

## ESTIMULAÇÃO NEUROMOTORA PARA CRIANÇAS COM DIFICULDADES NA APRENDIZAGEM

ARCAY, J. C. S. M.<sup>1</sup>; ROCHA, P. R. H.<sup>1</sup>; PELLEGRINI, A. M.<sup>1</sup>; HIRAGA, C. Y.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Departamento de Educação Física -Universidade Estadual Paulista ‘Júlio de Mesquita Filho – Rio Claro

A atividade física produz inúmeros benefícios aos seus praticantes, independente de sua faixa etária. Pesquisas recentes têm apontado benefícios da atividade física associados às funções do cérebro, especialmente na melhora da memória e aprendizado. O presente estudo focaliza o desempenho sensório-motor de crianças com dificuldades de aprendizagem e motora no contexto escolar. Essas dificuldades atingem uma parcela da população, especialmente a infantil, interferindo tanto no desempenho acadêmico como desenvolvimento global do indivíduo. O presente estudo explorou o uso de videogames como forma de intervenção a fim de favorecer o desempenho sensório-motor dessas crianças. **Método:** Participaram do estudo crianças com idade entre 7 a 11 anos matriculados em escolas públicas municipais. Desse total, 17 foram identificadas com transtorno do desenvolvimento motor (TDC) e com dificuldades de aprendizagem acadêmica (DA) e formaram o grupo TDC+DA. O restante das crianças (19) formou o grupo com dificuldades de aprendizagem (DA), pois foram identificadas somente com dificuldade de aprendizagem. A identificação das crianças com TDC foi realizada utilizando a bateria de testes M-ABC2 (Movement Assessment Battery for Children– 2, HENDERSON & SUGDEN, 2007). A identificação para DA foi realizada por procedimentos estabelecidos por profissionais da psicopedagogia e psicologia do quadro de servidores da secretaria municipal de educação do município. Os participantes do estudo foram submetidos a cinco sessões de 45 minutos de atividades no console de videogame Wii visando à estimulação da capacidade sensório-motora, mais especificamente a capacidade de integração viso-motora. **Resultados:** Os resultados do desempenho no videogame Wii mostraram que tanto os participantes do grupo com TDC+DA e do grupo com DA somente aumentaram o desempenho gradativamente ao longo das cinco sessões. Contudo, o desempenho das crianças com TDC+DA consistentemente foi inferior ao dos participantes somente com DA. **Conclusão:** Tendo em vista as habilidades viso-motoras exigidas para um desempenho mínimo do no jogo do videogame Wii, o baixo desempenho do grupo TDC+DA pode ser um indicativo de que o TDC potencializa as dificuldades em atividades que exigem integração viso-motora.