



## DESEMPENHOS INFERIORES NA COORDENAÇÃO MOTORA E MAIOR TEMPO DE TELA ENTRE ESCOLARES

CORREA, L. P.; CAMPOS, M. D.; CONCEIÇÃO, M. R.; ANTUNES, M. L. D.  
Faculdade Estácio de Sá de Ourinhos-SP

Atualmente crianças passam mais tempo frente às telas, o que pode acarretar em problemas futuros. No entanto, é na infância que o controle motor deve ser alcançado, pois é a fase em que as crianças ampliam suas habilidades e desenvolvem a coordenação motora e outras competências para realizar atividades específicas e cotidianas. Assim, esse estudo verificou a relação entre o desempenho nos testes do KTK e o tempo de tela de escolares entre 8 e 11 anos conforme sexo e faixa etária. Participaram deste estudo 122 escolares (69 meninos e 53 meninas) com idade média de 9,4 anos ( $dp=0,8$ ) de uma escola estadual de Ourinhos-SP. Para obter informações sobre o tempo de tela foram elaboradas questões para determinar o tempo gasto em eletrônicos (TV, videogame, computador e celular), durante a semana e no final de semana (FDS). Também foi aplicado o teste de Coordenação Corporal para Crianças (KTK) composto de quatro testes: Equilíbrio sobre a trave, saltos monopodais, saltos laterais e transferência sobre plataformas. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (nº 3.233.315 - CAAE: 07741818.8.0000.5502). Todos os envolvidos entregaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado pelos pais ou responsáveis. As coletas ocorrem durante aulas de Educação Física no segundo semestre de 2019. Os dados foram analisados por meio do teste de Correlação de *Spearman*. O tempo de tela não diferiu frente ao sexo, com exposição média de 162 minutos(min) durante a semana e 200 min/FDS, com destaque para o celular (253min/semana; 303min/FDS) e a TV (214min/semana; 267min/FDS). Além disso, 29,5% apresentaram insuficiência na coordenação, 38,5% perturbação e 32% coordenação normal. Entre os meninos, correlações negativas enfatizaram maior tempo de videogame durante a semana e menor desempenho na trave, salto monopodal e quociente motor geral. Especificamente entre 10 e 11 anos ( $n=42$ ) o tempo de videogame tanto durante como no FDS estiveram relacionados a desempenhos inferiores na trave de equilíbrio ( $\rho = -0,36$ ;  $p < 0,05$ ). Entre os meninos de 9 e 8 anos ( $n=27$ ) constatou-se que maior tempo no celular durante a semana ( $\rho = -0,60$ ;  $p < 0,01$ ) e nos FDS ( $\rho = -0,50$ ;  $p < 0,05$ ), assim como maior exposição à TV durante a semana ( $\rho = -0,48$ ;  $p < 0,05$ ) estiveram relacionados a menores quocientes na trave de equilíbrio. Entre as meninas não foram observadas correlações mediante os grupos etários, apenas correlação negativa e fraca entre maior tempo no celular e menor quociente motor para transferência de plataformas ( $\rho = -0,29$ ;  $p < 0,05$ ). Tais resultados atentam para os aspectos negativos do tempo de tela elevado diante de sua relação com menor desempenho nos testes de coordenação motora. Não podemos negar o auxílio e a aprendizagem que a tecnologia traz, entretanto, estimular o envolvimento em práticas motoras no ambiente escolar e familiar é crucial para a saúde e formação integral das crianças.

---

Trabalho oriundo de Projeto de Iniciação Científica  
[lucimarapalma@hotmail.com](mailto:lucimarapalma@hotmail.com); [marianedomingos2016@gmail.com](mailto:marianedomingos2016@gmail.com);  
[maiararodrigues1999@gmail.com](mailto:maiararodrigues1999@gmail.com); [mara.damasceno@estacio.br](mailto:mara.damasceno@estacio.br)