



Fundamental Motor Skills (FMS)

O aplicativo FMS foi desenvolvido em parceria entre a Universidade Federal de Santa Maria e Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Fernando Copetti – UFSM
Profa. Dra. Nadia Cristina Valentini- UFRGS



Cite this app:

Copetti, F., Valentini, NC. (2023). **Fundamental Motor Skills**. [Mobile app].

Play Store. <https://play.google.com/store/apps/>

Apple Store. <https://.apple.com/br/appstore/apps>

Financiamento





Fundamental Motor Skills

O aplicativo Fundamental Motor Skills (FMS) foi desenvolvido para auxiliar profissionais das áreas da saúde e educação, bem como para pais e crianças. O FMS é um suporte visual para a demonstração das habilidades motoras fundamentais durante a avaliação do desempenho motor, instrução e prática das habilidades motoras. Possui critérios para avaliar o desempenho na execução das habilidades motoras. Pode ser utilizado para motivar e encorajar as crianças para a prática das habilidades.

A execução de cada habilidade retrata um modelo proficiente, com critérios motores específicos para cada habilidade, elaborados a partir da literatura pertinente. A utilização desses critérios auxilia como referência na avaliação do desempenho motor, na instrução e no planejamento de tarefas que promovam o desenvolvimento infantil.

App FMS possui figuras sequenciais ilustrativas, e respectivas animações, com quatro opções de personagens que demonstram a execução de 21 habilidades motoras fundamentais de **equilíbrio**, **locomoção** e **com bola**.





Selecione o personagem

Quatro opções de personagens, dois meninos e duas meninas de duas etnias, estão disponíveis para ser escolhidos na demonstração das habilidades motoras. O profissional ou pai pode escolher o personagem, ou permitir que a criança escolha o que melhor lhe representa para a demonstração.



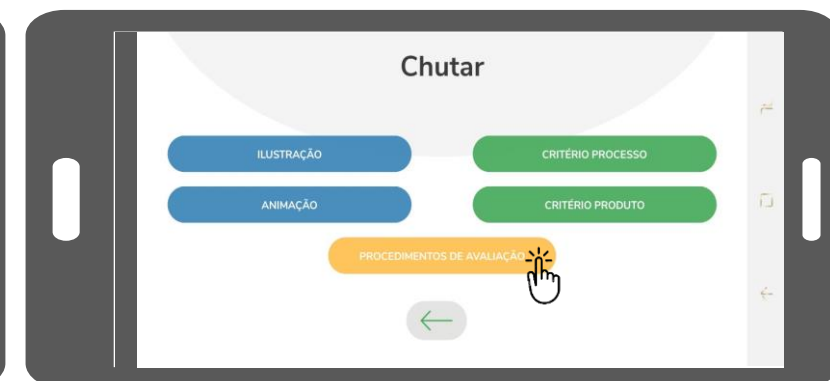
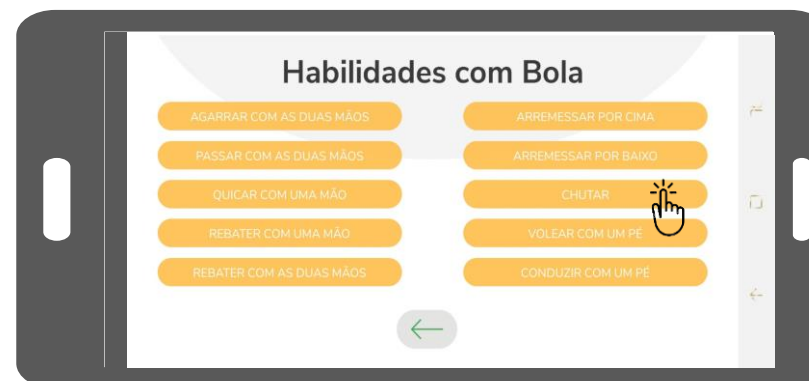
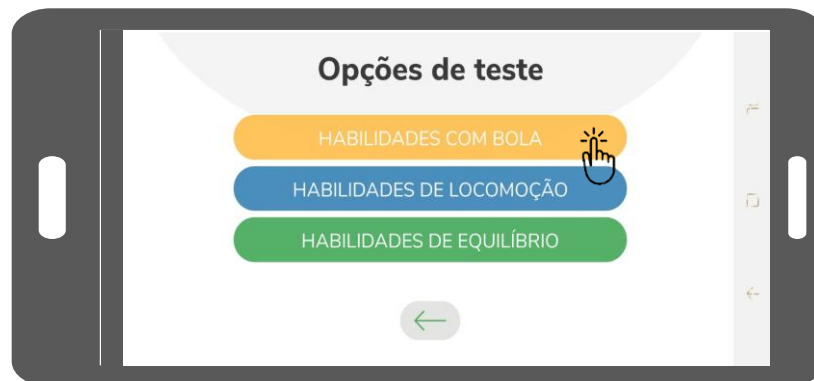


