

## Investigação Clínica

### PO - (UM17-1199) - UTILIZAÇÃO DE VIDEOJOGOS EM IDADES PRECOSES: UMA PREOCUPAÇÃO ATUAL

Ana Sofia Vitorino<sup>1</sup>; Mariana Nogueira<sup>2</sup>

1 - UCSP Parede, ACES Cascais; 2 - Hospital CUF Descobertas, Centro da Criança

**Introdução:** Com o avanço das tecnologias, os videojogos (VDJ) tornaram-se uma das principais atividades de lazer das crianças. A Academia Americana de Pediatria recomenda uma utilização diária inferior a 2H. O seu uso excessivo tem sido estudado no âmbito dos consumos aditivos sem substância e a quinta edição do Manual de Diagnóstico e Estatísticas de Distúrbios Mentais (DSM-5) já prevê este diagnóstico. No entanto, não existem estudos em Portugal sobre a nossa realidade.

**Palavras-chave:** Videojogos; consumos aditivos sem substância.

**Objetivo:** Caracterizar os hábitos de utilização dos VDJ num grupo de crianças do Concelho de Cascais, determinar a prevalência do consumo aditivo de VDJ e identificar os fatores de risco e protetores deste consumo. Perceber se existe correlação com os hábitos de sono e sonolência diurna nas crianças.

**Métodos:** Estudo observacional e transversal com crianças do 6º ano de escolaridade. Pedida previamente autorização ao responsável da Saúde Escolar, escolas envolvidas e Encarregados de Educação. Elaborado questionário anónimo de auto-preenchimento pela população-alvo com perguntas fechadas e de resposta curta. Feito pré-teste (n=20) e excluídas crianças sem as autorizações assinadas. Critério de consumo aditivo (CCA): resposta 'sim' a pelo menos 5 de 9 itens adaptados dos critérios DSM-5. Estudo estatístico em SPSS.

**Resultados:** Obtiveram-se 192 questionários preenchidos (taxa de resposta: 79,2%). 53% da amostra é do sexo masculino; mediana da idade de 11 anos. Cerca de 33% das crianças têm comportamentos de risco (4 CCA) e 3,9% apresentam consumos aditivos de VDJ. A maioria (cerca 70%) joga sozinho. Quanto aos fatores de risco para desenvolvimento de comportamentos de risco, de realçar: tempo de utilização excessivo; jogos online e luta (que são os jogos favoritos da amostra). A duração média de horas de sono na amostra é de 9H e a mediana de sonolência diurna é de 13. As crianças com comportamentos de risco são as que apresentam mais sonolência diurna e sintomas depressivos, com significado estatístico. Limitações: uso de instrumento não validado; tamanho da amostra.

**Discussão:** Uma percentagem importante de crianças cumpre critérios de consumo aditivo. Com base nesta realidade, iniciou-se Sessões de Educação para a Saúde para alunos de 6º ano, em articulação com a Saúde Escolar da área de influência da população estudada. Com este estudo foi possível conhecer a realidade de utilização de VDJ nesta região e iniciar estratégias de intervenção na comunidade com vista à promoção da saúde em idades precoces. Além de uma das muitas responsabilidades da Medicina Geral e Familiar e da Pediatria ser a promoção da saúde e a prevenção da doença em crianças e jovens, através destas ações na comunidade é possível auxiliar as escolas a oferecer aos seus alunos informações sobre comportamentos de risco, no presente e no futuro.