



XVI CONGRESSO INTERNACIONAL GALEGO-PORTUGUÊS DE PSICOPEDAGOGIA

1,2,3 SETEMBRO 2021
UNIVERSIDADE DO MINHO
CAMPUS DE GUALTAR / BRAGA

*“ensinar exige
alegria e esperança”*

Paulo Freire



ATAS DO XVI CONGRESSO INTERNACIONAL GALEGO-PORTUGUÊS DE PSICOPEDAGOGIA

Organizadores

Bento D. Silva, Leandro S. Almeida,
Alfonso Barca, Manuel Peralbo, Regina Alves

Novembro 2021



Universidade do Minho
Instituto de Educação



UNIVERSIDADE DA CORUÑA



ASOCIACIÓN CIENTÍFICA
INTERNACIONAL DE
PSICOPEDAGOGÍA

Ficha técnica

Título

Atas do XVI Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia

Organizadores

Bento D. Silva; Leandro S. Almeida; Alfonso Barca; Manuel Peralbo; & Regina Alves

Editor

Universidade do Minho. Instituto de Educação. Centro de Investigação em Educação

Universidade Minho

4710-057 Braga



Suporte: Eletrónico

Design

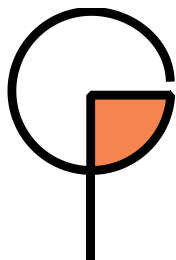
ANACMYK

anacmyk@gmail.com

ISBN

978-989-8525-71-0

Novembro 2021



XVI CONGRESSO INTERNACIONAL GALEGO-PORTUGUÊS DE PSICOPEDAGOGIA

1, 2 e 3 de setembro de 2021, UMinho, Braga, Portugal

ATAS

Associação Científica Internacional de Psicopedagogia (ACIP)
Universidade da Corunha, Universidade do Minho

Prevenção de adições nas crianças e adolescentes através de aplicativos móveis

Addiction prevention in children and adolescents through mobile applications

Ana Mateus Silva (<https://orcid.org/0000-0002-2507-2970>)

DCSG, Universidade Aberta, Lisboa

Autor de contacto: anai.silva@uab.pt

Resumo

As crianças e adolescentes que nasceram na época digital, com o online por ‘ama’, têm competências quase inatas para a utilização dos aplicativos móveis, o que nos levou a pensar em utilizar estas competências a nível da prevenção de adições. A maneira como estas crianças e adolescentes interagem com os aplicativos móveis permite uma aprendizagem mais fácil devido à interação corpo-mente. Vamos apresentar resultados de uma investigação que realizamos em 2020, cujo objetivo foi avaliar, de forma exploratória, os efeitos de aplicativos móveis na prevenção de adições em dois grupos de adolescentes com idades compreendidas entre 14-16 anos, num total de 12 adolescentes. Verificamos que houve uma evolução positiva a nível de conhecimentos sobre as adições, passando alguns a apresentar uma avaliação crítica em relação aos comportamentos aditivos. Ao longo do trabalho, vamos abordar e refletir sobre os resultados da investigação, salientando alguns fatores de risco e fatores protetores de comportamentos aditivos. Apesar da amostra ser reduzida, os resultados sugerem que uma intervenção deste nível pode ser uma alternativa tanto a nível da educação, como na área da saúde.

Palavras-chave: adolescentes, comportamentos aditivos, aplicativos móveis.

Abstract

Children and adolescents who were born in the digital era, having online by ‘nanny’, have almost innate skills in using mobile apps, which led us to think about using these skills at the level of addiction prevention. The way these children and adolescents interact with mobile apps allows easier learning due to the body-mind interaction. We will present results from an research we conducted in 2020, whose objective was to evaluate in an exploratory way, the effects of mobile apps in addiction prevention in two groups of adolescents aged 14-16 years old, in a total of 12 adolescents. We found that there was a positive evolution in terms of knowledge about addictions and a critical evaluation in relation to addictive behaviours. Throughout the study, we will address and reflect on the research results and highlight some risk factors and protective factors of addictive behaviours. Despite the small sample size, the results suggest that an intervention at this level may be an alternative in education and health.

Keywords: adolescents, addictive behaviours, mobile apps.

