

Obrigada por ver esta apresentação
Gostaríamos de recordar-lhe que esta
apresentação é propriedade do autor.

É-lhe fornecida pela Sociedade Portuguesa
de Pediatria no contexto do 19º
Congresso Nacional de Pediatria, para
seu uso pessoal, tal como submetido pelo
autor

© 2018 pelo autor

1
9

19º Congresso Nacional
de Pediatria
24 – 26 out 2018
Centro de Congressos
do Estoril

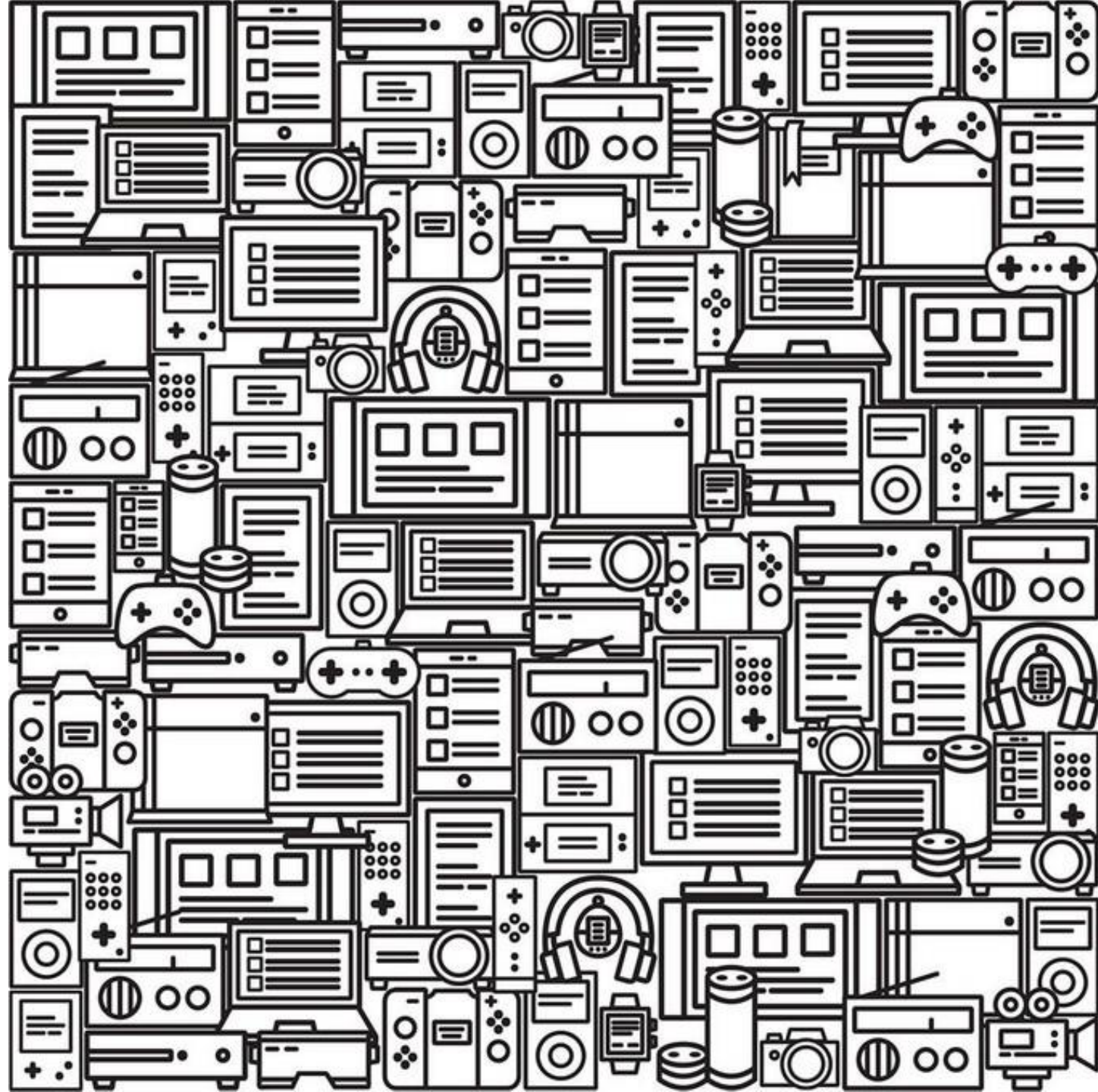


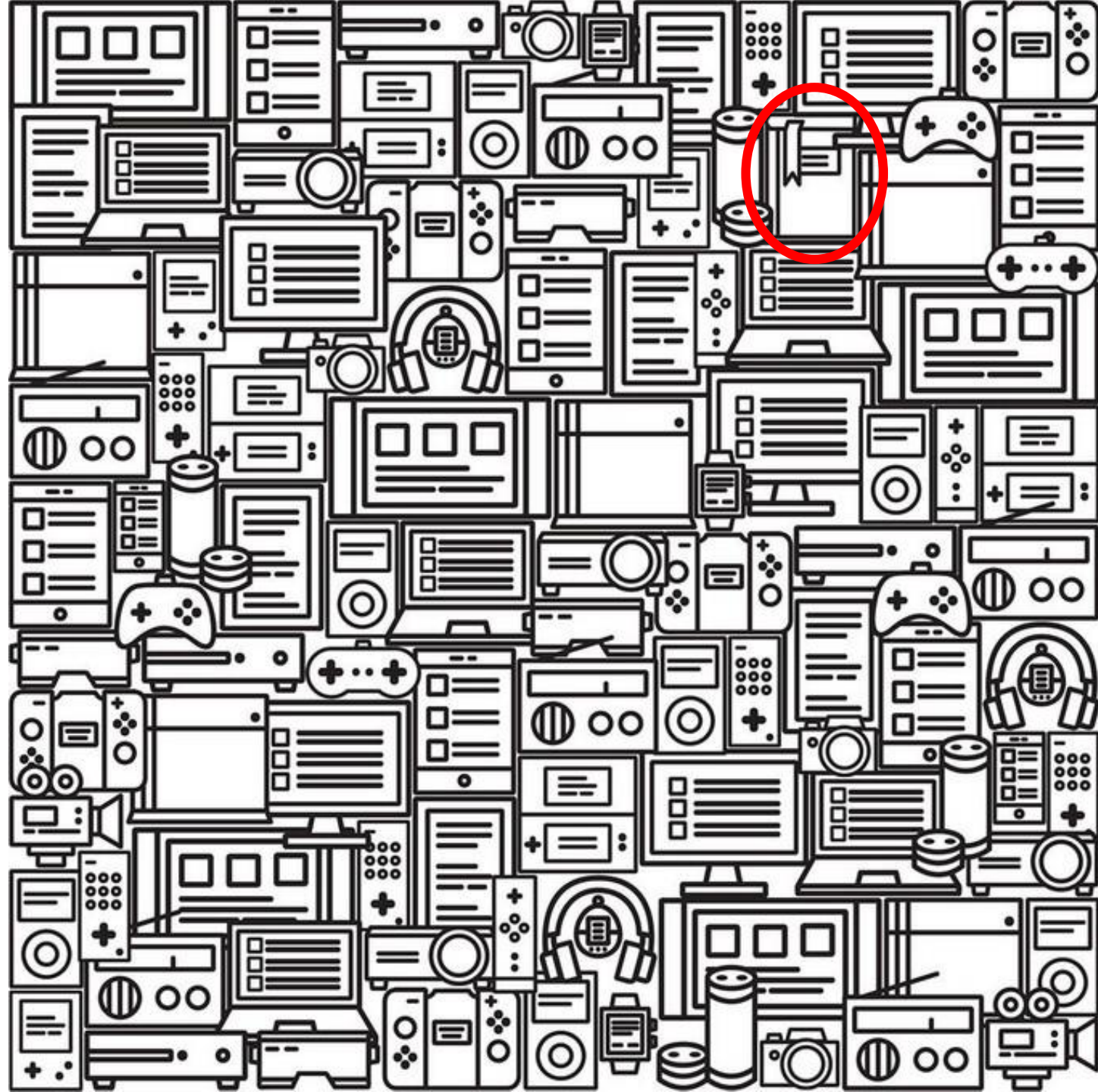
Exposição Mediática na Infância

Rosário Carmona e Costa
Psicóloga Clínica



Rosário Carmona e Costa – Psicóloga Clínica





Gabriel Renaldo de Sousa ¹
Diego Augusto Santos Silva ¹

Sedentarismo

Sedentary behavior based on screen time:
prevalence and associated sociodemographic factors in adolescents

