



Revista Brasileira de CIÊNCIAS DO ESPORTE

www.rbceonline.org.br



ARTIGO ORIGINAL

Efeitos dos exergames em crianças com risco e dificuldade significativa de movimento: um estudo cego randomizado



Pâmella de Medeiros^{a,*}, João Otacilio Libardoni dos Santos^b, Renata Capistrano^a, Helton Pereira Carvalho^a, Thais Silva Beltrame^a e Fernando Luiz Cardoso^{a,c}

^a Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc), Departamento de Ciências da Saúde, Florianópolis, SC, Brasil

^b Universidade Federal do Amazonas (Ufam), Manaus, AM, Brasil

^c Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc), Departamento de Ciências da Saúde, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, SC, Brasil

Recebido em 1 de fevereiro de 2017; aceito em 12 de janeiro de 2018

Disponível na Internet em 3 de fevereiro de 2018

PALAVRAS-CHAVE

Videogame;
Educação física;
Habilidade motora

KEYWORDS

Video game;
Physical education;
Motor skill

Resumo O objetivo deste estudo foi verificar o efeito de um programa de intervenção motora com exergames em crianças com risco e dificuldade significativa de movimento. Foram feitas 18 sessões de 45 minutos. Para identificar as crianças com risco e dificuldade motora usou-se a bateria MABC-2. Nas análises pré-teste, no grupo experimental havia duas crianças com dificuldade de movimento e crianças com indicativo de risco de dificuldade, nas análises pós-teste verificou-se que apenas duas crianças estavam com risco de dificuldade e quatro sem dificuldade de movimento. Com isso, sugere-se que os exergames podem ser ferramentas úteis para a melhoria do desempenho motor, além de oferecer subsídio para uma opção de estimulação do movimento.

© 2018 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Este é um artigo Open Access sob uma licença CC BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

Effects of exergames in children at risk and significant movement difficulty: a blinded randomized study

Abstract The aimed of this study was to verify the effect of a motor intervention program with exergames in children with risk and significant movement difficulty. 18 sessions of 45 minutes were performed. The MABC-2 battery was used to identify children at risk and motor difficulty. In the pre-test, in the experimental group there were two children with difficulty of movement and four children with indicative of risk of difficulty, in the post-test analyzes, it was verified that only two children were at risk of difficulty and four were without difficulty of Movement.

* Autor para correspondência.

E-mail: pamellademedeiros@hotmail.com (P. de Medeiros).

PALABRAS CLAVE

Videojuegos;
Educación física;
Habilidades motoras

With this, it is suggested that the exergames can be useful tools for the improvement of the motor performance, besides offering subsidy for an alternative of stimulation of the movement. © 2018 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Published by Elsevier Editora Ltda. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

Efectos de los videojuegos activos en niños en riesgo e importante dificultad de movimiento: un estudio enmascarado de distribución aleatoria

Resumen El objetivo de este estudio fue comprobar el efecto de un programa de intervención motora con videojuegos activos en niños en riesgo e importante dificultad de movimiento. Se realizaron 18 sesiones de 45 minutos. Para identificar a los niños en riesgo y con motricidad difícil, se utilizó una batería MABC-2. En el análisis previo al estudio, en el grupo experimental había dos niños con dificultades de movimiento y cuatro niños sin dificultades de movimiento. Con ello se sugiere que los videojuegos activos pueden ser herramientas útiles para lograr una mejora del rendimiento motor, además de ofrecer ayuda a una alternativa de estimulación del movimiento.

© 2018 Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Este es un artículo Open Access bajo la licencia CC BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

Introdução

A dificuldade significativa de movimento afeta cerca de 5 a 6% das crianças entre cinco a 11 anos (Apa, 2013; Smits-Engelsman et al., 2015). É expressa pela aquisição e execução de habilidades motoras abaixo do esperado para a idade cronológica, por um desempenho lento, impreciso e substancialmente desajeitado, não apenas em atividades esportivas e de lazer, mas também em atividades da vida diária (Apa, 2013; Smits-Engelsman et al., 2015). As crianças que apresentam esses déficits motores podem apresentar dificuldades de aprender a planejar, organizar, fazer e modificar os próprios movimentos, dependem do *feedback* e não reconhecem facilmente os erros das habilidades motoras que executam (Missiuna et al., 2011). Dessa maneira, evitam participar de situações que envolvam habilidades motoras, pois se percebem menos eficientes em relação às suas capacidades motoras quando comparados com os seus pares, tendem a ser mais inativas fisicamente, o que traz preocupação, uma vez que baixos níveis de atividade física geram riscos à saúde (Liong et al., 2015).

Em conjunto com isso, a criança passa a conviver com sentimentos de fracasso e incapacidade (Ferreira et al., 2015) e ainda se torna vulnerável a desenvolver complicações secundárias prejudiciais, tais como baixa competência social (Straker et al., 2015), baixa autoestima e menor autoeficácia (Batey et al., 2014), o que pode interferir em todos os aspectos da vida, seja nas relações sociais, emocionais, afetivas ou escolares (Santos e Vieira, 2013). Nesse contexto, fazem-se necessários a identificação precoce e o encaminhamento de crianças com risco e dificuldade significativa de movimento para métodos de intervenções eficazes, com o intuito de minimizar os problemas decorrentes dessa dificuldade e evitar o agravamento futuro para as crianças em risco de desenvolvimento.

Assim, considerando o contexto tecnológico vivenciado pelas crianças atualmente, e aliado à ludicidade que os vídeos games proporcionam, evidências apontam que os exergames dispõem de potenciais benefícios à aprendizagem motora (Jelsma et al., 2014), tendo em vista que são tecnologias atreladas à atividade física e permitem que os usuários tornem-se ativos no ambiente virtual e participem de jogos, esportes virtuais e outras atividades lúdicas e interativas (Sinclair et al., 2007; Suhonen et al., 2008; Lam et al., 2011).

Alguns estudos experimentais usaram os exergames como ferramenta de intervenção, como no estudo de Sheeham e Katz (2013), em que os exergames foram usados para melhorar a estabilidade postural e o equilíbrio em 61 crianças de uma escola primária em Calgary, Canadá. O estudo de Vernadakis et al. (2015), feito na Grécia, verificou diferença entre um programa de intervenção baseado em exergame e um treinamento tradicional de habilidades de controle de objeto em 22 crianças. Os autores concluíram que os exergames são abordagens valiosas para melhoria nas habilidades de controle de objeto. Além disso, Hammond et al. (2014), em seu estudo experimental com 10 crianças nos Estados Unidos, verificaram que os exergames são ferramentas simples, que podem promover a melhoria no desempenho motor de crianças com desordem coordenativa desenvolvimental.

Com isso, supõe-se que os exergames constituem-se ferramentas propícias para intervenções em crianças com risco e dificuldade significativa de movimento. São ferramentas de mediação para o desempenho motor, viabilizam a prática de atividade física, o que os torna supostamente mais atraentes do que as abordagens tradicionais de intervenção motora. Proporcionam também, devido aos movimentos exigidos, a oportunidade de fazer tarefas sem o receio da exposição às práticas habituais. No entanto, observa-se a escassez de estudos relacionados aos aspectos motores e exergames no Brasil, considerando a necessidade de diferentes estratégias no ensino da educação física escolar

Download English Version:

<https://daneshyari.com/en/article/8802873>

Download Persian Version:

<https://daneshyari.com/article/8802873>

[Daneshyari.com](https://daneshyari.com)