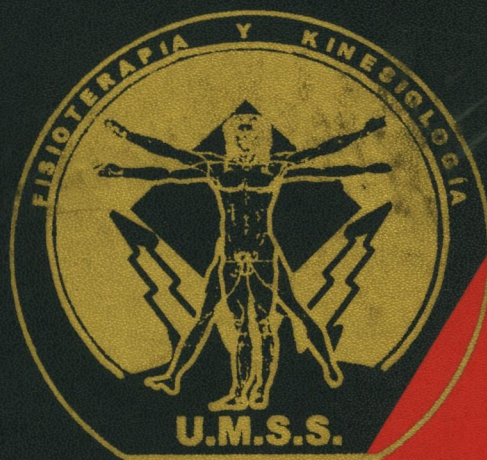




**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN SIMÓN
FACULTAD DE MEDICINA
PROGRAMA DE FISIOTERAPIA**



**VIDEOJUEGOS INTERACTIVOS COMO UNA ALTERNATIVA
TERAPÉUTICA EN BASE A UN ENFOQUE KINESIOLÓGICO
PARA LA OBESIDAD EN NIÑOS DE 5 A 15 AÑOS ATENDIDOS
EN EL CENTRO PEDIÁTRICO ALBINA R. DE PATIÑO**

**TRABAJO FINAL MODALIDAD PROYECTO
TESIS DE GRADO PARA OPTAR EL TÍTULO
DE LICENCIATURA EN FISIOTERAPIA Y
KINESIOLOGÍA**

AUTORES

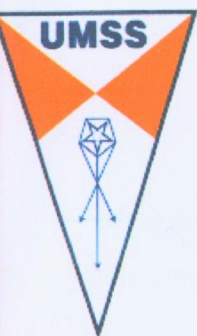
**: Gonzales Perez Dayana
Triveño Encinas Mayra Alejandra**

TUTOR DE FORMA: Dr. Illanes

TUTOR DE FONDO: Lic. Jimena Chalco Huarita

COCHABAMBA – BOLIVIA

2014



**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN SIMÓN
FACULTAD DE MEDICINA
PROGRAMA DE FISIOTERAPIA**



**VIDEOJUEGOS INTERACTIVOS COMO UNA ALTERNATIVA TERAPÉUTICA
EN BASE A UN ENFOQUE KINESIOLÓGICO PARA LA OBESIDAD EN NIÑOS
DE 5 A 15 AÑOS ATENDIDOS EN EL CENTRO PEDIÁTRICO ALBINA R. DE
PATIÑO**

**TRABAJO FINAL MODALIDAD PROYECTO TESIS
DE GRADO PARA OPTAR EL TITULO DE
LICENCIATURA EN FISIOTERAPIA Y
KINESIOLOGIA**

AUTORES: Gonzales Perez Dayana

Triveño Encinas Mayra Alejandra

TUTOR DE FORMA: Dr. Illanes

TUTOR DE FONDO: Lic. Jimena Chalco Huarita

COCHABAMBA-BOLIVIA

2014

ÍNDICE

RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I	
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	6
1.1. Antecedentes	7
1.2. Planteamiento del problema	8
1.3. Formulación del problema.....	8
1.4. Hipótesis	9
1.5. Objetivos	9
1.5.1. Objetivo general.....	9
1.5.2. Objetivos específicos.....	9
1.6. Justificación	9
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	11
2.1. Marco contextual	12
2.1.1. Reseña histórica	12
2.1.2. Convenios interinstitucionales.....	12
2.2. Marco conceptual	13
2.2.1. Obesidad	13
2.2.2. Causas.....	14
2.2.3. Signos y síntomas.....	16
2.2.4. Enfermedades asociadas	18
2.2.5. Cuadro clínico de la obesidad infantil.....	20
2.3. Actividad física.....	20
2.3.1. Ejercicio y metabolismo.....	21
2.3.2. Ejercicio y termogénesis en la obesidad	22
2.3.3. La actividad física en el marco del manejo integral de la obesidad infantil.....	23
2.4. Nintendo Wii.....	25
2.4.1. Nintendo Wii y la actividad física	26
2.4.2. Nintendo Wii y la motricidad	26
2.4.3. Beneficios del Nintendo Wii aplicado a la actividad física	27
CAPÍTULO III	
METODOLOGIA	28
3.1. Tipo de Investigación.....	29
3.2. Enfoque de la investigación	29
3.3. Población	29
3.4. Muestra	29
3.5. Operacionalización de variables	30
3.6. Técnicas de recolección de datos.....	31
3.7. Análisis de los instrumentos de recolección de datos.....	31
3.8. Proceso de recolección de datos	31
3.9. Materiales usados para la evaluación.....	32

CAPÍTULO IV
PROPUESTA 33

- 4.1. Ficha explicativa de la evaluación kinésico funcional 34
4.2. Protocolos de tratamiento 37

CAPÍTULO 5
RESULTADOS 39

- 5.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN INICIAL 40
5.1.1. RESULTADOS GENERALES DE LA EVALUACIÓN INICIAL POR
GRUPOS CONTROL 88
5.2. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS DE EVOLUCIÓN DEL PACIENTE 95
5.2.1. Resultados de evolución de los pacientes que asistieron la primera
semana 95
5.2.2. Resultados de evolución de los pacientes que asistieron la segunda
semana en relación a la evaluación inicial 98
5.2.3. Resultados de evolución de los pacientes que asistieron la tercera
semana en relación a la evaluación inicial 103
5.2.4. Resultados de evolución final de los pacientes 107

Conclusiones 112

Recomendaciones 114

Bibliografía 116

Anexos 120