

DOI: 10.35621/23587490.v7.n1.p1774-1787

AVALIAÇÃO DA ATENÇÃO EM ADOLESCENTES ESCOLARES COM EXCESSO DE PESO ANTES E DEPOIS DO USO DE EXERGAMES EM GAMIFICAÇÃO: ENSAIO CLÍNICO RANDOMIZADO

EVALUATION OF ATTENTION IN SCHOOL ADOLESCENTS WITH OVERWEIGHT BEFORE AND AFTER THE USE OF EXERGAMES IN GAMIFICATION: RANDOMIZED CLINICAL TRIAL

Dimas Gabriel Sales Diniz¹
Carla Campos Muniz Medeiros²
Danielle Franklin de Carvalho³

RESUMO: OBJETIVO: Avaliar os níveis de atenção sustentada e alternada de adolescentes escolares antes e depois do uso de exergames em gamificação. **METODOLOGIA:** Trata-se de uma pesquisa de ensaio clínico randomizado, na qual participaram 74 adolescentes, sendo 31 do grupo de intervenção e 43 do grupo controle. O grupo de intervenção foi submetido aos exergames em gamificação em um período de 8 semanas, 3 vezes por semana, durante 50 minutos, já o controle não recebeu nenhuma conduta. A randomização foi por escolas, devido à logística e ao viés de contaminação. Os adolescentes foram avaliados antes e depois do período de intervenção através do cálculo do IMC, para a seleção dos que estavam com sobrepeso ou obesidade, e do teste de trilhas, para observar os níveis de atenção dos que foram triados. A pesquisa aconteceu de março a julho de 2018 em duas escolas municipais do ensino fundamental. **RESULTADOS:** A maioria dos indivíduos do grupo de intervenção eram do sexo feminino (58,06%), já no controle eram do sexo masculino (53,49%). A maioria dos indivíduos de ambos os grupos estavam em sobrepeso (56,75%). A média etária do grupo intervenção foi de 12 anos, já no controle, de 13 anos. O grupo intervenção demonstrou melhora significativa dos níveis de atenção (TTA: $p < 0,001$ e TTB: $p < 0,002$). **CONCLUSÃO:** Conclui-se que o uso de exergames em gamificação melhoram os níveis de atenção.

¹ Fisioterapeuta pela Universidade Estadual da Paraíba.

² Doutora em Saúde da Criança e do Adolescente pela FCM-UNICAMP. Professora da Universidade Estadual da Paraíba.

³ Doutora em Saúde da Criança e do Adolescente pela Universidade Federal de Pernambuco. Professora da Universidade Estadual da Paraíba.

Palavras chave: Atenção. Obesidade. Jogos de Vídeo. Saúde do adolescente. Sobrepeso.

ABSTRACT: OBJECTIVE: To evaluate the levels of sustained and alternated attention of school adolescents before and after the use of exergames in gamification. **METHOD:** This is a randomized clinical trial, in which 74 adolescents participated, 31 from the intervention group and 43 from the control group. The intervention group was submitted to exergames in gamification over a period of 8 weeks, 3 times a week, for 50 minutes, while the control did not receive any conduct. Randomization was carried out by schools, due to logistics and contamination bias. The adolescents were evaluated before and after the intervention period by calculating the BMI, to select those who were overweight or obese, and by the trail test, to observe the levels of attention of those who were screened. The research took place from March to July 2018 in two municipal elementary schools. **RESULTS:** Most of the individuals in the intervention group were female (58.06%), while in the control group, they were male (53.49%). Most individuals in both groups were overweight (56.75%). The average age of the intervention group was 12 years old, while in control, 13 years old. The intervention group showed a significant improvement in attention levels (TTA: $p < 0.001$ and TTB: $p < 0.002$). **CONCLUSION:** It is concluded that the use of exergames in gamification improves the levels of attention.

Keywords: Attention. Obesity. Video game. Adolescent health. Overweight.