

INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras sempre estiveram presentes no cotidiano das crianças e a sua importância na vida de uma criança é indiscutível.

Acredita-se que as brincadeiras tradicionais possam contribuir no desenvolvimento motor de crianças, pois os movimentos necessários nestas brincadeiras são gestos motores utilizados no cotidiano infantil e geralmente são histórias contadas da atual situação do local de origem.

Alguns testes para o sequenciamento da aquisição de habilidades motoras foram desenvolvidos, apresentando elementos que permanecem consistentes e estáveis em determinados estágios ou fases do desenvolvimento motor humano.

OBJETIVO

Objetivo Geral:

Este trabalho visa analisar a contribuição dos jogos e brincadeiras tradicionais, inseridos da educação física escolar, sobre as habilidades motoras de crianças.

Objetivo específico:

Analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras tradicionais;

Realizar atividades de construção e vivência de brinquedos envolvidos nos jogos e brincadeiras tradicionais.

MÉTODO

PARTICIPANTES

Este estudo foi realizado com 29 crianças com 6 e 7 anos de idade, de ambos os sexos matriculadas no segundo ano do ensino fundamental E.M.E.I.E.F. Aldo José Kühl, Limeira - São Paulo. Foram excluídas as crianças portadoras de cardiopatias, deficiências cognitivas ou físicas.

ESCALA DE DESENVOLVIMENTO MOTOR

A EDM compreende tarefas específicas para cada idade motora. A complexidade da tarefa a ser realizada aumenta de acordo com a faixa etária do teste. Os testes compreendem a faixa etária de 2 à 11 anos. Entretanto, os participantes serão avaliados a partir do teste correspondente à sua idade cronológica.

A EDM utiliza uma bateria de testes envolvendo motricidade fina, motricidade global, equilíbrio, esquema corporal, organização espacial, organização temporal e lateralidade.

APLICAÇÃO DAS ATIVIDADES

As atividades foram aplicadas duas vezes na semana em um período de uma hora e consistiram em: a) apresentação da brincadeira; b) participação das crianças na construção dos materiais necessários para o jogo ou brincadeira; c) vivência da brincadeira; e d) momento de reflexão com as crianças sobre o que foi realizado no dia. Estas atividades aconteceram durante 8 sessões, de acordo com um cronograma proposto (e aceito pela escola) juntamente com a definição e o planejamento de cada uma delas. Brincadeiras como: pega-pega corrente, capucheta, rouba bandeira, barra manteiga, entre outras.

ANÁLISE ESTATÍSTICA

A distribuição percentual da classificação da EDM foi feita para a pré e pós-intervenção geral e da classificação da EDM pré e pós-intervenção por gênero. O *boxplot* foi utilizado para a apresentação dos dados, bem como para a visualização da variabilidade dos mesmos em cada teste.

O teste de Kolmogorov-Smirnov revelou normalidade dos dados. Desta forma as variáveis dependentes foram avaliadas por meio de uma ANOVA two-way, tendo como fatores: intervenção (período pré e pós-intervenção) e sexo (masculino e feminino).

Todos os testes foram aplicados com um nível de significância de $\alpha < 0,05$.

