



Trabalho apresentado no 20º CBCENF

Título: VIDEOGAMES ATIVOS PODEM SER UTILIZADOS COMO ESTRATÉGIA PARA PREVENÇÃO E TRATAMENTO DO SOBREPESO E OBESIDADE

Autores: NARIA NÍVIA DE ARAÚJO BARBALHO ALVES (Relator)
WILKSLAM ALVES DE ARAÚJO
EMANOELLA CARNEIRO DE SOUZA
DAIANNY PEREIRA ANGELO
INADJA SANCLEYA ROZAS DE OLIVEIRA⁴
FERDINANDO OLIVEIRA CARVALHO

Modalidade: Pôster

Área: Cuidado, Tecnologia e Inovação

Tipo: Pesquisa

Resumo:

Introdução: a obesidade tem assumido proporção mundial, caracterizando-se em um grave problema de saúde pública. Uma grande ameaça para a condição humana, por propagar consequências crônicas e metabólicas que diminuem o bem-estar, expectativa e qualidade de vida. Portanto, é preciso buscar resultados efetivos que oportunizem a consolidação do conhecimento científico sobre ferramentas inovadoras envolvidas com o movimento humano que possibilitem a prevenção e tratamento do sobrepeso e obesidade. **Objetivo:** identificar os benefícios dos videogames como ferramenta para prevenção e tratamento do sobrepeso e obesidade. **Metodologia:** realizou-se uma revisão integrativa da literatura nas seguintes bases de dados: LILACS, Medline e SciELO. Utilizando-se a associação entre os descritores controlados em ciências da saúde: "Atividade física," "Exergames," "Sobrepeso" e "Obesidade". Foram encontradas 17 referências, e a partir dos critérios de inclusão (artigos publicado na íntegra que retratassem a temática do estudo; de livre acesso; publicados em português, inglês e espanhol) e dos de exclusão (trabalhos repetidos), chegou-se a 09 artigos científicos, todos disponíveis na base de dados da Medline, datados de 2012-2016. **Resultados:** constatamos que por meio dos videogames ativos é possível obter diferenças significativas em variáveis relacionadas à saúde, pois possibilita o aumento do nível de atividade física acima dos parâmetros basais, elevando o gasto energético, frequência cardíaca, consome de oxigênio e equivalentes metabólicos, agindo no combate do sedentarismo, sobrepeso e obesidade. Além de influenciarem nos fatores psicossociais e motivacionais, que estão fortemente relacionados à sua intervenção, assim sendo a motivação um aspecto importante para permanência do indivíduo durante o desenvolvimento de atividades físicas. Nesse sentido, as intervenções tecnológicas integrativas ligadas às tarefas motoras podem ser utilizadas como dispositivo para exercitação pela população sedentária. **Conclusão:** os videogames ativos aparecem como ferramenta capaz de combater o sedentarismo, aumentar o nível de atividade física, e diminuir o sobrepeso e obesidade.