



Trabalho apresentado no 20º CBCENF

Título: ATIVIDADE FÍSICA, OBESIDADE E VIDEOJOGOS ATIVOS: O CORPO EM MOVIMENTO

Autores: VIVIANE PEREIRA DE OLIVEIRA (Relator)
WILKSLAM ALVES DE ARAÚJO
MARHLA LAIANE DE BRITO ASSUNÇÃO
EMANOELLA CARNEIRO DE SOUZA
ANKILMA DO NASCIMENTO ANDRADE FEITOSA
FERDINANDO OLIVEIRA CARVALHO

Modalidade: Pôster

Área: Cuidado, Tecnologia e Inovação

Tipo: Pesquisa

Resumo:

Introdução: a prevalência da obesidade tem aumentado de maneira significativa em níveis globais, e afeta os indivíduos independentemente do nível econômico, idade, sexo ou etnia. Constata-se a carência de estudos que mostram os efeitos da intervenção de atividades físicas com os videogames ativos nos parâmetros metabólicos e hemodinâmicos neste grupo. Essa carência é ainda mais relevante em estudos brasileiros. Objetivo: estimular a prática da atividade física por meio de videogames ativos em adolescentes obesos. Metodologia: trata-se de revisão integrativa da literatura, realizada em bases de dados da Biblioteca Virtual de Saúde: Literatura Latino-americana e do Caribe em Ciências da Saúde (Lilacs); Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Portal Capes. Os dados foram coletados em maio de 2017. Para tanto, foram empregados os Descritores em Ciências da Saúde (DeCS), a saber: “Adolescente,” “Atividade física,” “Exergames” e “Obesidade”. Foram encontradas 29 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 12 artigos científicos (06 – Lilacs; 04 – Portal Capes; 02 SciELO) datados de 2012-2016. Resultados/ Discussões: os videogames ativos possibilitam utilizar todo o corpo durante os jogos em posição estática oportunizando a dinamicidade do movimento, requestando maior demanda das variáveis metabólicas (gasto calórico) e cardiorrespiratórias (frequência cardíaca; consumo de oxigênio), quando comparada ao repouso. Visto que há um maior recrutamento de musculatura, tanto em membros superiores, inferiores e tronco. Ainda exige maior equivalente metabólico, consumo de oxigênio e frequência cardíaca quando comparados com outros jogos eletrônicos, como o Nintendo Wii. Conclusão: os videogames ativos apresentam-se como uma ferramenta disponível para a prática de atividades físicas, podendo contribuir para um estilo de vida ativo por intermédio de atividades motivacionais, consequentemente proporciona uma melhor qualidade de vida.