# MOVECAM: APLICATIVO DE CELULAR PARA O COMBATE DO COMPORTAMENTO SEDENTÁRIO INFANTIL

**Gabriel Amaro de Lima[1], Mariane Aparecida Coco[2], Flávia Évelin Bandeira Lima Valério[2]**

*[1]Universidade Estadual do Norte do Paraná, Jacarezinho, Brasil (textokl@hotmail.com)*
*[2]Universidade Estadual do Norte do Paraná, Jacarezinho, Brasil*

*Resumo:* É inegável o gosto e preferência das crianças por jogos eletrônicos para seus momentos de lazer. Temos exemplares que chegam a mais de 3 milhões de jogadores simultâneos, e outros com mais de 1 bilhão de downloads efetuados. Porém, esse excesso de tempo em tela, tem causado um aumento drástico nos níveis de sedentarismo apresentados pelas crianças, que estão em uma fase de desenvolvimento, onde, tal modo de vida pode causar danos irreversíveis. Na última década, ocorreu uma junção de ambos os instrumentos (atividade física e jogos eletrônicos) através dos videogames ativos. Infelizmente o alto custo de aparelhos, fez com que caísse em esquecimento. Buscando reutilizar tal tecnologia, agora de forma mais acessível, comportando-a dentro dos smartphones, para intervir em tal crise, surge o MoveCam. Este estudo faz parte do projeto de pesquisa: "Processo de ensino aprendizagem na Educação Básica e sua associação com o desenvolvimento motor, atividade física, comportamento sedentário e fatores e risco", registrado no SECAPEE: 5588, aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisas, CEP/UENP parecer 4.560.188. Ele, se trata, do desenvolvimento de um aplicativo para celular em formato de jogo, para a busca de efeitos positivos no combate contra a inatividade física infantil. Tudo isso visando ser o mais prático, acessível e lúdico, possível. Este projeto de iniciação cientifica faz parte do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI), juntamente com o auxílio do Grupo de Estudo em Desempenho Motor, Esporte e Saúde (GEDMES) e demais colaboradores como (designers e programadores) agregados através de parcerias externas. O aplicativo se enquadra como um jogo baseado na captura de movimento, na categoria "endles run", onde o jogador passa por uma corrida infinita, competindo apenas com seus próprios scores e distâncias máximas, sempre no objetivo de "chegar mais longe" que na rodada anterior. Tudo isso enquanto o usuário deve transpor os obstáculos se utilizando de movimentos corporais, que são o agachamento e o salto. Para que seu personagem efetue o mesmo gesto e assim possa progredir em sua jornada. Por falta de estímulos as crianças acabaram por adotar comportamentos ruins, desde muito tempo na frente dos aparelhos eletrônicos até a falta de alimentação ou excesso da mesma, além de uma drástica inatividade física diária. De seus resultados, se espera que com o uso do aplicativo, tenha-se um efeito positivo na redução da inatividade física e no comportamento sedentário que as crianças tem enfrentado nesses últimos períodos

*Palavras-chave*: Atividade Física; Aplicativo; Jogo; Crianças

*Agradecimentos*: Gostaria de expressar meu sincero agradecimento à Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), ao Grupo de Estudo em Desempenho Motor Esporte e Saúde (GEDMES) e à Fundação Araucária pelo apoio e suporte fornecidos durante a realização deste estudo científico.