

Trabalho apresentado no 20º CBCENF

Título: EXERGAMES: ATIVIDADE DINÂMICA E QUE ESTIMULA DIFERENTES ASPECTOS DO DESENVOLVIMENTO NA SÍNDROME DE DOWN

Relatoria: BARTIRA ALVES TUPINA BARBOSA
WILKSLAM ALVES DE ARAÚJO
MARHLA LAIANE DE BRITO ASSUNÇÃO

Autores: THAMIRYS ARIELLY BRANDÃO ANDRADE E SILVA
ANA REGINA CARINHANHA DA SILVA
FERDINANDO OLIVEIRA CARVALHO

Modalidade: Pôster

Área: Cuidado, Tecnologia e Inovação

Tipo: Pesquisa

Resumo:

Introdução: o comportamento sedentário e baixos níveis de atividade física são pontuados como fatores de risco à saúde na Síndrome de Down (SD). As limitações motoras apresentadas pela maioria das pessoas acometidas por SD, especialmente em crianças, potencializam o quadro de inatividade física e sedentarismo. Portanto, torna-se essencial incentivar e promover novos padrões comportamentais ativos. **Objetivo:** estimular a prática da atividade física por meio dos videogames ativos para pessoas com SD. **Metodologia:** realizou-se 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” e “Síndrome de Down”. Foram encontradas oito 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 cinco artigos científicos, todos disponíveis na base de dados da Medline, datados de 2012-2016. **Resultados/Discussão:** os videogames ativos têm sua relevância confirmada a partir dos achados literários que os apontam como uma ferramenta motivadora e atrativa, orientada para promoção da saúde e mecanismo de intervenção destinado a melhorar os níveis de atividade física das pessoas acometidas por SD, além de demonstrarem exercícios com intensidades capazes de alterar significativamente variáveis relacionadas à saúde, aspectos cognitivos, sensoriais e sociais. **Conclusão:** a utilização de videogames ativos para exercitação física deve ser estimulada, por se constituir como uma atividade interativa e que estimula diferentes aspectos do desenvolvimento na SD.