

Interferência contextual na aprendizagem de jogos de videogame ativo no envelhecimento

SILVA, M.F.; TOLEDO, L.C.S.; HIRAGA, C.Y.

Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho – UNESP, Rio Claro

O envelhecimento envolve diversas alterações na capacidade humana. Um aspecto relevante é a velocidade na execução motora para atividades de vida diária. Desta forma, as habilidades motoras são essenciais para a prática de atividades no geral. O presente estudo tem como principal objetivo comparar o efeito da estrutura da prática (i.e., aleatória vs. bloco) na aquisição de habilidades e retenção de jogos baseados em videogame ativo em idosos. A amostra consistiu de 24 (vinte e quatro) participantes, com idades entre 60 e 70 anos, de ambos os sexos. Os participantes foram alocados por meio de sorteio no Grupo de Prática em Bloco (GPB) ou no Grupo de Prática Aleatória (GPA). O videogame ativo utilizado foi o *Nintendo Wii*, incluindo os seguintes jogos: Tênis de Mesa e Tiro com Arco da coleção de jogos *Wii Sports Resort* e o jogo *Pinguim do Wii Fit*. Após três sessões de prática em dias consecutivos, um teste de retenção foi realizado dois dias depois da prática. Os testes de tempo de reação (TR) simples e de escolha foram realizados antes e após as sessões de prática. Ainda, a escala de afeto positivo e negativo (PANAS) foi aplicado ao final das sessões de prática para examinar o estado emocional dos participantes após a prática dos jogos. Os resultados da ANOVA demonstraram que o GPA apresentou desempenhos superiores ao longo da prática, assim como na retenção no Tênis de Mesa, mas não para o GPB. Os resultados dos jogos de Tiro com Arco e Pinguim apontaram que ambos os grupos melhoraram seus desempenhos ao longo da prática e mantiveram tais desempenhos na fase de retenção. Os resultados do TR de escolha, diminuíram significativamente após as sessões práticas para ambos os grupos. Porém, o TR simples não apontou diferença significativa para qualquer dos fatores, concluindo que a prática com videogame ativo não influenciou no tempo para reagir a um estímulo específico. Os resultados do PANAS mostraram uma diminuição significativa do afeto negativo, em particular para o GPA. Em conjunto, os resultados sugerem para um efeito de baixo grau de interferência contextual na aprendizagem de habilidades motora. Ainda, os efeitos da prática de jogos do videogame ativo como o *Nintendo Wii* favoreceram variáveis associadas à dimensão cognitiva como emocional. Jogos de videogame ativo podem se constituir em uma importante estratégia para inserir idosos às intervenções motoras tanto para prevenção ou reabilitação das mais variadas condições clínicas.

E-mail: ensino@marinafisio.com.br