Comportamento sedentário baseado em tempo de tela:
prevalência e fatores sociodemográficos associados em adolescentes

Obesidade

Hipertensão

Baixo nível de mineralização óssea

Baixa autoestima na adolescência



Gabriel Renaldo de Sousa ¹
Diego Augusto Santos Silva ¹

Sedentarismo

Sedentary behavior based on screen time:
prevalence and associated sociodemographic factors in adolescents

Comportamento sedentário baseado em tempo de tela:
prevalência e fatores sociodemográficos associados em adolescentes

TEMAS LIVRES FR

Rapazes
Não brancos



58%

Rapazes
Mães com escolaridade
inferior a 8 anos



40%

Rapazes
Baixo nível socioeconômico



139%



Resposta cerebral

Oscillatory Brain Responses Evoked by Video Game Events: The Case of Super Monkey Ball 2

MIKKO SALMINEN, M.A. and NIKLAS RAVAJA, Ph.D.

Apanhar bananas



Ativação cortical

Cair no precipício



Ativação motora/reflexos

Terminar o nível



Estado relaxado

The relationship between screen time, nighttime sleep duration, and behavioural problems in preschool children in China

Xiaoyan Wu^{1,2} · Shuman Tao¹ · Erigene Rutayisire¹ · Yunxiao Chen¹ · Kun Huang^{1,2} · Fangbiao Tao^{1,2}

Sono

Digital Media and Sleep in Childhood and Adolescence

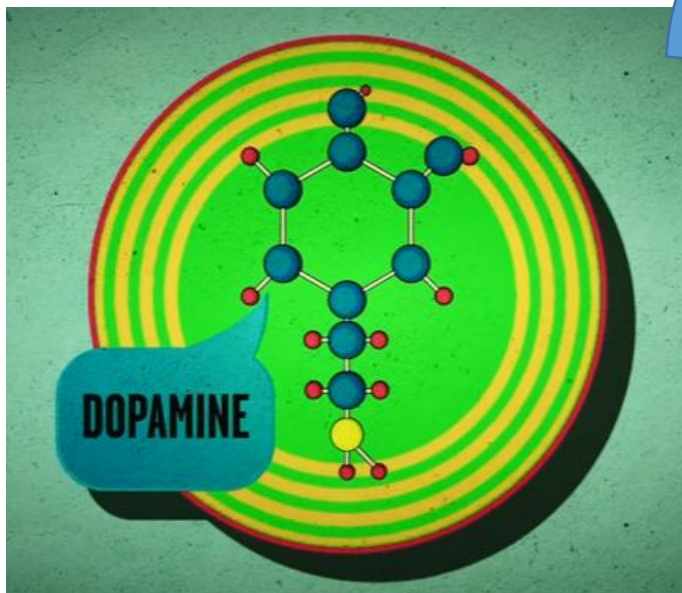
Monique K. LeBourgeois, Lauren Hale, Anne-Marie Chang, Lameese D. Akacem, Hawley E. Montgomery-Downs, Orfeu M. Buxton



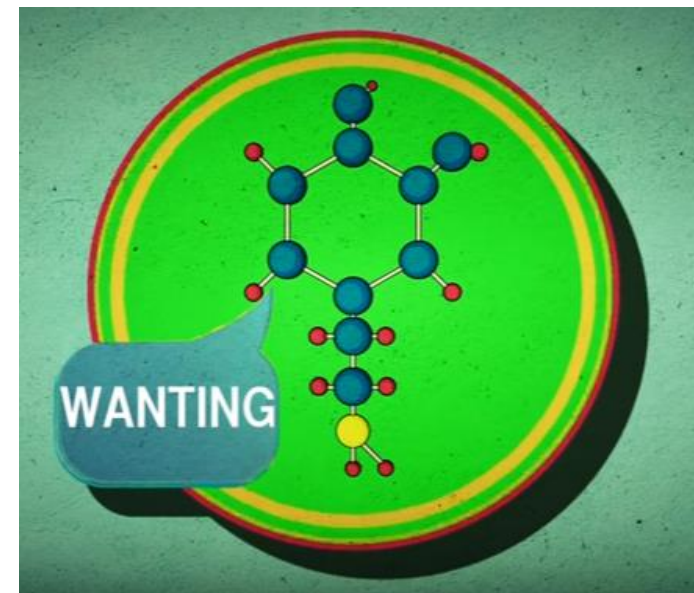
How Is Your Phone Changing You?

