

INFLUÊNCIA DE DIFERENTES TIPOS DESJEJUNS EM UMA SESSÃO DE EXERGAMES SOBRE AS FUNÇÕES EXECUTIVAS DE ESCOLARES

Bruna Lethicia Jubé Moraes¹, Claudia Dias Leite¹, Alex de Oliveira Cavalcante², Marcela Brandão Dias¹, José Henrique Pereira Alves², Rafaello Pinheiro Mazzocante³, André dos Santos Costa⁴, Isabela Almeida Ramos¹.

¹Universidade Católica de Brasília (UCB); ²Universidadede Brasília (UnB); ³Instituto Federal de Santa Catarina; ⁴Universidade Federal de Pernambuco.

INTRODUÇÃO E OBJETIVO



(Gonsalves et al., 2024; Pontifex et al., 2013; Val-Laillet et al., 2015; Hillman et al., 2017)

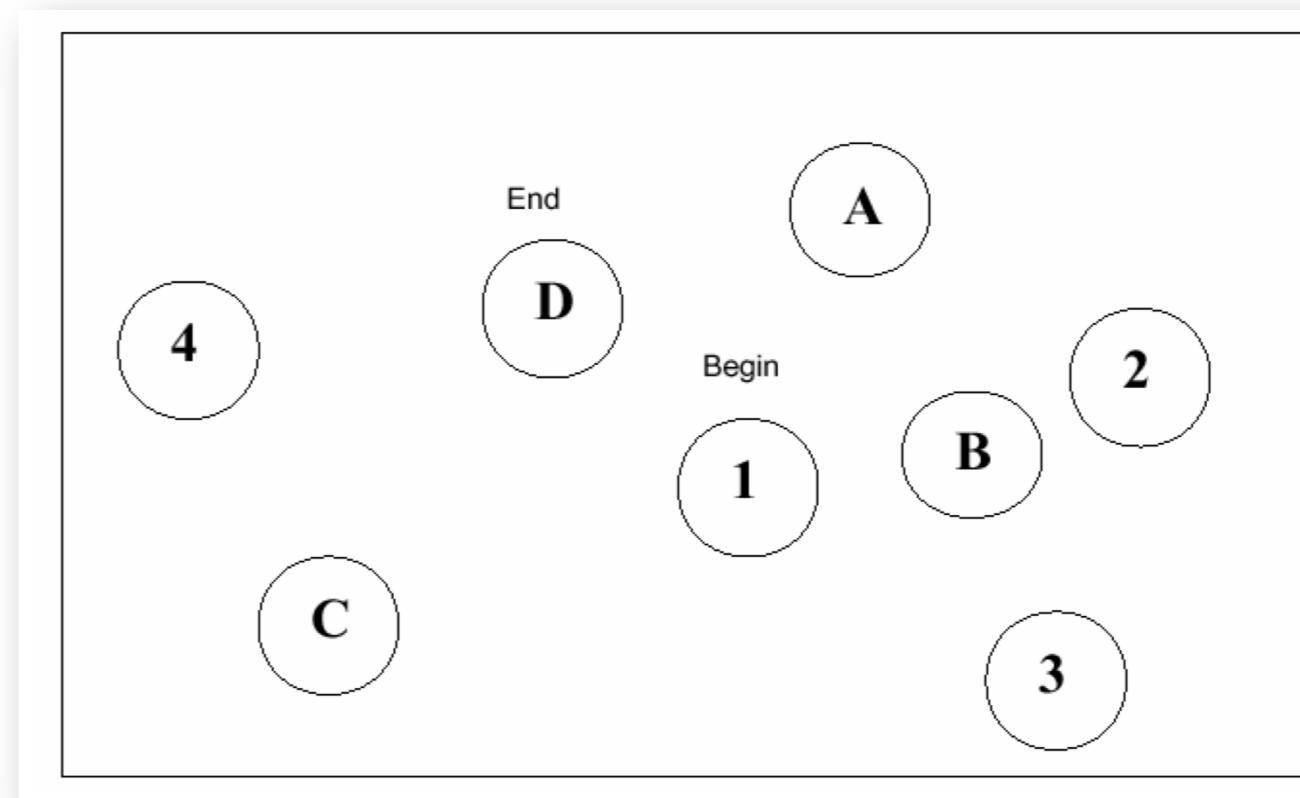
Verificar os efeitos de diferentes desjejuns em sessões agudas de exergames sobre o Controle Inibitório (CI) e a Flexibilidade Cognitiva (FC) de escolares.