RESULTADOS

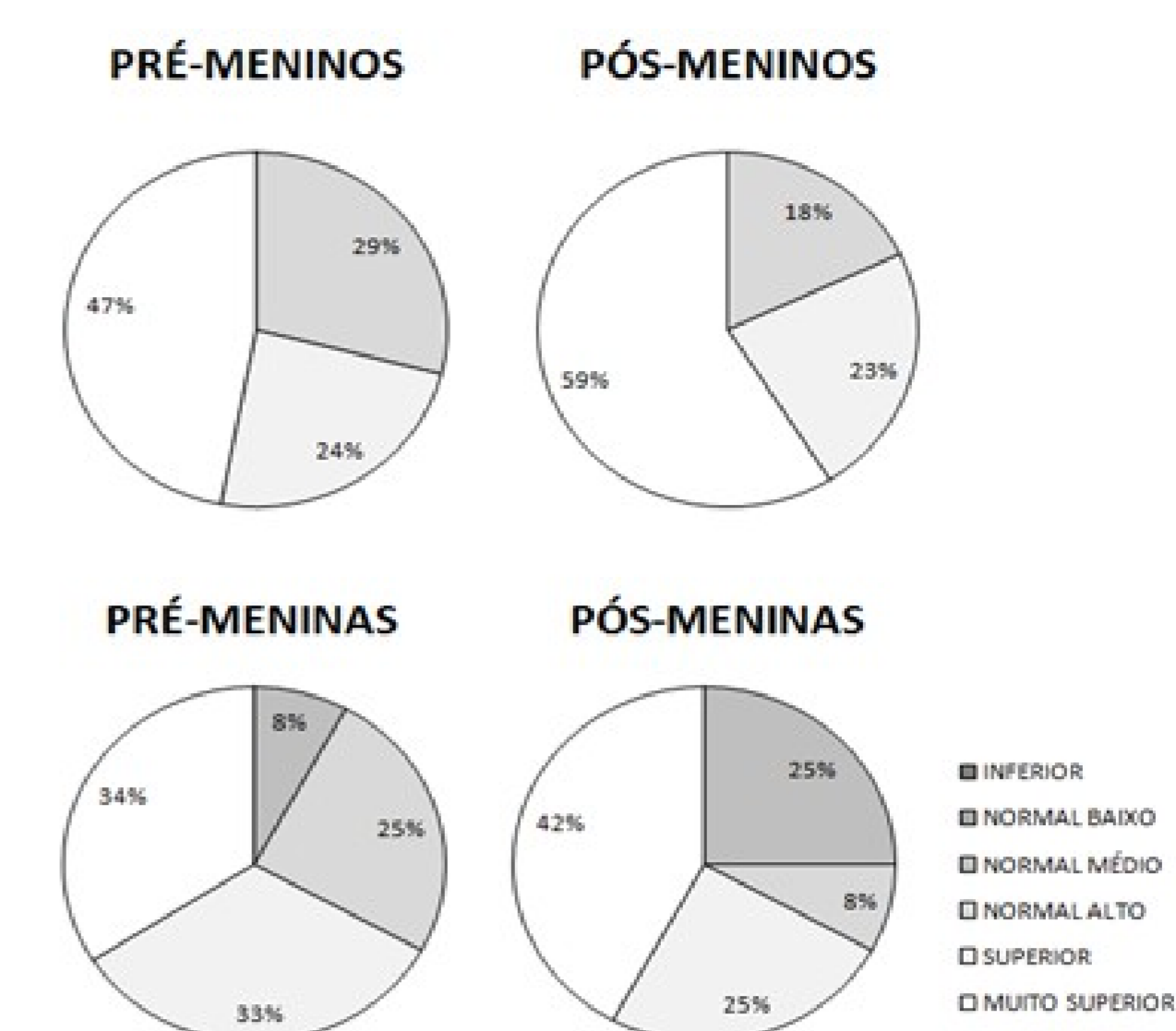


Figura 1. Distribuição percentual da classificação final da EDM pré e pós-intervenção por gênero.

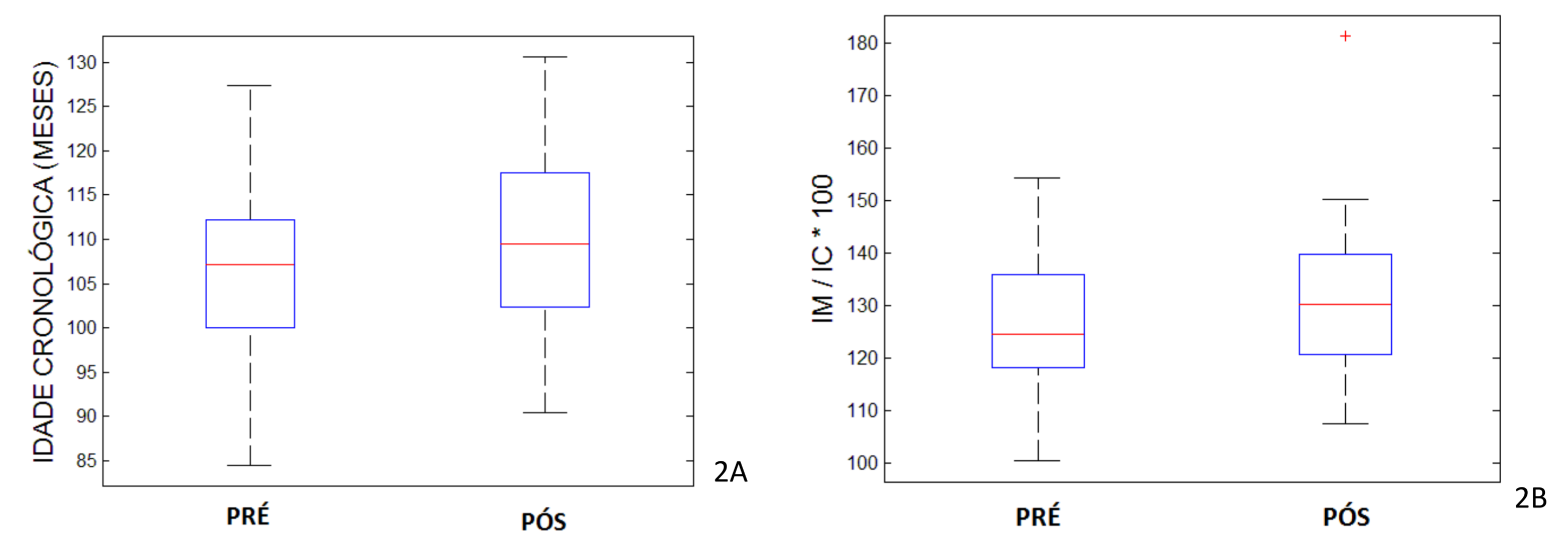


Figura 2. Boxplot dos resultados dos testes da EDM para IMGeral (2A) e QMGeral (2B).

