquete). Pode ser passada a bola somente com os pés, com as mãos e com os pés simultaneamente e com mais de uma bola.

A atividade proposta além de desenvolver atenção, noção de espaço e habilidades motoras, desenvolve a criatividade e a criticidade dos participantes. Sendo uma atividade dinâmica e prazerosa para os participantes. Sendo que, através da atividade, poderão desenvolver o fundamento passe e recepção de mais de um esporte. Empregando o método global em forma de jogo, que parte do princípio de que se aprende um desporto através do próprio jogo, o método recreativo, abordando os elementos técnicos/táticos de maneira lúdica, e o método transfere, pois trabalha mais de uma modalidade desportiva na mesma atividade.

Tocando/queimado: Duas equipes se colocam cada uma atrás de sua linha de fundo. Cada jogador tem uma bola e um bastão para conduzir a mesma (poder ser qualquer objeto para conduzir). Um jogador de cada equipe se coloca no meio do campo também com uma bola e um bastão; eles serão os caçadores. Ao sinal, cada jogador deve tentar chegar à linha de fundo da outra equipe, fugindo do caçador. Os que são encostados (tocados ou queimados) devem permanecer fora de campo. Para encontrar os fugitivos, os caçadores devem usar a mão livre. Cada tocado/queimado é um ponto para o adversário.



Kroger e Roth (2002, p. 50)

Possibilidades Pedagógicas: Criar diferentes formas de realizar a atividade, aumentar o número de caçadores, oportunizar que todos sejam caçadores. Todos devem conduzir a bola com o pé. Jogar com a mão e o pé não dominantes. Os que são tocados tornam-se caçadores sem sair da atividade.

Portanto, a atividade tornou-se mais dinâmica e mais prazerosa para todos os participantes, desenvolvendo as habilidades motoras, a criatividade e a socialização. Podendo trabalhar mais de um esporte nesta mesma atividade. Nessa atividade, foi utilizado o método global em forma de jogo, que parte do princípio de que se aprende um desporto através do próprio jogo, o método recreativo, abordando os elementos técnicos/táticos de maneira lúdica, e o método transfert, pois trabalha mais de uma modalidade desportiva na mesma atividade.

Jogar com várias traves: Imaginem um jogo de futsal no qual as possibilidades de fazer gol fossem ampliadas. Para tanto foram acrescentadas mais duas traves, uma em cada lateral da quadra. Pretendíamos, com o aumento do número de traves, ampliar a oportunidade de fazer gol (CARDOSO, 2003).

Possibilidades Pedagógicas: Após a experimentação do jogo, discutir com os alunos se todos jogaram, se todos conseguiram fazer gol, se duas bolas foram suficientes, entre outras, por em prática as sugestões dos alunos. Propor que os dois times se subdividam em mais dois times, formando quatro equipes, aumentando as chances de participação ativa no jogo. Nesse caso, cada equipe defende uma trave e ataca na trave da sua direita (direita da sua trave); aumentar o número de bolas, propor que eles só possam chutar com a perna não dominante ou apenas quando estão dentro da área, etc. Realizar o jogo de futsal e ao mesmo tempo o jogo de handebol.

A atividade proposta aumenta a atenção dos participantes, noção de espaço, habilidades motoras, criatividade e socialização. Tornando para os participantes uma atividade alegre e prazerosa. Utilizando do método global em forma de jogo, que parte do princípio de que se aprende um desporto através do próprio jogo, o método recreativo, abordando os elementos técnicos/táticos de maneira lúdica, e o método transfert, pois trabalha mais de uma modalidade desportiva na mesma atividade.

Jogar com obstáculos espalhados na quadra: Esse arranjo material propiciou criar uma nova situação de jogo. A quadra transformou-se: vários materiais, entre eles arcos, cordas, cones e outros foram espalhados pelo espaço, possibilitando uma nova situação de jogo para meninos e meninas, que precisam desviar-se dos obstáculos para alcançar o gol, a cesta ou o arco.