Neurotransmissor

Aprender como obter
essa recompensa
novamente



~~Prazer~~



**Wooow... o que é isto? De
onde é que isto veio?
Gosto!!**

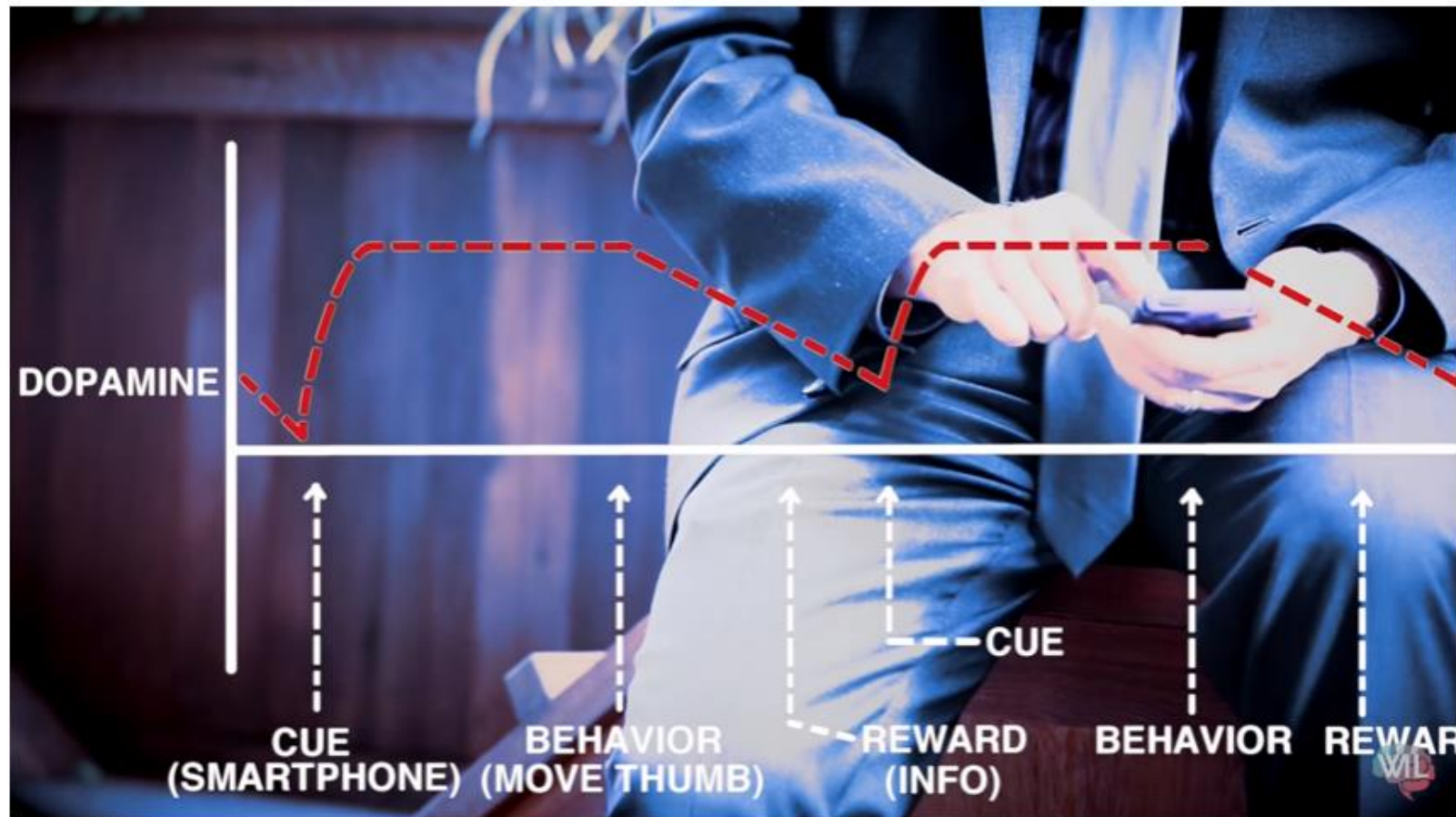


**O que é que aconteceu até
chegar aqui?**



SAÚDE





O lado solar

Education Tech Research Dev (2017) 65:831–868
DOI 10.1007/s11423-016-9489-7



RESEARCH ARTICLE

Designing role-playing video games for ethical thinking

Karen Schrier¹ 

EPIC: a framework for using video games in ethics education

Karen Schrier 

Marist College, Poughkeepsie, United States



O lado lunar

Agressividade

VIEWPOINT

Brains on video games

*Daphne Bavelier, C. Shawn Green, Doug Hyun Han, Perry F. Renshaw,
Michael M. Merzenich and Douglas A. Gentile*

- Dessensibiliza relativamente à violência
- Aumento de pensamentos agressivos
- Comportamento de vigília e reação imediata às ameaças



O lado solar vs o lado lunar

Atenção



Aumento do campo de visão
Aumento da atenção periférica

Filtrar rápida e eficazmente
distratores visuais

VIEWPOINT

