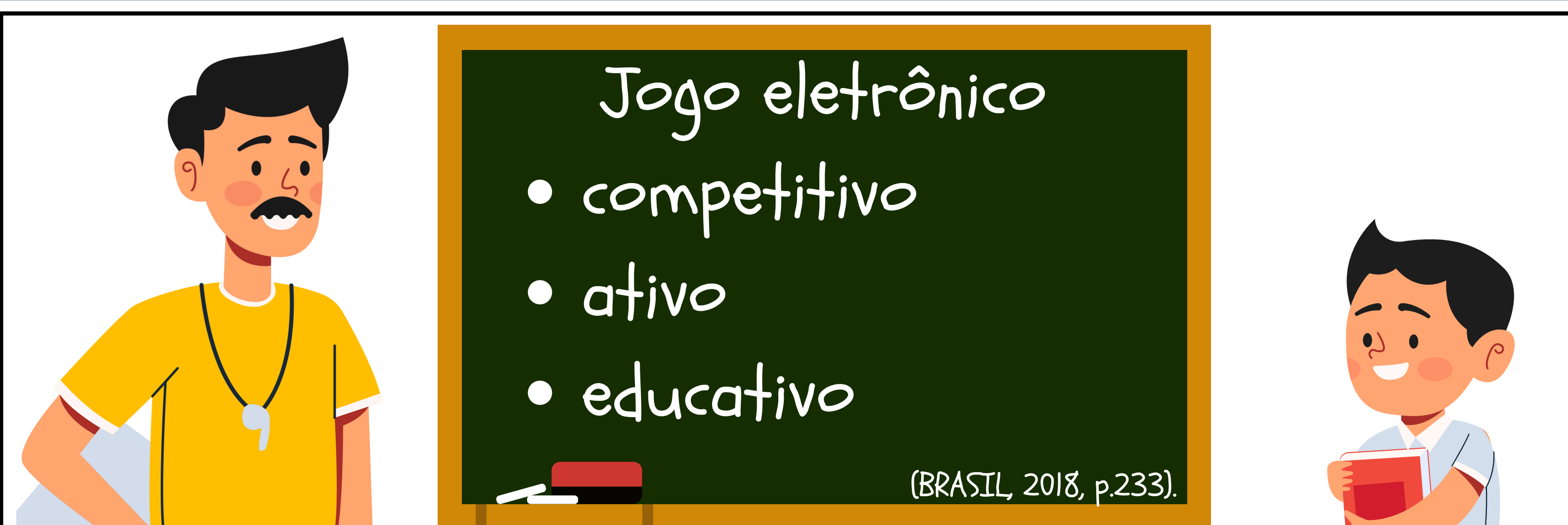


Exergame, esport e seus impactos agudos na flexibilidade cognitiva e frequência cardíaca de escolares



INTRODUÇÃO



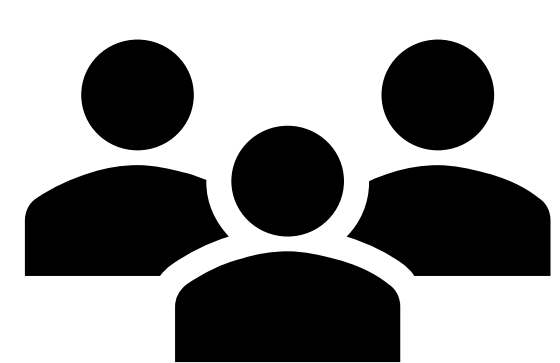
OBJETIVO

Avaliar e comparar os efeitos agudos de um exergame (Kinect Adventures) e um esport (Fortnite) sobre a flexibilidade cognitiva e frequência cardíaca de escolares, em comparação com uma intervenção controle (Videoaula).