Cardoso (2003, p. 157)

Possibilidades Pedagógicas: Realizar esse jogo com diferentes bolas, como basquete, futsal, vôlei, handebol, e até mesmo com tacos e frisbee. Criar novas possibilidades de jogar, acordando entre eles diferentes maneiras de vencer os obstáculos. Propor que utilizem mais de uma modalidade durante jogo, e utilizar duas modalidades diferentes. Utilizar mais traves, e alvos possibilitando a probabilidade de pontos.

Essa atividade oferece uma multiplicidade de ações desafiadoras que motivam diferentes respostas e estimulam a criatividade, que segundo Venditti Jr e Souza (2008), promove nos participantes a capacidade de respostas nos diversos planos (físico, psíquico, tático e técnico).

Evidencia-se no jogo o método global em forma de jogo, que parte do princípio de que se aprende um desporto através do próprio jogo, o método recreativo, abordando os elementos técnicos/táticos de maneira lúdica, e o método transfert, pois trabalha mais de uma modalidade desportiva na mesma atividade.

Atividade com bola: Rolar a bola para um companheiro e receber do outro, simultaneamente, formando um triângulo.

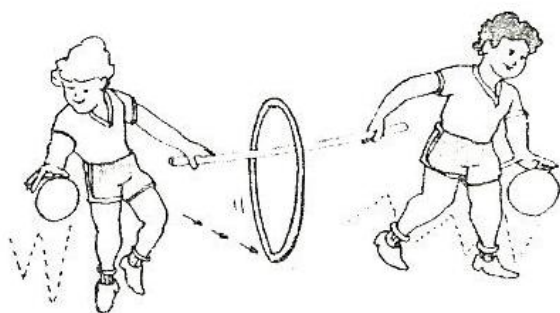


Greco e Benda (2001, p. 141)

Possibilidades Pedagógicas: Realizar a atividade com diferentes bolas, incluir mais participantes na atividade, aumentar o número de bolas, utilizar bolas de diferentes tamanhos, realizar a atividade com bolas na mão e no pé, colocar um jogador no centro tentando interceptar a bola, colocar mais de um jogador no centro, pedir para que criem outras diferentes formas de realizar a atividade.

A atividade recreativa podendo ser praticada objetivando diferentes esportes, faz com que desenvolva atenção, noção de espaço, as habilidades motoras e a liberdade de agir. Aguçando a criatividade e criticidade dos participantes, promovendo a socialização. Utilizando o método recreativo, abordando os elementos técnicos/táticos de maneira lúdica, o método transfert, pois trabalha mais de uma modalidade desportiva na mesma atividade, e o método da cooperação-oposição onde as noções de companheiro e adversário são básicas para o ensino e o entendimento da estrutura funcional do jogo.

Atividade com bastão e bolas: Puxar um arco por um bastão (um de cada lado), enquanto quicar uma bola com a outra mão.



Greco e Benda (2001, p. 144)

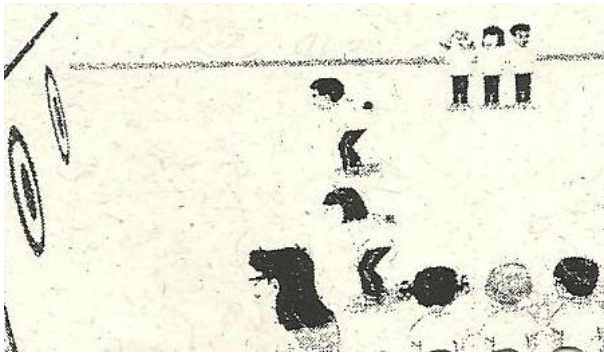
Possibilidades Pedagógicas: Pedir que criem diferentes maneiras de executar a atividade. Propor que conduzem a bola com os pés, passar a bola para o colega com a mão desocupada, quicar a bola com a mão desocupada enquanto conduz uma bola com os pés, trocar passes com a mão e com os pés, utilizar diferentes tamanhos e pesos de bolas, no lugar do bastão e do arco colocar um colega, podendo este dominar ou passar as bolas, e também administrar os movimentos dos colegas.

Com o uso da ludicidade, o aluno desenvolve raciocínio, coordenação motora, imaginação, socialização, criatividade, entre outras habilidades que abrangem o agir e o pensar da criança (RODRIGUES, 2008).

