

Kariny BARGAS, Karla JAMARA, Riza OLIVEIRA, Ana Francisca KLEINER, Milton MISUTA  
Faculdade de Ciências Aplicadas FCA – UNICAMP, Limeira, São Paulo, Brasil.

## INTRODUÇÃO

Há algum tempo atrás, as experiências motoras vivenciadas espontaneamente pelas crianças em suas atividades diárias eram suficientes para que adquirissem as habilidades motoras e formassem uma base para o aprendizado de habilidades mais complexas. Entretanto, atualmente os jogos e as brincadeiras tradicionais como pega-pega, esconde-esconde, amarelinha, entre outras, estão sendo cada vez mais substituídas pelas brincadeiras eletrônicas, como jogos de computador e vídeo games. Esta troca afeta significativamente a população infantil, que progressivamente vem sofrendo com o sedentarismo.

## OBJETIVO

Entender a influência dos jogos e das brincadeiras tradicionais na construção da base da coordenação motora de crianças a partir de atividades que as envolvam no conhecimento, construção e execução dos jogos e brincadeiras.

## MÉTODO

### PARTICIPANTES

Este estudo foi realizado com 28 crianças de 6 e 7 anos de idade, matriculadas no primeiro ano do ensino fundamental, de ambos os sexos.

### PROCEDIMENTOS EXPERIMENTAIS

A massa corporal e a estatura das crianças serão aferidas, utilizando uma balança digital da marca Plenna e a estatura foi obtida utilizando fita métrica com escala milimétrica e esquadro.

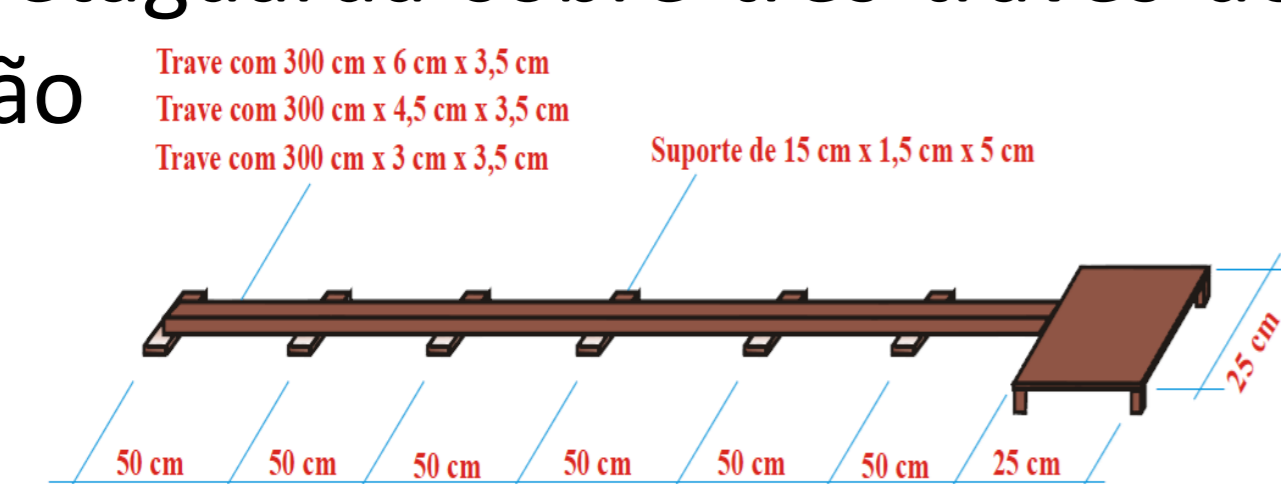
Aplicação da bateria de testes KTK, objetivando analisar a coordenação motora dos indivíduos.

### AVALIAÇÃO

A bateria de testes KTK é composta por 4 tarefas a serem executadas pelos indivíduos. Os conteúdos das tarefas apresentam dificuldades proporcionais ao avanço da idade. A diferenciação por idades segue os seguintes critérios: (1) aumento da altura ou distância; (2) aumento da velocidade e (3) maior precisão na execução.