Na intervenção houve evidência no efeito principal para equilíbrio tanto para quociente motor (QM3 – $F_{1,27} = 4,545$; $p=0,042$; Figura 3A), e para organização temporal em quociente motor (QM6 – $F_{1,27} = 4,565$; $p=0,042$; Figura 3B).

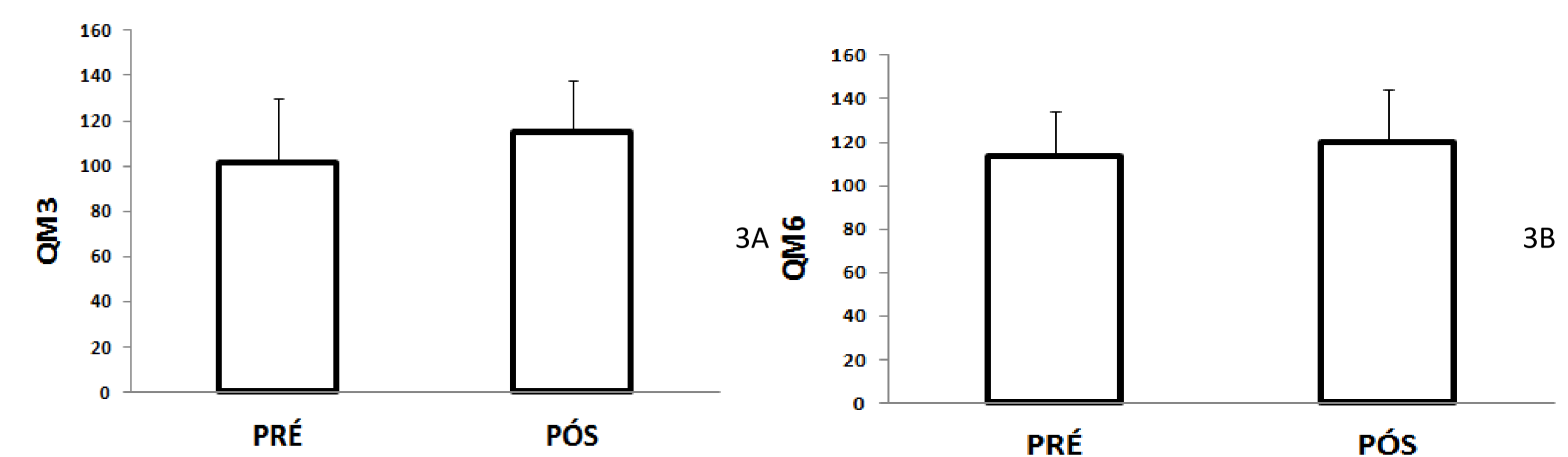


Figura 3. Desempenho motor em função da idade motora relativa em meses (Média e desvio padrão) para QM3 (Equilíbrio – 3A) e QM6 (Organização Temporal – 3B).

DISCUSSÃO

No nosso estudo, o expressivo aumento percentual da classificação geral da EDM na categoria “muito superior” (41% para 52%) indica a contribuição que os jogos e brincadeiras tradicionais podem trazer para o desenvolvimento motor. Isto é possível, uma vez que estas atividades envolvem as crianças no conhecimento, construção e execução dos jogos e brincadeiras. Além disso, a literatura relata que entre os 6-10 anos de idade cronológica, devido à maturação neurológica, a criança está propícia a desenvolver e refinar suas habilidades motoras, especialmente se estiver associado a um ambiente estimulante (Gallahue e Ozmun, 2005; Manoel 2000; BOATO, 2003).

CONCLUSÃO

Considerando a curta duração em que as atividades foram ministradas, os jogos e brincadeiras tradicionais mostraram o desenvolvimento motor num contexto geral, mas principalmente nos aspectos de equilíbrio e organização temporal.

Podemos criar, assim, por meio dos jogos e brincadeiras tradicionais diversificados, um ambiente amplo e vivências que favoreçam o desenvolvimento motor. Neste contexto, a participação da criança no processo de construção dos brinquedos também tem fundamental importância.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Rosa Neto F. Manual de avaliação motora. Porto Alegre: Artmed; 2002.
 Gallahue DL, Ozmun JC. Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Phorte, 2001.
 Manoel EJ. Desenvolvimento Motor: padrões em mudança, complexidade crescente. Revista Paulista de Educação Física 2000, 3:35-54.

AGRADECIMENTOS

Agradeço Pibic – SAE.

CONTATO: karlajamara_1@hotmail.com