Prevenção adições crianças e adolescentes através apps

As crianças e adolescentes que nasceram na época digital, com o online por ‘ama, têm competências quase inatas para a utilização dos aplicativos móveis, o que nos levou a pensar nas possibilidades de utilizar estas competências a nível da prevenção de adições. De acordo com Lévy (1993), quanto mais ativa uma pessoa participar na aquisição de um Conhecimento, mais ela irá integrar e reter aquilo que aprender. Sendo a multimédia interativa, devido à dimensão reticular ou não linear, fomenta nos utilizadores uma atitude exploratória, lúdica, face ao conhecimento que está a ser assimilado.

O uso da Internet leva a alterações a nível da informação, aumenta a exposição a nível de outras fontes, a uma grande velocidade, a nível do volume e dos espaços, levando a alterações nas relações sociais entre os indivíduos, parecendo ter um efeito positivo sobre a interação social, (Castells, 2003; Silva, 2017).

O mundo digital ou virtual em que as crianças e adolescentes vivem nos nossos dias grande parte do seu dia a dia parece ser muito mais interessante e surpreendente; neste existe mais aventuras, mais oportunidades, uma procura mais facilitada pela autonomia, mas também mais perigos e riscos para a saúde sem que, por vezes, haja qualquer controlo por parte dos progenitores devido à falta de informação dos mesmos sobre esta nova realidade. Este espaço virtual, onde todos se encontram, aprendem, jogam, brincam, brigam, trocam fotografias, ganham dinheiro, começam e terminam amizades ou namoro, está cada vez mais a aumentar o número de horas por dia e as aprendizagens são mais fáceis devido a esta interação (Eisenstein; Bestefenon, 2011; Silva 2017).

A adolescência é caracterizada por uma procura de identidade, autonomia, o que muitas vezes leva a um certo grau de ansiedade social essencialmente a nível das inter-relações sociais que nem sempre os adolescentes conseguem controlar. Nesta realidade virtual, este tipo de ansiedade pode ser controlado por parte dos adolescentes e alguns sentem-se mais seguros e têm mais facilidade em fazerem amizades. Neste momento, os adolescentes falam em "internetês" com abreviaturas, emoções e maneiras diferentes de se expressar e comunicar, essencialmente através dos *smiles*. (Silva, 2017).

Um aplicativo móvel ou aplicação móvel não é mais do que um sistema desenvolvido para ser instalado em um dispositivo eletrónico móvel, como tablets e smartphones. Os aplicativos são normalmente conhecidos como “apps” ou “app mobile”. A sigla “app” é uma abreviatura de “aplicação de software”. Em 2010, o termo tornou-se tão popular que foi assinalado como “palavra do ano” pela Sociedade Americana de Dialetos. Em 2006, a empresa japonesa Nintendo lançou no

mercado o videogame Wii, que alterou de modo significativo a forma de interação das pessoas com os aplicativos móveis. Além de simplesmente apertar botões ou mover as alavancas, o Wii permite aos jogadores controlar o jogo usando o movimento do próprio corpo (Sparks; Chase; Coughlin, 2009). Tal permite que a aprendizagem seja mais fácil, devido a esta interação corpo-mente. Essa nova forma de interação tem recebido diferentes denominações, tais como: *exergames*, *exergaming*, *activity-promoting video games*, *physically interactive video game*, *active video gaming*, *motion-sensing video game*, *activity promoting computer games*, *active video games*, entre outras.

Nas nossas pesquisas de apps com jogos sobre a temática drogas, encontramos um que era diferente da maioria, uma vez que contemplava a área da prevenção e que já tinha sido utilizado em outros países, o aplicativo Once Upon a High (VoltEgySzer), uma vez que este jogo apresenta a área da prevenção de drogas a partir de 6 aspetos diferentes, e dirige-se a jovens com 6 módulos diferentes: (1) banda desenhada interativa, em que conta histórias de recuperação; (2) jogo de perguntas e respostas (informação sobre drogas); (3) jogo de roleplay; (4) introdução de drogas psicoactivas; (5) informação sobre os efeitos somáticos e psicológicos de substâncias psicoactivas; (6) informação sobre lista de unidades de tratamento disponíveis, e grupos de auto-suporte na Hungria (Kapitány-Fövény; Vagdalt; Ruttkay; Urbán; Richman; Demetrovics (2018).