MÉTODOS

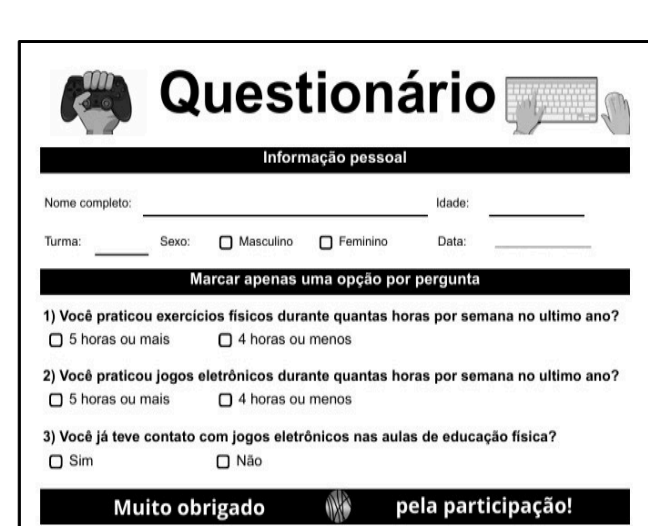
Instrumentos

Participantes



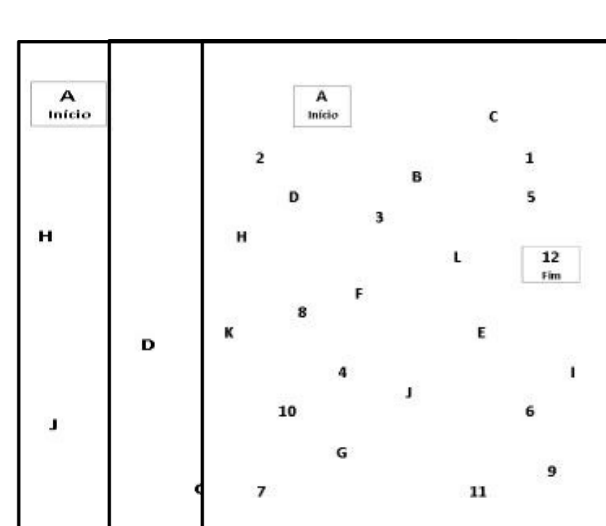
Oitavos anos
A, B, C e D

Descritivos



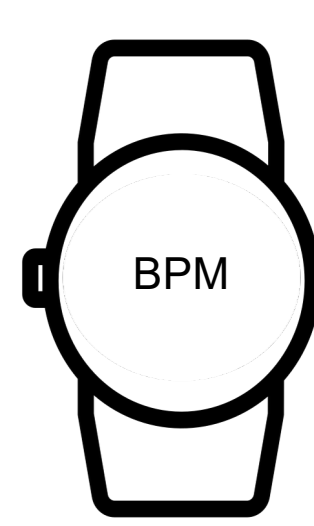
Questionário
descritivo

Flexibilidade cognitiva



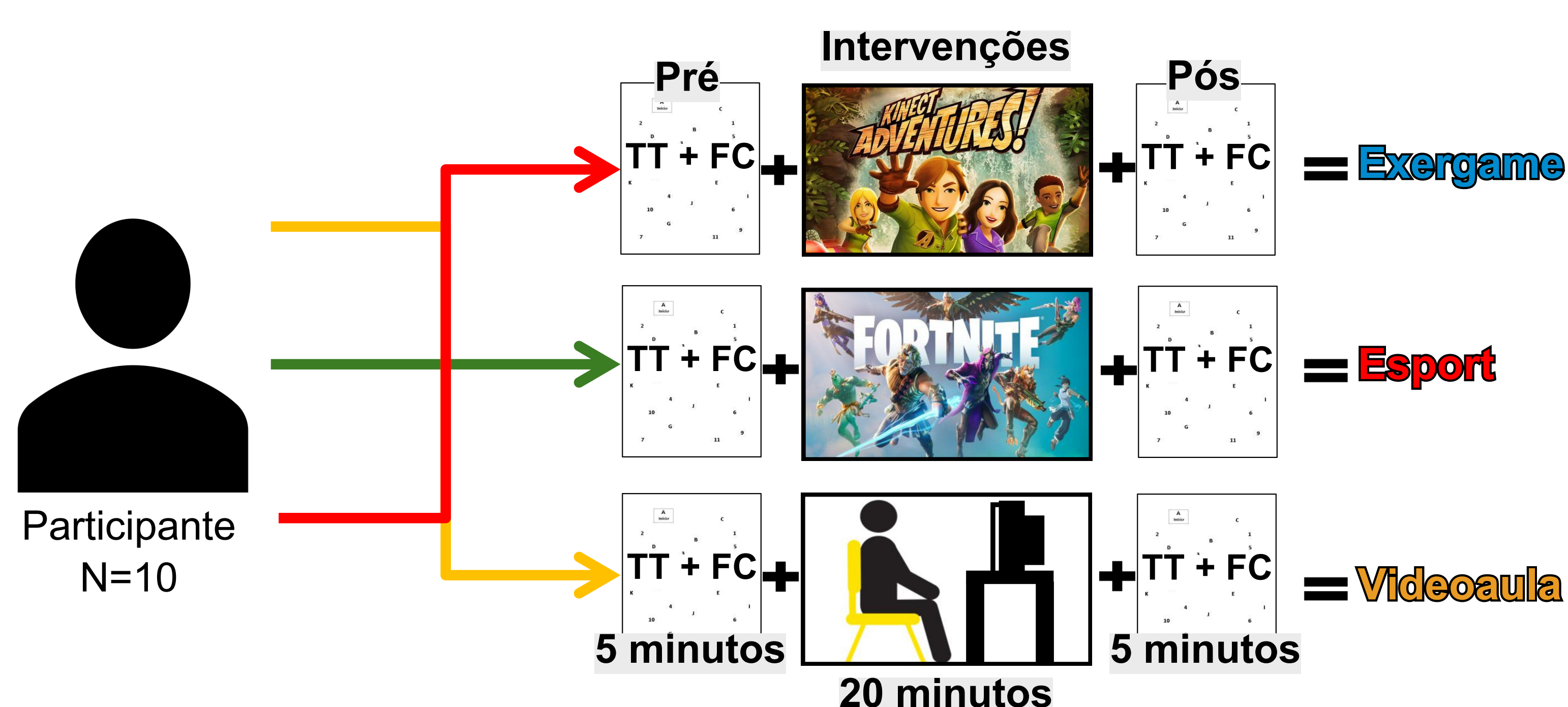
