



# SIMETRIA DE BRAÇADAS E A INFLUÊNCIA DA MATEMATIZAÇÃO LÚDICA NO NADAR INFANTIL

Camila Duarte, Aurea Mineiro, Monica Morcelli, Rodrigo Pereira, Claudio Scorcine, Fabrício Madureira  
Universidade Metropolitana de Santos - FEFIS

**INTRODUÇÃO:** O jogo apresenta-se como uma excelente estratégia no processo de ensino por envolver três características decisivas para o processo de aquisição de habilidades, são elas: metas, regras e feedbacks. Em particular a matematização dos feedbacks permite o aprendiz tornar concreta a percepção dos efeitos das intervenções em variáveis qualitativas (tipos de erros e ou acertos; intensidades dos erros e ou acertos; etc) e quantitativas (tempo para a distância; frequência de pernadas; braçadas; etc). Entretanto, diferentes características das metas do jogo (competitivos, cooperativos e de autossuperação) podem resultar em consequências distintas.

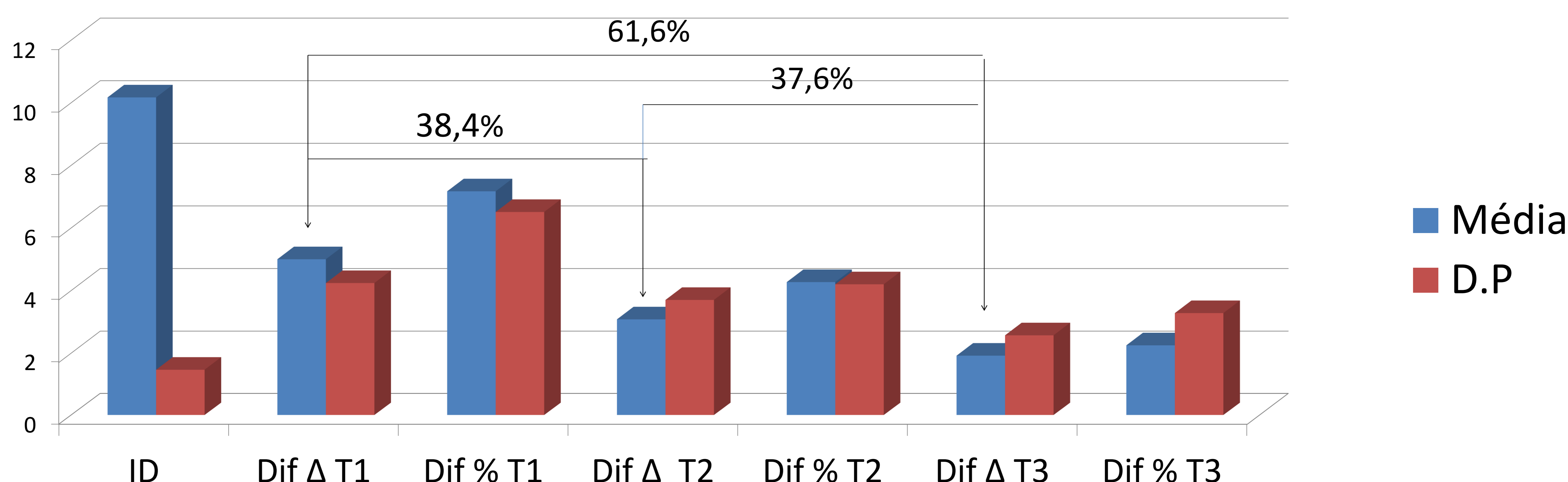
**OBJETIVO:** Analisar o efeito de um jogo de autossuperação na discrepância da frequência de braçadas entre os lados dominante e não dominante.

**METODOLOGIA:** Doze crianças entre 9 e 13 anos em diferentes níveis de habilidade do nado crawl (inicial, elementar e maduro), tiveram analisadas as frequências de braçadas para a tarefa de deslocar-se de crawl com apenas um braço por 25 metros em velocidade livre. Após a detecção das diferenças entre as frequências dos braços dominante e não dominante as crianças foram estimuladas a participar de um jogo onde tiveram 3 tentativas para acertar o mesmo número de braçadas para os dois braços nadando nas mesmas condições da primeira coleta. Estatística: Após da análise da normalidade dos dados, foi utilizado o teste T de Student para avaliar o desempenho das crianças entre as 3 execuções do jogo de autossuperação. O nível de significância aceito foi  $\alpha \leq 0,05$ .

## RESULTADOS:

**Tabela e Gráfico:** Apresentam os dados em forma de média e desvio padrão para as variáveis de idade, diferença absoluta (Dif  $\Delta$ ) e diferença relativa (Dif %) entre os braços para as quatro execuções do nado crawl unilateral.

	ID	Dif $\Delta$ T1	Dif % T1	Dif $\Delta$ T2	Dif % T2	Dif $\Delta$ T3	Dif % T3
Média	10,17	5	7,17	3,08	4,27	1,92	2,25
D.P	1,47	4,24	6,51	3,7	4,2	2,57	3,28



**CONCLUSÃO:** Foi observado que o jogo de autossuperação realizado de forma repetitiva induziu a melhora descritiva dos resultados quando comparado à condição inicial e a última tentativa. Os resultados deste trabalho sugerem que o jogo foi uma estratégia que minimizou a discrepância entre as braçadas em crianças através da matematização do nado (feedback da frequência de braçadas).