Selecione as opções de teste e habilidades desejada

Com bola: Agarrar com duas mãos, passar com duas mãos, quicar com uma mão, rebater com uma mão, rebater com as duas mãos, arremessar por cima, arremessar por baixo, chutar, volar com um pé e driblar com um pé

Locomoção: Correr, correr de lado, galopar, mudar de direção, saltitar, saltar alongado, saltar em um pé, saltar horizontal e saltar vertical.

Equilíbrio: Equilibrar em um pé e caminhar sobre a linha.





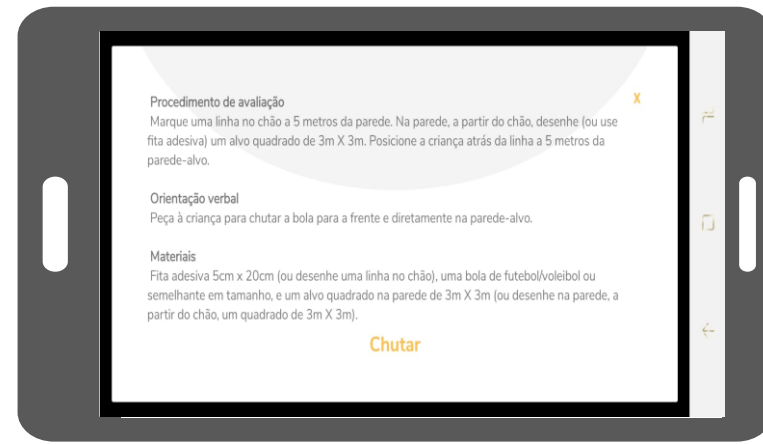
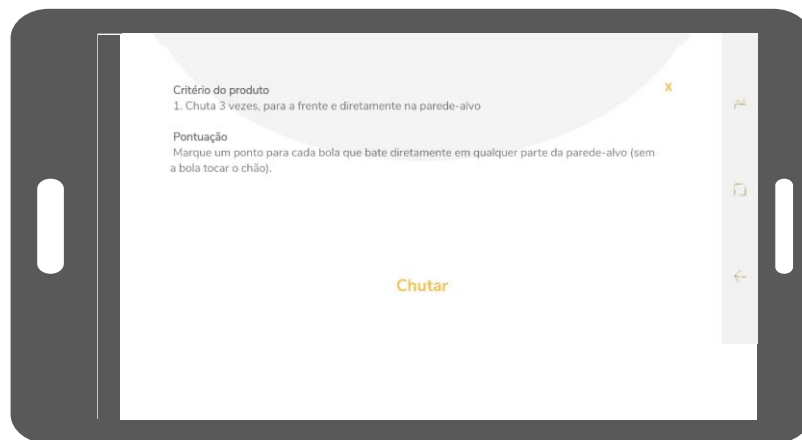
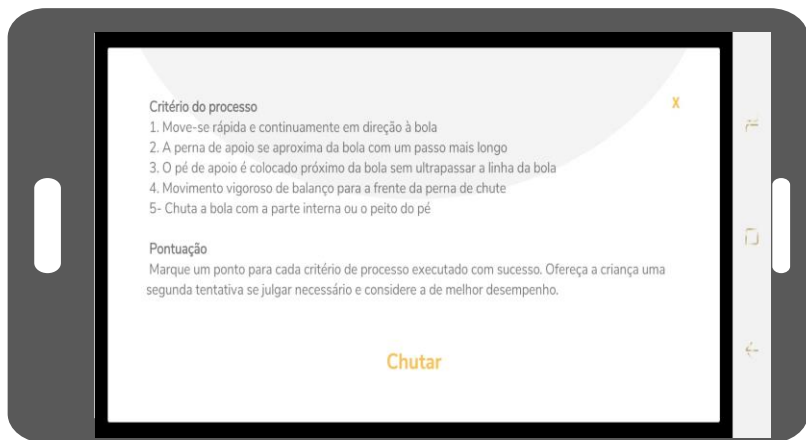
Habilidade selecionada

Ao selecionar uma habilidade, você irá ter acesso as opções para a realização do teste.