Teste Trilhas
A e B (TT)

Frequência cardíaca



Xiaomi MiBand
8 (FC)

Intervenções individuais, aleatórias e randomizadas



RESULTADOS

Descritivos

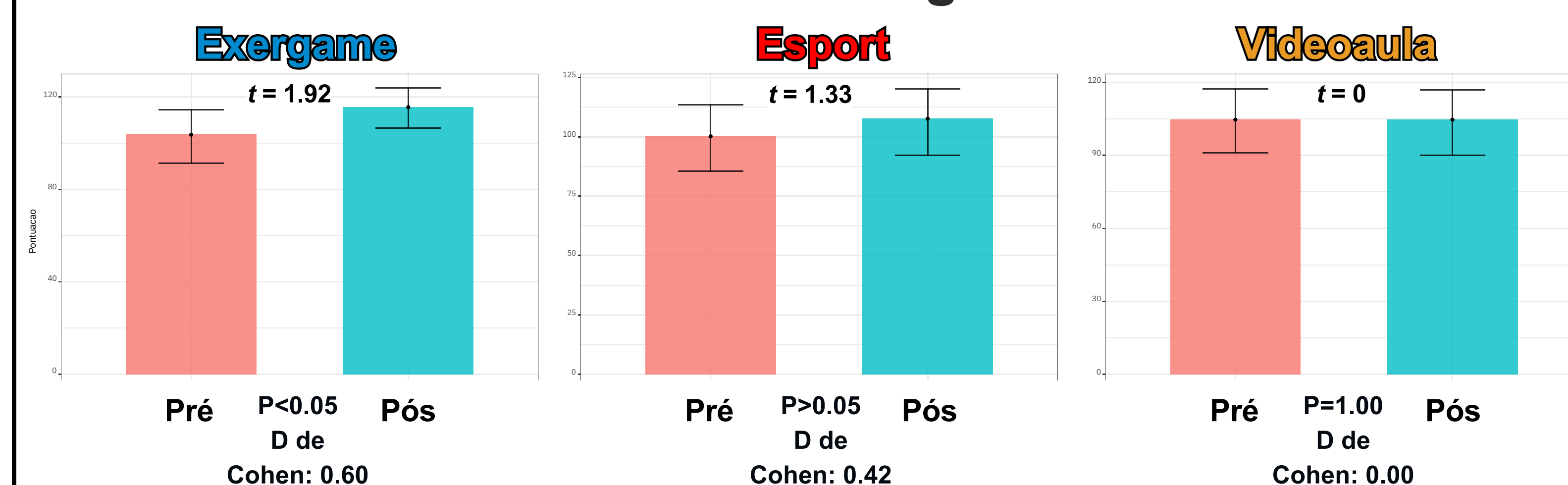
10 alunos com idade média de 13 anos, praticantes de diferentes atividade físicas e jogos eletrônicos