Brains on video games

*Daphne Bavelier, C. Shawn Green, Doug Hyun Han, Perry F. Renshaw,
Michael M. Merzenich and Douglas A. Gentile*



Prejudiciais em contexto de sala
de aula

Atenção sustentada perante
estímulos apresentados
lentamente

Competências por desenvolver

Competências de autorregulação

Adiamento da recompensa

Tolerância à frustração



SEE

- Humor deprimido, irritável e com grandes flutuações;
 - Birras excessivas ou inapropriadas para a idade;
 - Baixa tolerância à frustração;
 - Pouca capacidade de autorregulação;
- Comportamento desorganizado e de oposição;
- Alterações do sono ou sono pouco reparador.





Força de vontade

Impulsividade

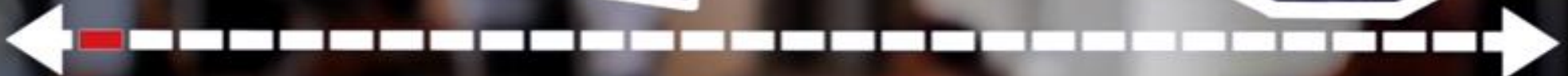
INTRODUÇÃO

SAÚDE

COMPORTAMENTO

COMORBILIDADES

iAgora?



WILLPOWER

IMPULSIVITY



Rosário Carmona e Costa – Psicóloga Clínica

PHDA

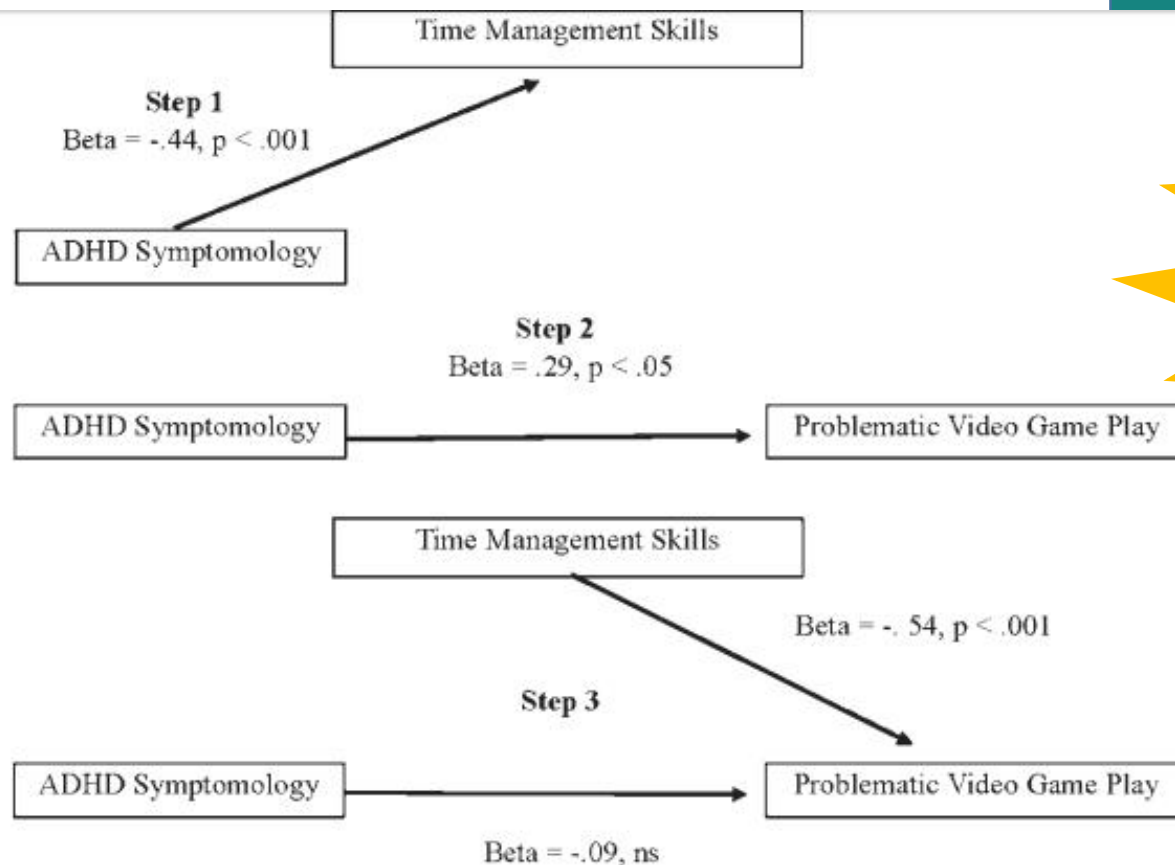
Table 4. Comparison of attention deficit hyperactivity disorder symptoms between the Internet addiction and the non-addiction groups