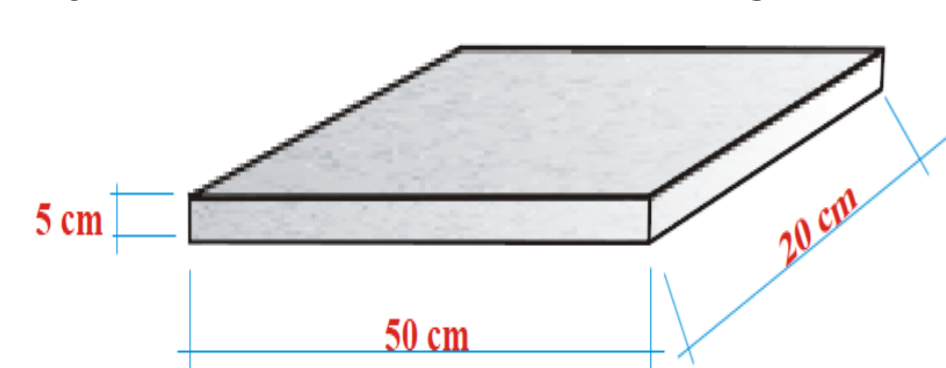
As quatro tarefas são:

- **Trave de Equilíbrio (EQ):** que tem por objetivo a estabilidade do equilíbrio em marcha para trás sobre a trave. O indivíduo deverá caminhar à retaguarda sobre três traves de madeira, cada uma possui uma dimensão



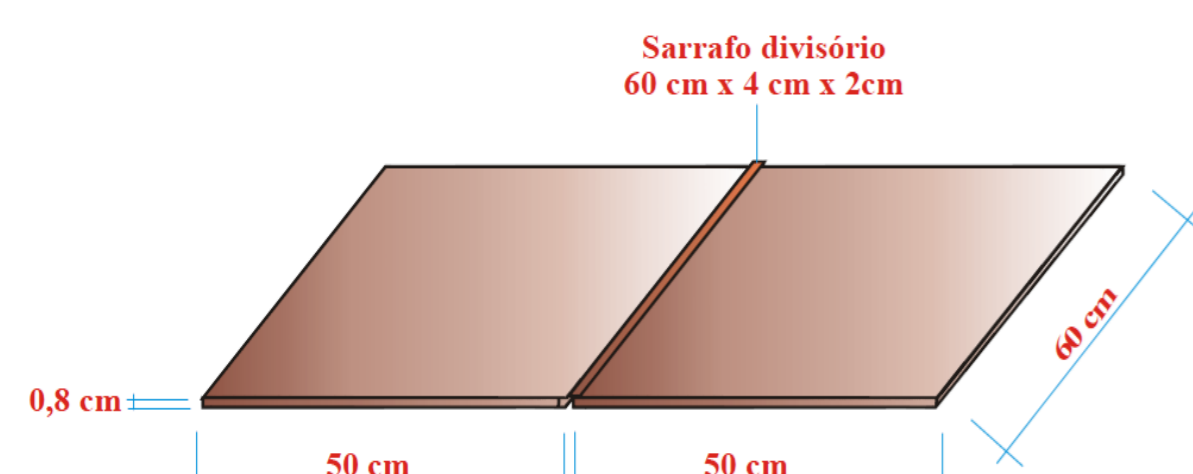
Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), página104

- **Saltos Monopedais (SM):** tem por objetivo a coordenação dos membros inferiores além da energia dinâmica/força. São utilizados 12 blocos de espuma por onde a criança deve saltar.



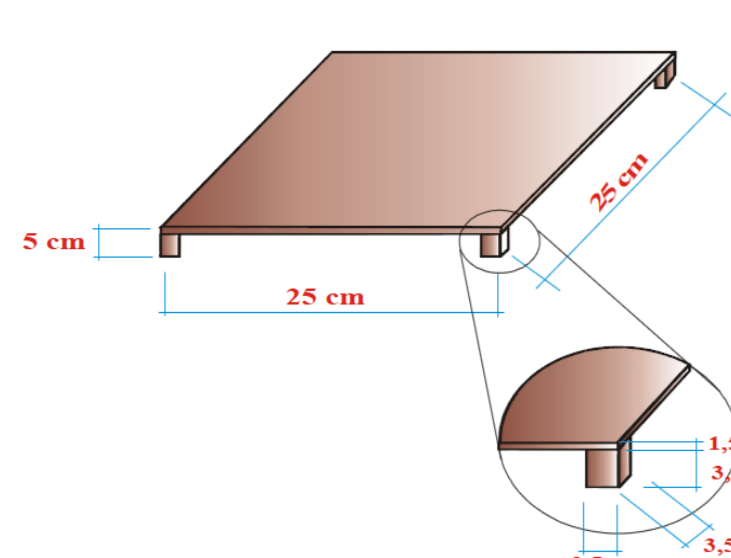
Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), página106

- **Saltos Laterais (SL):** tem por objetivo velocidade em saltos alternados, sendo utilizada uma plataforma de madeira.



Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), página109

- **Transferências sobre Plataformas (TP):** tem por objetivo analisar a lateralidade e estruturação espaço-temporal, sendo utilizada duas plataformas de madeira para que a criança faça a transposição



Fonte: Gorla, Araújo e Rodriguez (2009), página111

## INTERVENÇÃO

A intervenção ocorreu na própria escola dos indivíduos, utilizando o horário das aulas de Educação Física, uma vez por semana tendo duração de 50 minutos e com o acompanhamento do professor de Educação Física.

Em cada intervenção foram aplicados jogos e brincadeiras tradicionais como: queimada adaptada; peteca; papagaio; passa anel; mamãe-da-rua; atividades que visem trabalhar as coordenações desses indivíduos.



## RESULTADOS

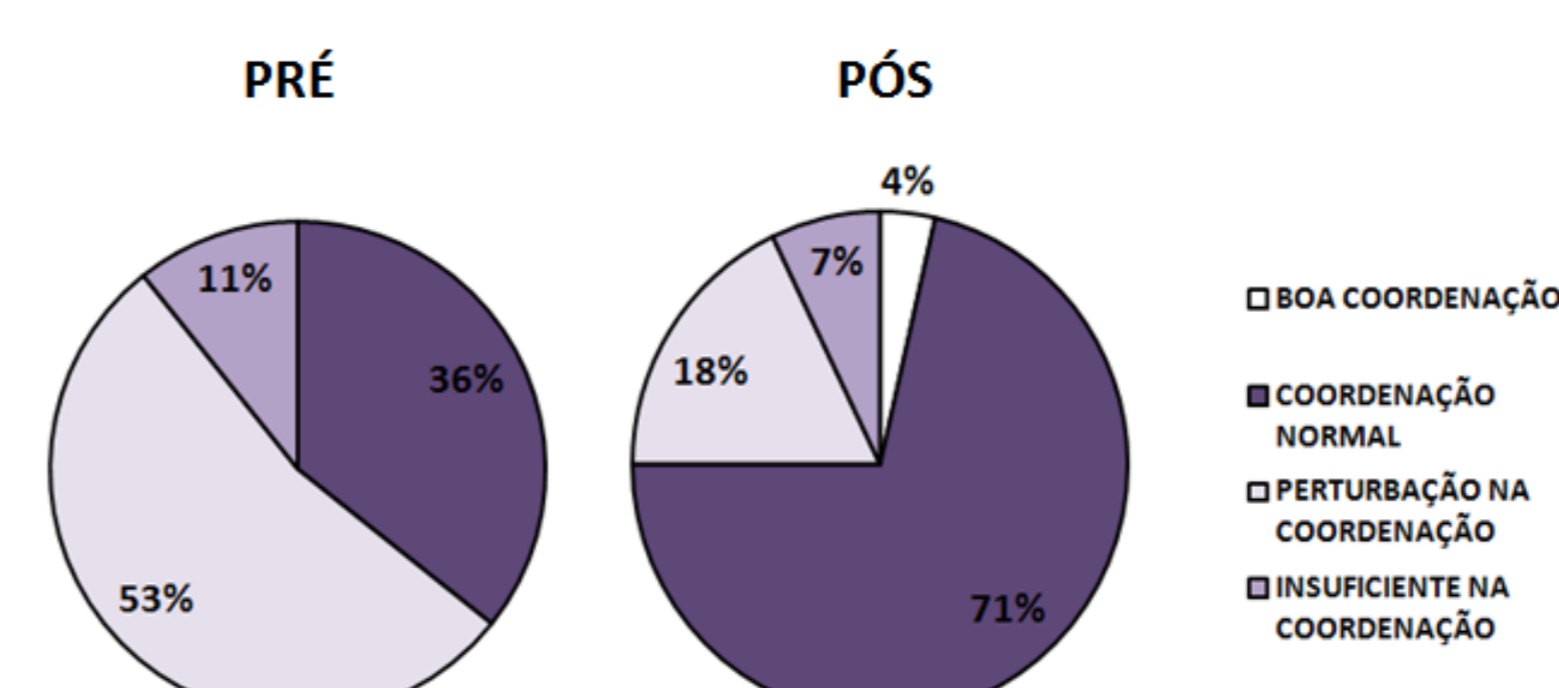


Gráfico 1. Representação com valores percentuais da distribuição em função da Classificação do KTK pré e pós-intervenção.