Fatores de risco e fatores protetores de comportamentos aditivos.

Os comportamentos de risco e as suas implicações na saúde dos adolescentes, independentemente das estratégias de intervenção, é de extrema importância (Nabais, Ramos 2017; Silva, 2017). Para melhorar estes comportamentos de risco temos que apostar na área da prevenção, essencialmente a nível das crianças.

Os fatores de risco e de proteção podem afetar as crianças e os adolescentes quer seja no sentido de os proteger, quer seja para os colocar em risco. Se em cada fase do desenvolvimento da criança e do adolescente forem realizadas intervenções a nível da prevenção de adições, os riscos poderão diminuir. De acordo com o NIDA (National Institute on Drug Abuse, 2020), os riscos na primeira infância, nomeadamente o comportamento agressivo, podem ser alterados e prevenidos através de intervenções familiares, escolares e comunitárias que se concentram em ajudar as crianças a desenvolver comportamentos positivos. Se não forem desenvolvidos comportamentos positivos, os comportamentos negativos podem conduzir a uma maior tendência a riscos, tais como

insucesso escolar, dificuldades sociais, o que coloca as crianças em um maior risco para o consumo na juventude de drogas.

O Instituto NIDA (2020) descreve cinco domínios como os fatores de risco que afetam as pessoas e em relação aos quais se pode fazer prevenção, sendo os mesmos: Auto-Controlo Individual, Falta de Supervisão Parental Familiar, Abuso de Substância, Disponibilidade de Drogas e dificuldades económicas. Para além destes domínios sabemos que a resiliência pode ser um fator protetor em várias áreas, inclusive na prevenção de comportamentos aditivos, por este motivo o mais importante é desenvolver a resiliência durante a infância, uma abordagem complementar, associando os fatores de risco e de proteção (Nabais, Ramos 2017; Silva, 2017).

Método

Tendo em conta o objetivo delineado, avaliar de forma exploratória o efeito de aplicativos móveis na prevenção de adições, optou-se por uma abordagem qualitativa, exploratória e descritiva.

Participantes

A nossa amostra foi não probabilística de conveniência, dela fazendo parte dois grupos de adolescentes com idades compreendidas entre 14-16 anos, num total de 12 adolescentes, residentes na Zona da Grande Lisboa. A nível de escolaridade encontravam-se no 8º e 9º ano.

Este grupo teve início por solicitação de 4 pais e estes 4 adolescentes sugeriram convidar amigos e amigas. Assim, tendo atingido o número de 12 adolescentes, sugerimos fazer dois grupos de 6 adolescentes cada e a divisão foi feita pelos próprios adolescentes. Denominamos os grupos de G1 e G2, em que o G1 fez parte 4 do género feminino e dois do género masculino, e o G2 3 elementos de cada género.

Instrumentos

Para a recolha de dados, foi utilizado como instrumento um questionário elaborado através do Google Forms em dois momentos diferentes – a primeira vez foi no início da formação do grupo, em junho de 2020 e a segunda 6 meses depois, em novembro de 2020. O questionário era composto por 22 questões, tendo os inquiridos que responder ‘sim’, ‘não’ ou ‘não sei’. Este questionário tinha perguntas para: 1) avaliar a informação que os adolescentes possuíam a respeito de nomes de drogas e da possibilidade de o consumo dessas substâncias poder provocar ou não dependência física e psíquica; 2) conhecer qual a intenção comportamental dos sujeitos quando confrontados com uma situação concreta; 3) perceber se existem crenças irracionais associadas aos possíveis efeitos do consumo de drogas.

Na última parte do questionário, utilizamos o teste por associação livre de palavras, desenvolvido por Jung na prática clínica, com o objetivo de realizar um diagnóstico psicológico sobre a estrutura da personalidade dos sujeitos (Nóbrega e Coutinho, 2003; Silva, 2011). Antes de realizarem o questionário, utilizamos um exemplo semelhante àquele a que iriam responder, para que os jovens se familiarizassem com o procedimento adequado nas respostas e orientamos para a importância da rapidez nas respostas, uma vez que quanto mais rápida for a resposta melhor é o resultado (Silva, 2011).