	Internet addiction group [†] (n = 80)	Non-addiction group [†] (n = 455)	<i>t</i> (d.f. = 533)/ χ^2	<i>P</i>
Inattention				
Parents	7.9 ± 5.3	4.7 ± 4.2	<i>t</i> = 6.03	<i>P</i> < 0.01
Teachers	8.0 ± 6.9	4.6 ± 5.4	<i>t</i> = 4.94	<i>P</i> < 0.01
Total inattention	15.8 ± 10.1	9.3 ± 7.9	<i>t</i> = 6.54	<i>P</i> < 0.01
Hyp-Imp				
Parents	5.8 ± 4.9	3.3 ± 3.9	<i>t</i> = 4.94	<i>P</i> < 0.01
Teachers	5.8 ± 6.7	3.4 ± 4.7	<i>t</i> = 3.96	<i>P</i> < 0.01
Total Hyp-Imp	11.5 ± 9.3	6.7 ± 7.0	<i>t</i> = 5.43	<i>P</i> < 0.01
Total K-ARS	27.4 ± 18.4	16.0 ± 14.3	<i>t</i> = 6.30	<i>P</i> < 0.01
ADHD group ^b (%)	18 (22.5)	37 (8.1)	χ^2 = 18.22 (d.f. = 1)	<i>P</i> < 0.01

[†]Internet addiction group, IAT score ≥ 50, non-addiction group ≤ 49; [‡]the total number of subjects who belong to 'ADHD group'.

ADHD, attention deficit hyperactivity disorder; Hyp-Imp, Hyperactivity-impulsivity; K-ARS, Korean version of ADHD rating scale.

COMORBILIDADES



Competências de
gestão de tempo

Mediadoras da
relação ADHD PVGP

Sensação subjetiva de perda de noção do tempo- implica perda de controlo
Dificuldade em priorizar - jogo em vez de atividades essenciais

(Wood, 2008)

PHDA



Evitamento das atividades familiares
Isolamento dos pares
Evitamento social

VS



Aumento da auto-estima
Aumento do envolvimento na comunidade
Reduz sentimento de solidão
Reduz o afeto negativo