MÉTODOS

A amostra composta por 57 estudantes, de 10 a 15 anos.



Teste de trilhas A e B

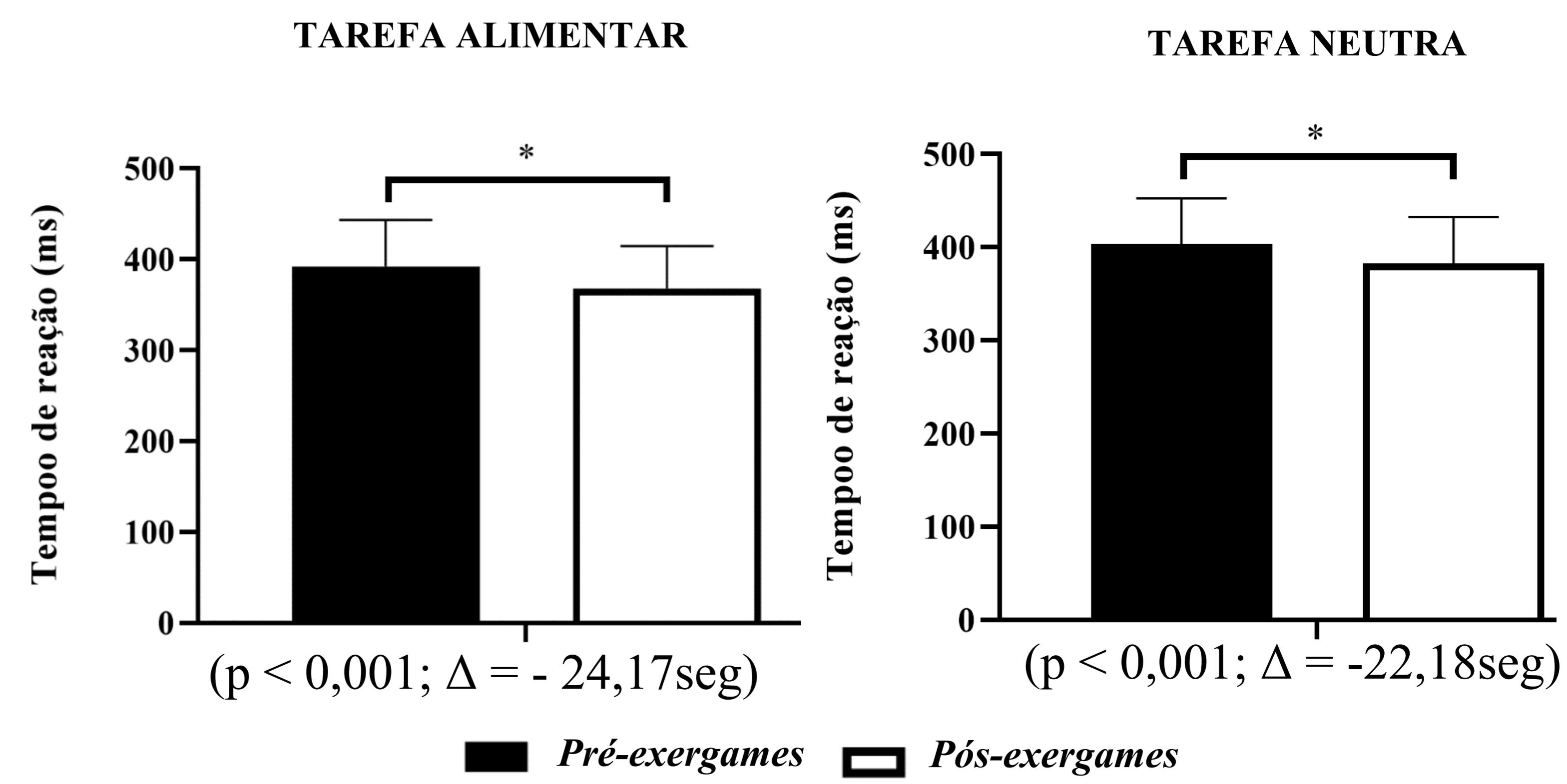


Kinect Sports Ultimate®

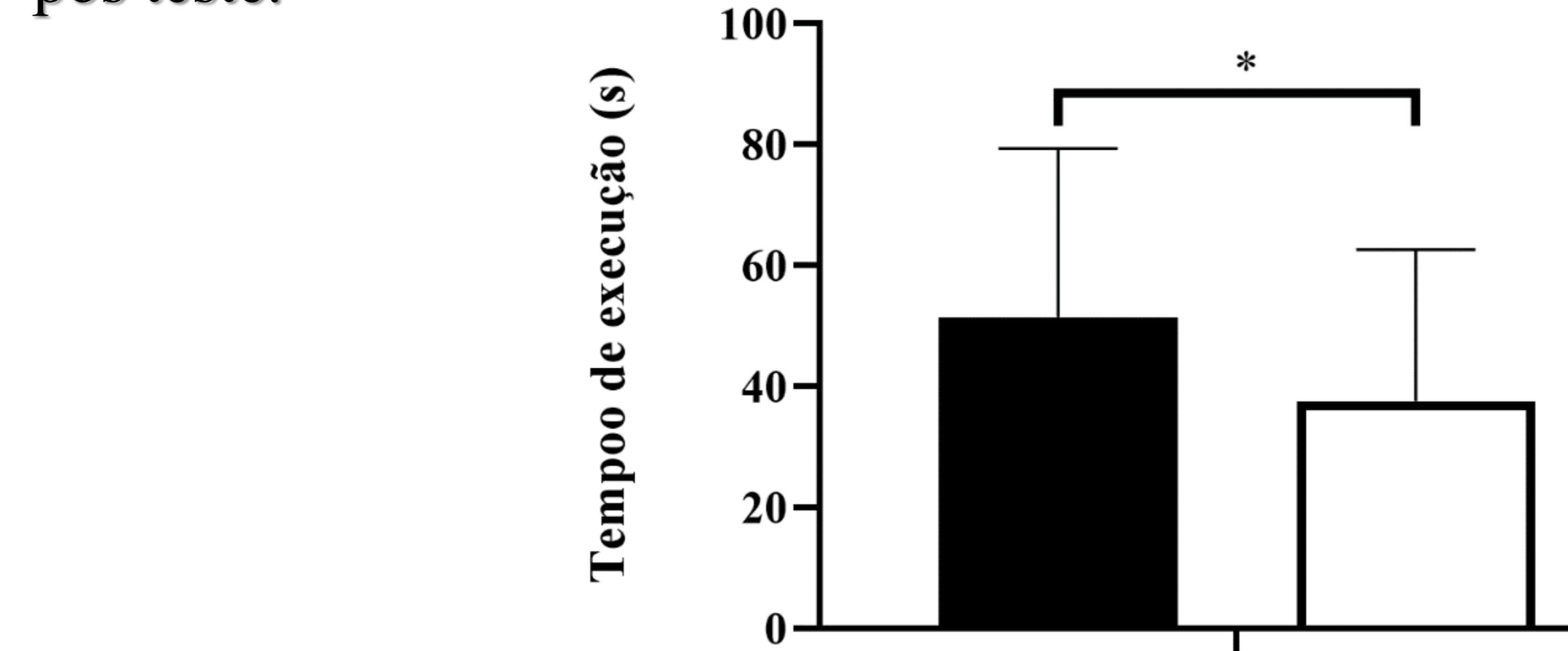


RESULTADOS

A ANOVA de medidas repetidas indicou não haver diferença significativa entre grupos nas tarefas neutra [$F(2,53) = 0,448$, $p = 0,641$] e alimentar ($F(2,54) = 0,635$, $p = 0,534$].



No teste de trilhas ($F(1,48) = 10,71$, $p < 0,001$), com melhora no tempo pós teste.



CONCLUSÃO

Os exergames resultaram na melhora no tempo de reação geral no teste Go/Nogo.