Considerando o aspecto de gênero, a distribuição percentual da classificação geral do KTK indicou melhoras pós-intervenção tanto para as meninas quanto para os meninos.

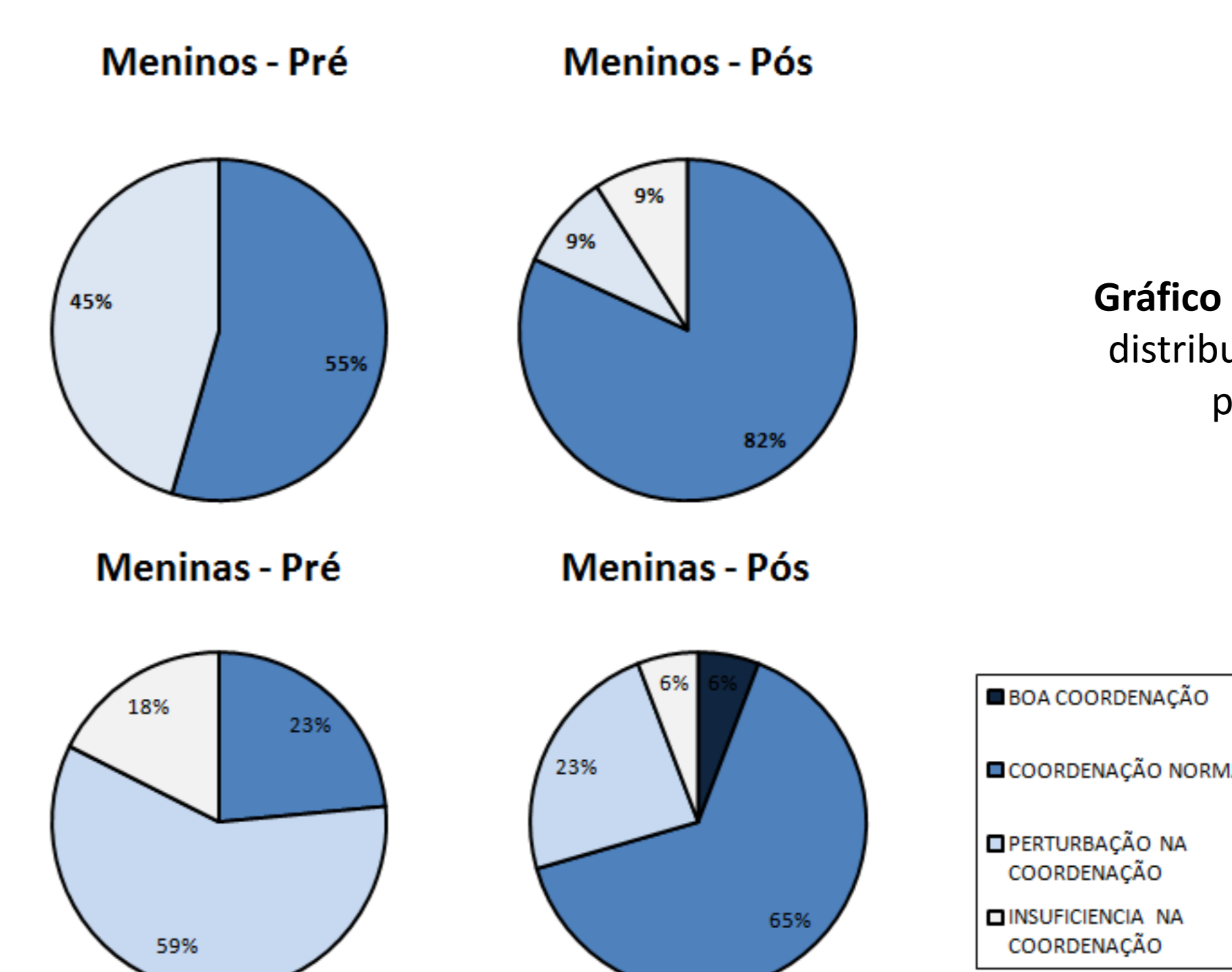


Gráfico 2. Resultado com valores percentuais da distribuição em função da Classificação do KTK pré e pós-intervenção por gênero..