P
H
D
A

Disfunção cognitiva e motivacional na
PHDA



Alteração do envolvimento qualitativo e
quantitativo nas tarefas



Preferência pela recompensa imediata



Cyberbullying

DEPRESSÃO

ANSIEDADE

Ansiedade social
Nomophobia
FOMO



Competências digitais sobrestimadas

Fáceis de aprender – inclusivamente para NEE

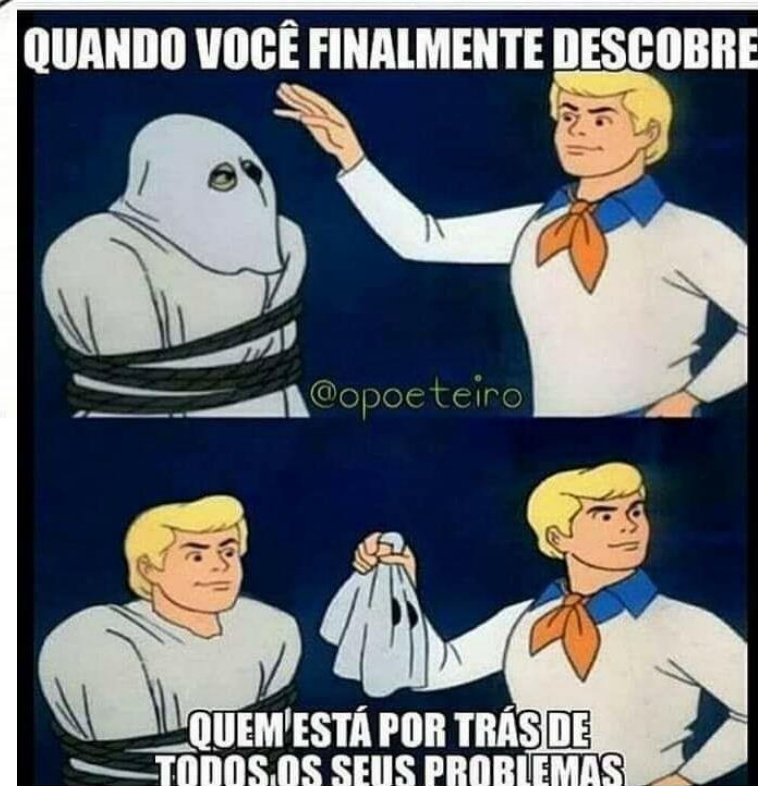
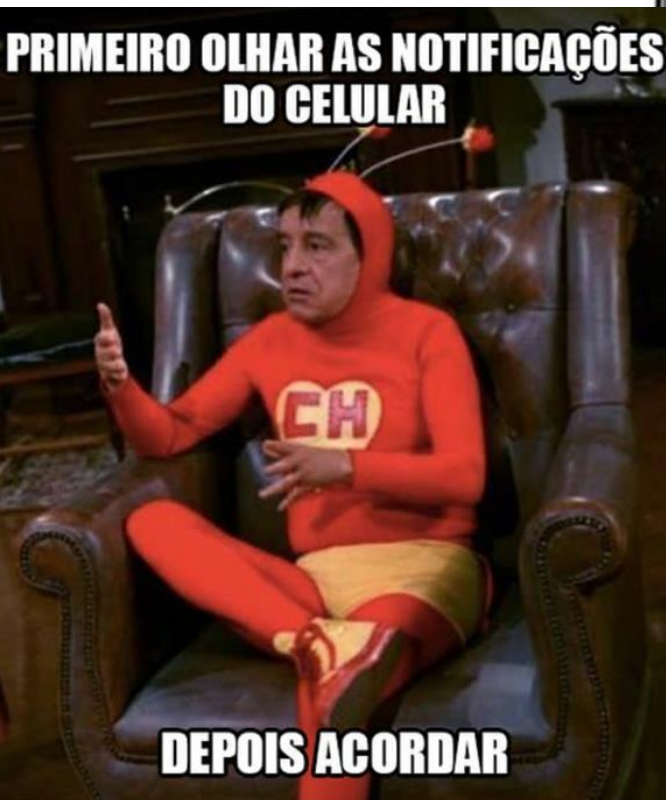
APP- sem evidência científica da sua mais valia