Análise estatística

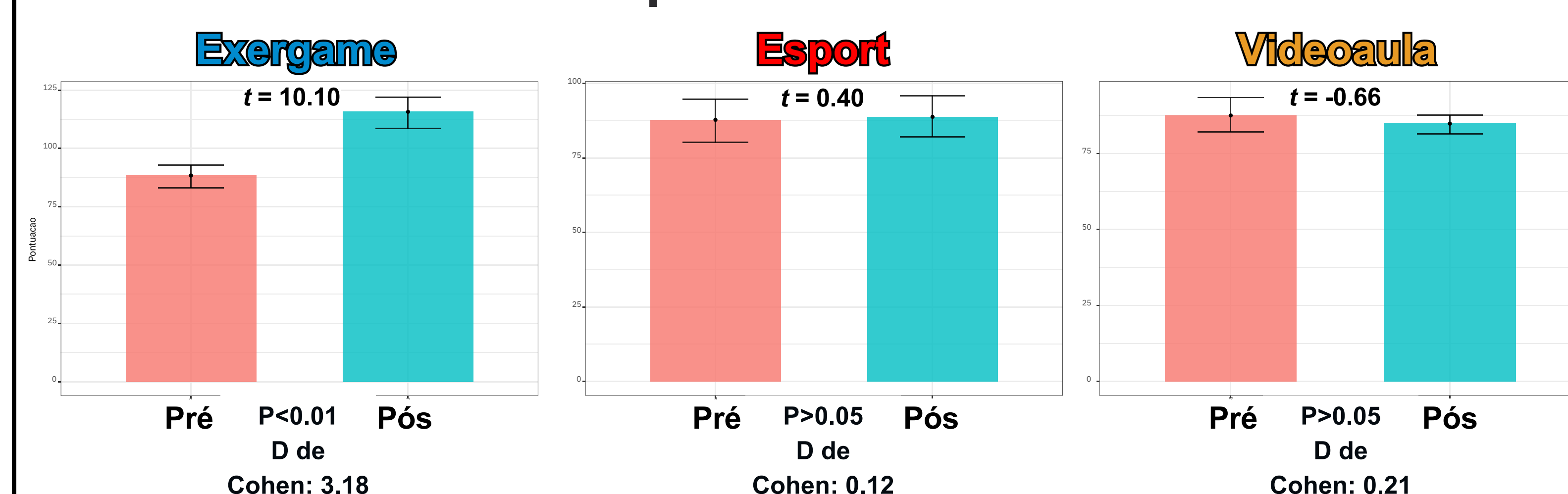
Testes T dependentes com 1000 re-amostragens; 95% IC
✓ Escores totais do Teste Trilhas pré e pós
✓ Frequência cardíaca pré e pós

R, v. 4.3.3

Flexibilidade cognitiva



Frequência cardíaca



CONCLUSÃO

Conclui-se que o exergame resultou em uma melhora significativa da flexibilidade cognitiva e aumento significativo da frequência cardíaca em comparação ao esport e à videoaula.

REFERÊNCIAS

GAME OVER