Procedimentos de avaliação: Apresenta as orientações para a realização da avaliação, juntamente com a instrução verbal a ser fornecida, bem como os materiais necessários para a realização da avaliação.

Critérios: O teste apresenta critérios de avaliação orientados para o **Processo** e para o **Produto**.

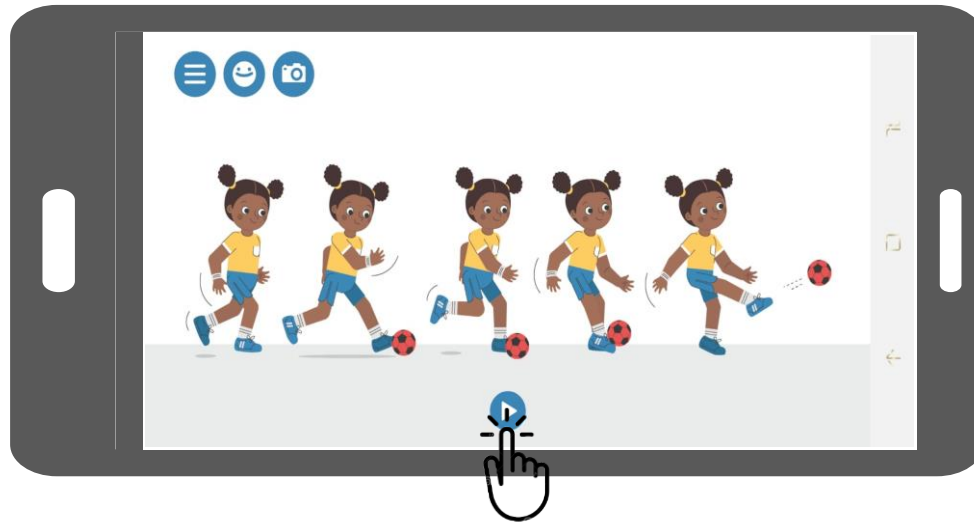
*A avaliação das habilidades podem ser realizados de maneira independentes, somente processo ou somente produto, somente uma categoria de habilidades, ou mesmo uma única habilidade, conforme o objetivo pretendido. Ao avaliar todas as habilidades de uma categoria (ex. locomotoras), sugere-se seguir a ordem em que estão apresentadas no App.






Ilustrações

Estão disponibilizadas sequências de imagens de cada uma das habilidades motoras. As imagens contêm entre quatro e seis figuras sequenciais para cada habilidade, as quais foram criadas para representar os principais critérios motores de proficiência na execução daquela habilidade. As figuras podem ser ampliadas com um simples movimento de pinça dos dedos na tela, para facilitar a visualização de determinado segmento corporal ou detalhe de interesse do critério motor (ex. Chuta a bola com a parte interna do pé ou o peito do pé)

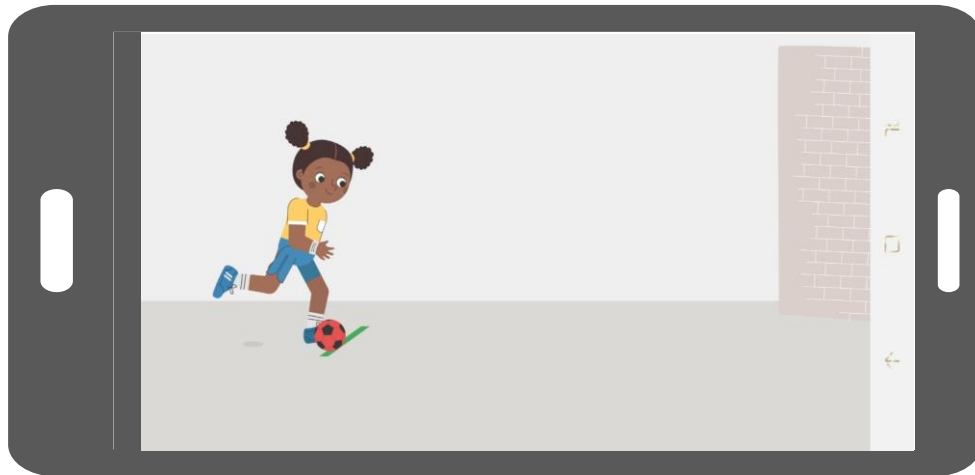




Animações

Estão disponibilizadas as animações de cada uma das habilidades motoras. As imagens podem ser reproduzidas quantas vezes desejar. É possível gravar a partir da  câmera do celular a execução do movimento para posterior *feedback*.