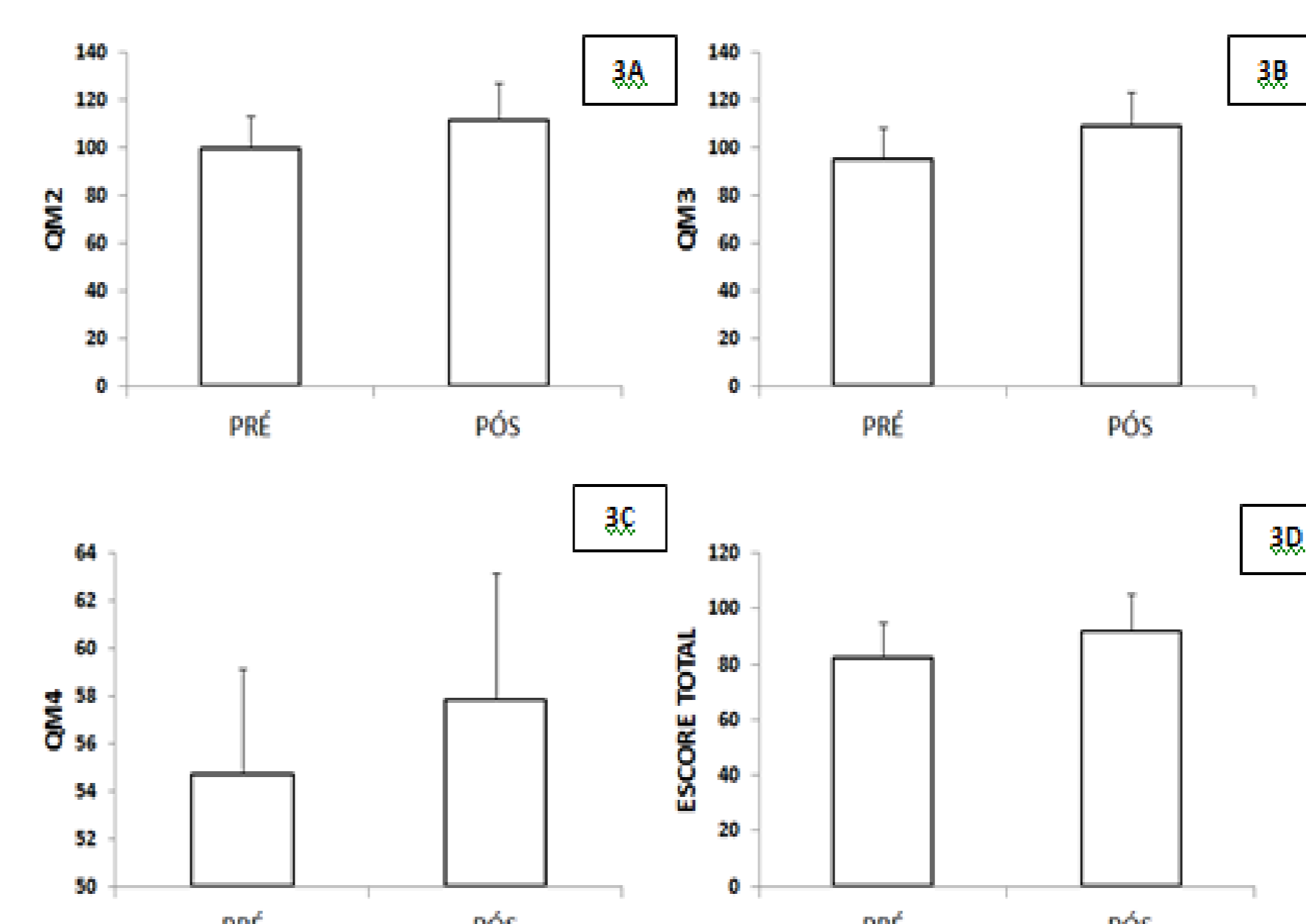


Gráfico 3. Médias e desvios padrão para QM2 (Saltos Monopedais - 3A), QM3 (Saltos Laterais - 3B), QM4 (Transferências sobre Plataformas - 3C) e Escore Total (3D) para diferenças pré e pós-intervenção.