Esta atividade explana o método recreativo, abordando os elementos técnicos/táticos de maneira lúdica, o método transfert, pois trabalha mais de uma modalidade desportiva na mesma atividade e o método da cooperação-oposição que

deve-se, através desse meio, dar ênfase aos valores de cooperação entre os praticantes onde este deverá ser visto como um "cooperador".

Mirando no alvo: Os alunos devem ficar em pé, em frente aos alvos desenhados na parede do local destinado à atividade. Estipular um tempo para a atividade, somando pontos de acordo com os alvos atingidos.



Vielle e Santos (2003, p.)

Possibilidades Pedagógicas: Pedir para que criem diferentes variações da atividade. Propor para colocar mais de um alvo e, cada vez que acertá-lo, aumentasse a distância para o lançamento. Realizar a atividade com bolinhas de peso diferente, rebater com um taco a bolinha que esta no solo em direção ao alvo, rebater a bolinha no ar em direção ao alvo, utilizar um frisbee e alvos moveis feitos de aros pendurados nas mesmas atividades.

Essa atividade é um meio de liberar tensões, fonte de prazer, de alegria, de descontração, de convivência agradável e educativa. Desenvolvendo as habilidades motoras, percepção de tempo e espaço, o senso de observação e análise crítica.

Utiliza-se o método recreativo, abordando os elementos técnicos/táticos de maneira lúdica e o método transfert, pois trabalha mais de uma modalidade desportiva na mesma atividade.

Bola ao capitão: Dividir as equipes em igual número de participantes. Um dos alunos deve ficar em cima de um banco ou cadeira. Esse aluno não poderá deixar o seu espaço. Como num jogo de basquete, os participantes devem passar, driblar e arremessar a bola. A equipe marcará um ponto quando conseguir passar a

bola para o aluno da mesma equipe que estiver no banco ou cadeira. A outra equipe deverá impedir a ação do ataque (DARIDO e SOUZA JR, 2008).

Possibilidades pedagógicas: Pedir aos participantes que criem diferentes regras e maneiras de desenvolver a atividade sugerida. Realizar a mesma atividade, onde durante o jogo só poderão realizar um tipo de passe específico. Realizar a atividade com diferentes tipos de bolas, utilizar mais de uma bola, colocar mais de um capitão em cada equipe, utilizar além de uma bola um frisbee.

Essa atividade proposta aumenta a atenção dos participantes e as habilidades motoras. Aguçando a criatividade e a socialização de todos os envolvidos, tornando uma atividade alegre e prazerosa. Foram utilizados: o método recreativo, uma vez que estão presentes elementos técnicos/táticos, abordados de uma maneira lúdica; o método global em forma de jogo, que parte do princípio de que se aprende um desporto através do próprio jogo, e o método transfert, visto que trabalha mais de uma modalidade desportiva na mesma atividade.

Pique bandeira com os pés: A dinâmica do jogo é igual à do pique-bandeira tradicional, em que cada equipe deve ficar em uma das metades da quadra, tendo como objetivo passar pela quadra adversária, sem que nenhum de seus componentes seja tocado pelos adversários (caso seja tocado, o aluno deve ficar parado aguardando um companheiro de equipe tocá-lo para que possa voltar a jogar), tendo como objetivo passar pela linha de fundo (que é uma área de pique, ou seja, lá o participante não pode ser pego pelos adversários), pegar uma bola que está localizada nessa área e trazê-la de volta ao campo sem ser tocado pelos adversários. A diferença no jogo com a condução é que a bola deve ser conduzida com os pés (DARIDO e SOUZA JR, 2008).

Propostas Pedagógicas: Criar novas possibilidades de realizar a atividade. Colocar mais bolas para aumentar a oportunidade de prática, realizar a atividades com bolas de peso e tamanhos diferentes, colocar diferentes tipos de bolas para que a condução seja realizada de acordo com a modalidade, subdividir as duas equipes em quatro.