APRENDIZAGEM

Contacto visual
Interação
Movimento
Natureza







Inteligência Emocional

Inteligência Emocional

Conhecer os
seus pontos
fortes e
potencia-los

Ser capaz de
dizer NÃO

Definir e
perseguir
ativamente
objetivos
concretos

Conhecer e
controlar as
suas emoções

Conhecer as
suas
limitações e
aceita-las

Entender
outros pontos
de vista ainda
que não os
partilhe

Procurar e
estar atento
aos outros

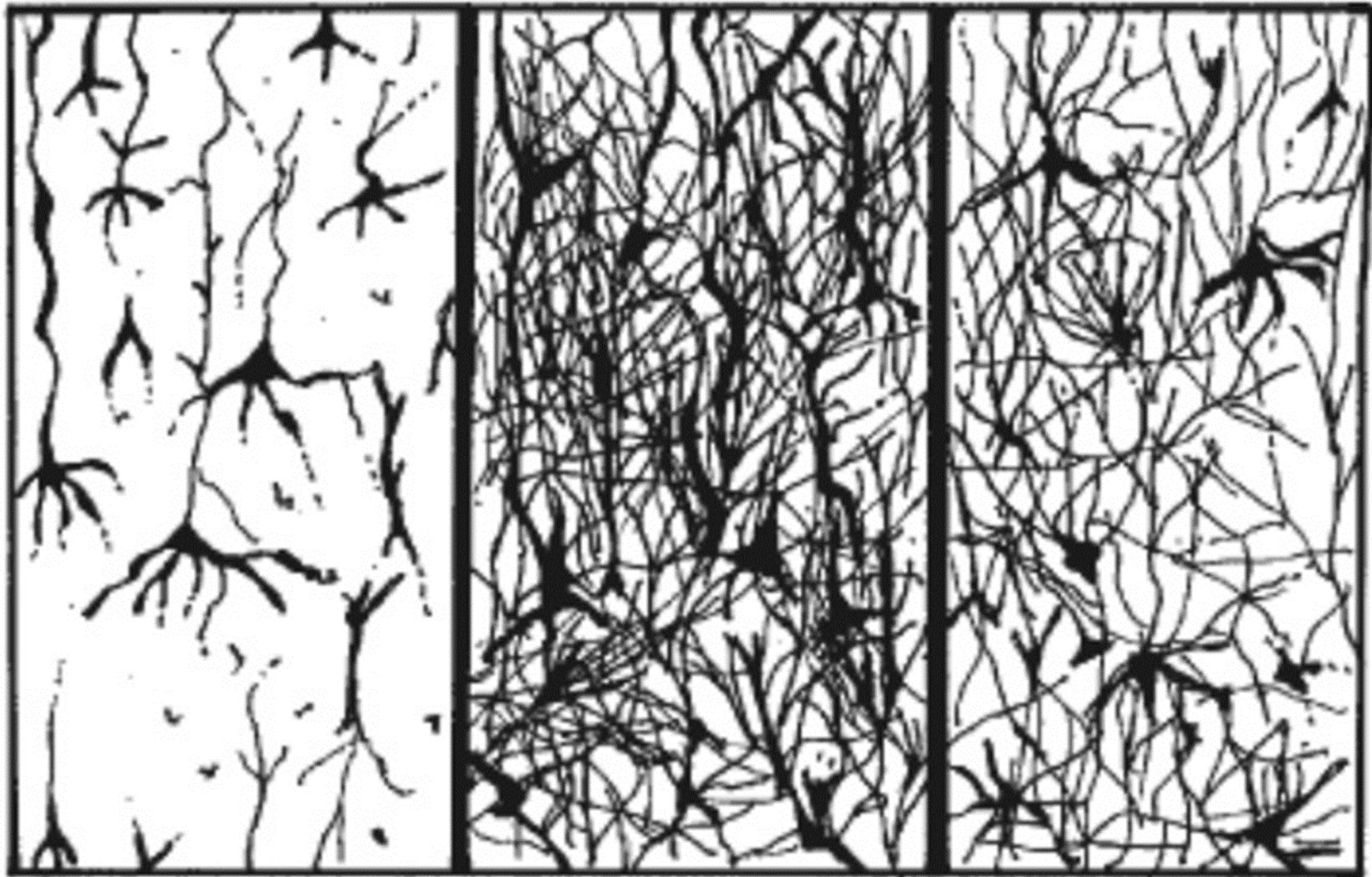


Jogo não estruturado

- Sem grandes objetivos permite a promoção da plasticidade cerebral e a flexibilidade perante a novidade;
- Ativa todo o neocórtex: pensamento, linguagem e orientação espacial;
- Ensina o comportamento pro-social e o desenvolvimento de interações positivas relativamente aos outros;
- Associado a melhor futuro desempenho académico;
- Atividade física;



Synaptic density in the human brain



at a child's birth

at 7 years of age

at 15 years of age







mrcarmonaecosta@gmail.com



Rosário Carmona e Costa – Psicóloga Clínica