A ANOVA evidenciou efeito principal de sexo para QM3 ( $F_{1,26}=5,979$ ;  $p=0,022$ ). As meninas apresentaram menores quocientes motores.

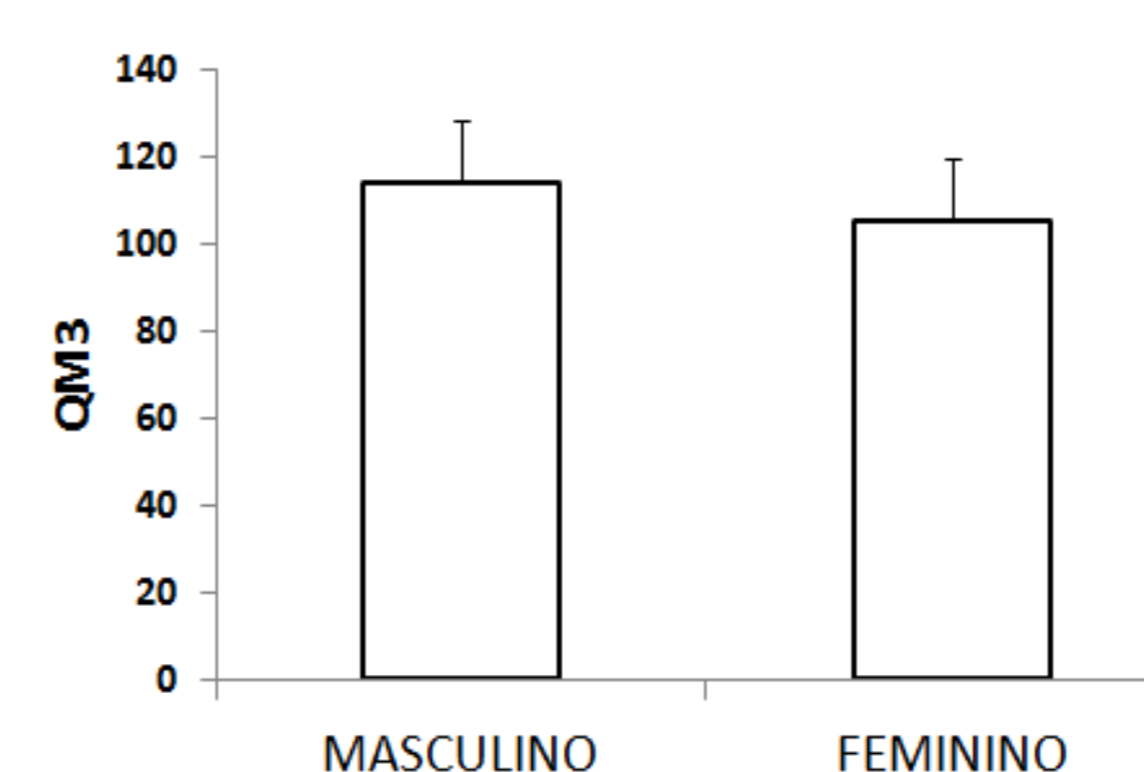


Gráfico 4. Médias e desvios padrão para QM3 (Saltos Laterais) para diferenças entre sexo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os níveis de desempenho motor encontrados no presente estudo revelaram que a maioria dos escolares, independentemente do sexo, após a intervenção com jogos e brincadeiras tradicionais obteve melhora no desempenho motor. Estes resultados mostram que os jogos e as brincadeiras tradicionais são uma ferramenta importantíssima para o desenvolvimento da coordenação motora dos escolares.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GORLA, J. I.; ARAÚJO P. F.; RODRIGUES J. L. Avaliação motora em educação física adaptada: teste KTK. 2 ed. São Paulo, 2009.  
KISHIMOTO, T. M. - O jogo e a educação infantil. IN: Kishimoto, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, Cortez, 2000.  
GALLAHUE D. L; OZMUN J. C. Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Ed. Phorte; 2005.