



CONTRIBUIÇÃO DA TECNOLOGIA PARA A SAÚDE

Autor(res)

Walbron Arlan Freire De Sousa
Mateus Pereira Alves
Cinara De Souza Nunes Freire

Categoria do Trabalho

1

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA TAGUATINGA SHOPPING

Introdução

A crescente integração da tecnologia da Internet das Coisas (IoT) e dos dispositivos vestíveis está revolucionando a maneira como abordamos a saúde e as doenças crônicas não transmissíveis (DCNTs) por meio de intervenções em atividades físicas. Essa convergência entre tecnologia e saúde tem potencial para gerar impactos significativos na promoção do bem-estar e na prevenção de condições de saúde adversas. Ao combinar dispositivos vestíveis, que coletam dados em tempo real sobre atividades físicas e parâmetros fisiológicos, com a conectividade proporcionada pela IoT, podemos monitorar de forma mais precisa e eficaz o desempenho físico e o estado de saúde dos indivíduos. Isso não apenas permite uma avaliação mais abrangente do estilo de vida e dos padrões de atividade, mas também facilita a personalização de intervenções direcionadas, adaptadas às necessidades específicas de cada pessoa.

Objetivo

Os pontos positivos e negativos da internet e suas tecnologias no mundo atual é mostrado também novas descobertas e prevenções de lesões em atletas.

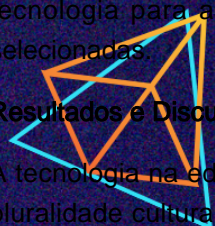
Material e Métodos

Trata-se de uma revisão de literatura, com buscas nas seguintes bases de dados: Scientific Electronic Library Online (SciELO); National Library of Medicine (PubMed); Portal Regional da Biblioteca Virtual em Saúde (BVS). Utilizando combinação das palavras-chaves: tecnologia, atualidades, aplicativos, saúde, atividade física. No período de 2011 a 2024. Foram selecionados conforme a relevância para o estudo, sobre a contribuição da tecnologia para a saúde. Após a avaliação, as pesquisas que atenderam aos critérios de inclusão foram selecionadas.

Resultados e Discussão

A tecnologia na educação física pode ser usada para desenvolver uma metodologia diferenciada que respeita a pluralidade cultural e regionalidade de cada aluno. A tecnologia pode ser usada para: incentivar os alunos a se movimentarem enquanto jogam, combinando o prazer do jogo com o exercício físico, monitorizar o progresso dos alunos, personalizar exercícios e realizar aulas à distância. Ampliar os horizontes da aprendizagem e do

3ª MOSTRA
CIENTÍFICA





desempenho atlético, incentivar o monitoramento e prática de exercícios, oferecer programas de treinamento e orientações para uma vida mais ativa. Alguns recursos tecnológicos que podem ser usados na educação física incluem: dispositivos vestíveis, aplicativos, realidade virtual, plataformas online.

Conclusão

Em vista dos argumentos apresentados mostram que a tecnologia é um fator indispensável na atualidade por conta de vários aspectos que ela é empregada inclusive na área da saúde isso já é impossível de deixar de existir, por conta de inúmeros equipamentos modernos que só funciona com as mais novos e sofisticadas tecnologias elas só são negativas em mãos erradas de pessoas que usam para praticar o mal no intuito de auto beneficiar.

Referências

Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic). Panorama setorial da Internet. Universalização do acesso. São Paulo: Cetic; 2016.

Evans D. The Internet of Things: How the Next Evolution of the Internet Is Changing Everything [Internet]. Cisco White Paper; 2011 [acessado 2017 Jul 20]. Disponível em: http://www.cisco.com/c/dam/en_us/about/ac79/docs/innov/IoT_IBSG_0411FINAL.pdf.

Sri TS, Prasad JR, Vijayalakshmi Y. A review on the state of art of Internet of Things. International Journal of Advanced Research in Computer and Communication Engineering, 2016; 5(7):189-193.

Piwek L, Ellis DA, Andrews S, Johnson A. The Rise of Consumer Health Wearables: Promises and Barriers. PLoS Medicine 2016; 13(2):1-7.

Lewis J, Ray P, Liaw ST. Recent worldwide developments in eHealth and mHealth to more effectively manage cancer and other chronic diseases—a systematic review. Yearb Med Inform 2016; 1:93-108.

O MOSTRA CIENTÍFICA



Anhanguera