

## **ANÁLISE E DEFINIÇÃO DAS MELHORES TAREFAS MOTORAS PARA SE PROPOR A ELABORAÇÃO DE UMA BATERIA MOTORA.**

Thais Silva Beltrame<sup>1</sup>, Paola Cordeiro<sup>2</sup>, Fernando Luiz Cardoso<sup>3</sup>, Ana Karolina Souza<sup>4</sup>, Elisa Pinheiro Ferrari<sup>4</sup>, Fernanda Cerveira Fronza<sup>4</sup>, Renata Capistrano<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Vinculado ao Projeto de Pesquisa Jogos Digitais desenvolvido no CEFID./UDESC.

<sup>1</sup> Orientador, Professor do Departamento de Educação Física do CEFID – Tseltrame@gmail.com

<sup>2</sup> Acadêmico(a) do Curso de Educação Física– Centro-UDESC, bolsista de iniciação científica PIBIC/CNPq, PIBITI/CNPq, PROBIC/CNPq, PROBITI/UDESC.

<sup>3</sup> Professor do Centro-UDESC/Pesquisador da Instituição.

<sup>4</sup> Acadêmicas do Curso de pós graduação stricto sensu – CEFID-UDESC.

**Palavras-chave:** Desempenho motor; Bateria Motora; Jogos Digitais

**Resumo:** Atualmente vários instrumentos têm sido desenvolvidos, bem como diversas formas de avaliações testadas com o objetivo de aperfeiçoar as avaliações motoras em crianças. Entretanto, as baterias mais utilizadas no mundo apresentam alguns problemas, tais como: subjetividade nos critérios para classificar as crianças, métodos de análise confusos, análise de dados extensa e cansativa e principalmente a falta de motivação das crianças e adolescentes em participar dos testes. Neste sentido, o estudo foi desenvolvido com o objetivo de construir e validar uma bateria motora para crianças com base em Jogos Digitais. Entretanto, os Jogos Digitais Inteligentes que seriam utilizados nessa pesquisa construídos pelo nosso parceiro o LARVRA do CCT/UDESC, não conseguiram um padrão de estabilização fora de seu ambiente de criação. Nesse sentido, o objetivo de se propor uma bateria motora a partir das tarefas digitais teve que ser readaptado e resumiu-se a estudar e selecionar as melhores tarefas motoras dos instrumentos que utilizaríamos como validação concorrente: MABC2, TGMD2 e KTK. Por facilidades de coletas em relação a logística e amostragem, o Grupo de Pesquisa transferiu a coleta para outra cidade com o apoio dos integrantes do LAGESC / NUPECIS. Assim a pesquisa concentrou-se em estudar e analisar as qualidades psicométricas destas três importantes baterias motoras que serviriam da avaliação concorrente no parâmetro com os Jogos Digitais que não puderam ser aplicados. Fizeram parte do estudo 350 crianças com idades entre 7 e 10 anos moradores da grande Manaus /AM. Para a avaliação motora foram utilizados a Motor Assessment Battery for Children Second Edition - MABC-2, Test of Gross Motor Development - Second Edition - TGMD-2 e Body Coordination Test for Children – KTK. Os dados foram tabulados e analisados no pacote estatístico SPSS, versão 17.0 para sistemas operacionais Windows. Realizou-se uma estatística descritiva (média, mediana, desvio-padrão, mínimo e máximo) e também a estatística inferencial, após a verificação de normalidade dos dados. A pesquisa acabou concentrando-se na análise das tarefas motoras das baterias aplicadas com o objetivo de propor as melhores tarefas motoras em termos de variação e especificidade para a população estudada. Por fim selecionou-se as seguintes tarefas motoras: “Colocar pinos mão preferida”, “Colocar pinos mão não preferida”; “Enfiar o cordão, “acertar o saco de feijão no alvo” e “, “Equilibrar-se andando de costas” e “Transpor o corpo lateralmente como as melhores para a criação

de uma bateria motora digital em um futuro próximo. Sugere-se que a seleção destas tarefas possam constituir no futuro em uma bateria digital para crianças, permitindo uma aplicação com fidedignidade e confiabilidade dos testes, mas também mantendo o efeito motivação de se ter uma prática lúdica.