

## 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.