A atividade privilegia a criatividade, resultando em uma vivência prazerosa e conseqüentemente, no gosto e interesse pela atividade. Sendo que a atividade pode ser realizada com diferentes esportes. Utilizando do método global em forma de jogo, que parte do princípio de que se aprende um desporto através do próprio

jogo, o método recreativo, abordando os elementos técnicos/táticos de maneira lúdica, e o método transfert, pois trabalha mais de uma modalidade desportiva na mesma atividade.

CONCLUSÃO

Para o presente trabalho foi realizada uma pesquisa bibliográfica, sendo discutidas quais as possibilidades de trabalhar ludicamente os esportes coletivos na iniciação esportiva.

Constatou-se com esse estudo que para atender os princípios da aprendizagem dos esportes coletivos, é necessário assumir procedimentos que levam a criança a compreender as próprias ações. Isso não ocorre apenas pela boa vontade dos professores, são necessárias técnicas pedagógicas para produzir compreensão sobre as ações práticas.

Assim, compreendendo que é necessário mostrar aos alunos que os esportes podem ser praticados de outras formas, para além dos aspectos técnicos e táticos do esporte normatizado, incorporando outros sentidos e significados para a prática, estabelecendo uma identidade que seja capaz de distinguir o educativo do alienante.

A aprendizagem, através do lúdico, proporciona na criança o desenvolvimento das habilidades motoras, destreza, criatividade, liberdade de expressão, sociabilidade, afirmação da personalidade, entre outras.

Trabalhando a ludicidade desde o início, na formação do aluno, podemos ter um resultado lento, mas muito eficaz, e seu tempo de vida esportiva mais longo do que um resultado imediato.

Hoje, devido à influência crescente da mídia eletrônica, e a falta de espaços ocasionados pelo crescimento de algumas cidades, está cada vez mais raro as crianças brincarem de forma lúdica, então, cabem às escolinhas de iniciação esportiva, oportunizar um espaço onde as crianças poderão se expressar, criar, brincar e jogar, tendo em vista que a cultura do movimento está sendo “atropelada” e interrompe o desenvolvimento natural da criança.

Percebemos também que, por meio da ludicidade, a criança distingue o seu saber, sua compreensão do dia-a-dia e também seu conhecimento, ocasionando o brincar com a aprendizagem.

Portanto, o componente lúdico, como instrumento pedagógico incluído na iniciação esportiva, faz com que a criança aprenda brincando por meio de jogos, brincadeiras, atividades de faz-de-conta. Dessa forma, a prática dos esportes será feita de forma prazerosa, auxiliando a criança a ser mais cooperativa, crítica, criativa,

responsável, levando-a a acreditar nas suas possibilidades de agir e aprender durante os treinos. Além disso, proporciona uma aprendizagem mais alegre e divertida. Logo, o professor/treinador terá o papel de gerar situações estimuladoras e eficazes para a aprendizagem.

Nesse sentido, o presente trabalho apresentou sugestões de atividades lúdicas nos esportes coletivos com a finalidade de auxiliar o trabalho do profissional de Educação Física, transmitindo, além do conhecimento dos esportes para seus educandos, informações para a vida social, tornando-os cidadãos críticos e conscientes do seu tempo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Luiz Tadeu P. Iniciação Esportiva na Escola: a Aprendizagem dos Esportes Coletivos. Disponível em: [HTTP://www.boletimef.org.br/](http://www.boletimef.org.br/). Acesso em 01 de Nov. 2012.

ALMEIDA, Marcos B. **Basquetebol iniciação**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

BARBANTI, Valdir, J. **Teoria e Prática do Treinamento Esportivo**. Edgard Blucher, São Paulo, 2005.

_____. **Formação De Esportistas**. Barueri, SP, 2005.

BOGDAN, Robert, BIKLEN, Sari. **Investigação Qualitativa em Educação**. Porto editora, Porto-Portugual, 1994.

BRACHT, Valter. **Educação Física Aprendizagem Social**. Porto Alegre: Magister, 1997.

CARDOSO, Ana Lúcia. Futebol Co-Educativo na Concepção Crítico Emancipatória: possibilidades pedagógicas. In: KUNZ, Elenor. **Didática da educação física 3: futebol**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2003.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica**. 4 ed. São Paulo: Makron Books, 1996. 209 p.