Também é possível avaliar a percepção de competência percebida após a realização  de cada habilidade. Para isso, dentro da pasta de ilustrações, basta clicar no ícone





Ícones de comando



Retorna para a identificação da criança



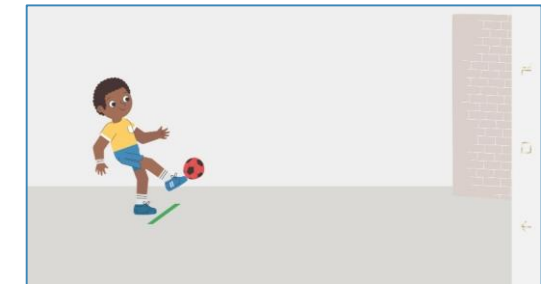
Escala de percepção de competência



Acesso a câmera do celular para gravar



Roda a animação





Link: https://drive.google.com/drive/folders/19a5loW9k5BJLoLjV4ZPVrfPXW--rZk_z?usp=share_link

E-mail: habilidadesmotorasfundamentais@gmail.com

[illegible]



Ficha de escões – Avaliação Produto



Preenche de acordo com o critério de cada habilidade

Nome _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Objetivo geral: Avaliar o conhecimento teórico e prático dos estudantes em relação ao conteúdo programático da disciplina.

Objetivo específico: Avaliar o conhecimento teórico e prático dos estudantes em relação ao conteúdo programático da disciplina.

Habilidades em Equilíbrio	Critérios
1. Equilibrar em um pé por 30 segundos com a perna esquerda.	
2. Realizar um salto alto.	
Habilidade 03: Lançamento	Critérios
1. Correr	Tempo para correr 10 metros
2. Deslocar de lado	Deslocar de lado 10 metros, mantendo o corpo de lado, sem parar
3. Saltar	Salto 10 metros sem parar
4. Mudar de direção	Mudar de direção 5 vezes sem parar a caminhada
5. Saltar	Salto 10 metros sem parar
6. Salto alto	Salto alto 10 vezes consecutivas ou com uma pequena parada entre cada salto
7. Salto em um pé	Salto em um pé 5 vezes consecutivas
8. Salto horizontal	Distância do salto horizontal
9. Salto vertical	Altura do salto vertical
Habilidade 04: Bola	Critérios
1. Agarrar com as duas mãos	Agarrar com as duas mãos 3 vezes, sem que a bola caia ou, toque o corpo
2. Passar com as duas mãos	Passar com as duas mãos 3 vezes, para a frente e distintamente para a parede atrás
3. Chutar com uma mão	Chutar com uma mão 3 vezes, sem parar ou perder o controle da bola
4. Relevar com uma mão	Relevar com uma mão 3 vezes (uma variação de cada vez), batendo a bola para a frente e distintamente na parede atrás
5. Relevar com as duas mãos	Relevar com as duas mãos 3 vezes, batendo a bola para a frente e distintamente na parede atrás
6. Arremessar por cima	Arremessar por cima 3 vezes, para a frente e distintamente na parede atrás
7. Arremessar por baixo	Arremessar por baixo 3 vezes, para a frente e distintamente na parede atrás
8. Chutar	Chutar 3 vezes para a frente e distintamente na parede atrás
9. Valorar com um pé	Valorar com um pé 3 vezes, para a frente e distintamente na parede atrás
10. Conduzir com um pé	Conduzir com um pé 5 vezes, para a frente e distintamente, controlando a bola, na direção do cone-alvo

[illegible]

Todo o conteúdo e material de suporte do App FMS foi desenvolvido para fins acadêmicos científicos e com distribuição gratuita. Todos os direitos de imagens e conteúdos são reservados. A comercialização ou apropriação ilegal das imagens, vídeos e conteúdos pode caracterizar crime.