



XVI PANEL: ALTERNATIVAS AL SEDENTARISMO Y LA OBESIDAD INFANTIL. ¿VIDEOJUEGOS Y DEPORTE?

Terapias en obesidad infantil: Estudio de los videojuegos activos como promotores del ejercicio físico. D Jaime Guixeres, Universidad Politécnica de Valencia.

CONCLUSIONES

El objetivo principal es el de establecer una serie de laboratorios tecnológicos para estudiar la relación los procesos fisiológicos y cognitivos relacionados con la actividad física. Los conocimientos adquiridos permitirán estudiar como promocionar la actividad física

Conclusiones

- Las nuevas tecnologías pueden ser un "complemento" en los programas de intervención y promoción de actividad física del futuro. Dependerá del buen hacer de tecnólogos y profesionales de la salud en explotar sus posibilidades, combinando estos sistemas con los programas de intervención tradicionales.
- Muestro grupo incluye los tres ejes necesarios para su implantación, el tecnológico, el psicológico y el fisiológico. Esto no quita que cualquier ayuda y colaboración sea bien recibida !!!
- Será una herramienta útil para luchar contra el sedentarismo infantil y la obesidad. La tecnología no es el fin en si misma, es la herramienta que puede **ayudarnos a encontrarlo...**