COSTA, Marilia Meller. **Natação nas Séries Iniciais: Uma Forma Lúdica de Aprender**. 41 f. TCC (Graduação) – Educação Física, UNESC, Criciúma, 2008.

DARIDO, Suraya Cristina. SOUZA JR, Osmar Moreira de. **Para ensinar educação física: Possibilidades de intervenções na escola**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

FREITAS, Marcelo M. **A Relevância dos Jogos e Brincadeiras em Escolinhas de Iniciação do Futebol**. 39 f. TCC (Graduação) – Educação Física, UNESC, Criciúma, 2007.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2001.

GONÇALVES, Maria C.; PINTO, Roberto C.; TEUBER, Silva P.. **Aprendendo a Educação Física da Pré-Escola até a 8ª série do 1º grau**. Curitiba: Bolsa Nacional o Livro, 1996.

GRECO, Pablo Juan. BENDA, Rodolfo Novellino. **Iniciação Esportiva Universal**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KRÖGER, Christian. ROTH, Klaus. **Escola da Bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos**; [tradução e revisão científica. Paulo Juan Greco] – São Paulo: Phorte, 2002.

KUNZ, Eleonor, **Educação Física: ensino e mudanças**. Coleção ensino: Unijuí, 1993.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A: **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo. Atlas, 1985.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. Campinas, SP: Ed. Papirus, 1987. 164 p.

_____. **Pedagogia da animação**. Campinas, SP: Papirus, 1990. 149 p.

_____. **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí, RS: UNIJUÍ, 2003.

MARIOTTI, Fabián. **A recreação, o jogo e os jogos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Shape, 2004.

MROSTISKOSKI NETO, Martinho. **Os Jogos Lúdicos na Iniciação Esportiva do Handebol na Faixa Etária dos 10 aos 12 Anos**. 43 f. TCC (Graduação) – Educação Física, UNESC, Criciúma, 2007.

NAVARRO, Antônio C. ALMEIDA, Roberto. **Futsal**. São Paulo: Phorte, 2008.

NEGRINE, Airton. Instrumentos de coleta de informações na pesquisa qualitativa. In: NETO, Vicente Molina; TRIVIÑOS, Augusto Nibaldo Silva (Org.(s)). **A pesquisa qualitativa na Educação Física: alternativas metodológicas**. 2. ed. Campinas, Porto Alegre: UFRGS / Sulina, 2004. p. 45-59.

REZER, Ricardo. **O Fenômeno Esportivo: ensaios crítico-reflexivos**. Chapecó: Argos, 2006.

RODRIGUES, Judite Filgueiras. **Educação Física Escolar: aprender com o movimento**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2008.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. 3. ed. Porto Alegre: EST, 2001.

SANTOS, Carlos Antonio dos. **Jogos e Atividades Lúdicas na Alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

SANTOS, Santa M. P. dos. CRUZ, Dulce R. M.. **O lúdico na formação do educador**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SOUZA, Julio; HOMRICH. Para Além da Questão Técnica do Ensino/Aprender Futebol: outras possibilidades. In: Kunz, Elenor. **Didática da educação física 3**. Ijuí: Unijui, 2003.

TENROLLER, Carlos Alberto. MERINO, Eduardo. **Métodos e planos para o ensino dos esportes**. Canoas: Ed. ULBRA, 2006.

VENDITTI JR, Rubens. SOUZA, Marlus A. **Tornando o “jogo possível”: Reflexões sobre a pedagogia do esporte, os fundamentos dos jogos desportivos e a aprendizagem esportiva**. Revista Pensar a Prática. V11, n.1, 2008. Disponível em: <http://www.revistas.ufg.br/index.php/fe/article/viewArticle/1796> Acesso em: 24/03/12.

VIALLE, Giel Flávio. SANTOS, Marco Antônio Mendes dos. **Coletânea de atividades de educação física para o ensino fundamental**. Curitiba: Expoente, 2003.

VOLPATO, Gildo. **Jogos, Brincadeira e Brinquedo**. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

ZANINI FILHO, José. **Viva mais, viva melhor**. Ed La Salle, São Paulo, 2000.