Procedimento

Fizemos uma análise de conteúdo temática em que consideramos as seguintes categorias: Conhecimentos drogas; dependência física; dependência psíquica; intenção comportamental; crenças irracionais.

Na associação livre de palavras utilizamos a nuvem de palavras - o Wordle - é uma aplicação, disponível na web gratuitamente, autodefinido como um brinquedo gerador de nuvens de palavras com determinado arranjo gráfico em duas dimensões (Feinberg, 2011). São representações gráfico-visuais que mostram o grau de frequência das palavras. Quanto mais a palavra é utilizada, maior fica a representação dessa palavra no gráfico. As palavras aparecem em fontes de vários tamanhos, de cores diferentes, mostrando o que é mais relevante e o que é menos relevante no contexto. <https://wordart.com/>

"You can tweak your clouds with different fonts, layouts, and color schemes. The images you create with Wordle are yours to use however you like." (Feinberg, 2011).

Durante estes 6 meses reunimos via watsap de 15 em 15 dias durante 90 minutos, recorrendo-se ao aplicativo Once Upon a High (VoltEgySzer). Utilizamos apenas os primeiros 5 níveis do jogo, uma vez que o 6º abordava informação sobre lista de unidades de tratamento disponíveis, e grupos de auto-suporte na Hungria. Substituímos este nível por uma sessão de informação sobre o que existe em Portugal.

As sessões eram alternadas – uma era de jogo e a seguinte para abordar a temática do jogo.

Resultados

Vamos apresentar de seguida os dois momentos em que avaliamos os conhecimentos de Drogas destes dois grupos de adolescentes. Primeiro apresentamos a avaliação inicial, em junho de 2020 e de seguida comparamos com a avaliação final de novembro de 2020.

Tabela 1*A informação sobre Drogas do G1 em junho de 2020*

Nome de droga	Género			Género masculino (N=2)		
	Sim	Não	Não sei	Sim	Não	Não sei
“O tabaco é uma droga”	4			2		
“O álcool é uma droga”	4			2		
“O Haxixe é uma droga”	4			2		
“A Heroína é uma droga”	4			2		
“A Cocaína é uma droga”	4			2		
“O LSD (trips) é uma droga”	2		2	2		
“Os speeds são drogas”	4		4	2		
“As smart drugs são drogas”	4		4	2		
“O GHB é uma droga”			4			2
“Os cogumelos mágicos são drogas”	4		4			2
“O angel dust/ pó de anjo/ krystal/ peace pill é uma droga”			4			2
“O uso de uma droga pode causar dependência física”	2	2			2	
“O uso de uma droga pode causar dependência psíquica”		2	2		2	

Tabela 2*A informação sobre Drogas do G2 em junho de 2020*

Nome de droga	Género			Género masculino (N=3)		
	Sim	Não	Não sei	Sim	Não	Não sei
“O tabaco é uma droga”	3			3		
“O álcool é uma droga”	3			3		
“O Haxixe é uma droga”	3			3		
“A Heroína é uma droga”	3			3		
“A Cocaína é uma droga”	3			3		
“O LSD (trips) é uma droga”	3			3		
“Os speeds são drogas”	3			2		1
“As smart drugs são drogas”	3			2		1
“O GHB é uma droga”			3			3
“Os cogumelos mágicos são drogas”	3					3
“O angel dust/ pó de anjo/ krystal/ peace pill é uma droga”			3			3
“O uso de uma droga pode causar dependência física”			3	3		
“O uso de uma droga pode causar dependência psíquica”		3	2	1		2

Podemos verificar que, nesta primeira avaliação, a informação sobre o conhecimento dos nomes das Drogas, os adolescentes estão bem informados, apenas não conheciam os nomes das drogas menos conhecidas da população em geral e da possibilidade do consumo dessas substâncias poder provocar ou não dependência física e psíquica, o que está de acordo com outros estudos (Wright e Pearl, 2000; Carvalho, Leal, 2006).

Tabela 3

A intenção comportamental dos sujeitos quando confrontados com uma situação concreta, G1

Intenção comportamental	Género	Género feminino (N=4)			Género masculino (N=2)		
		Sim	Não	Não sei	Sim	Não	Não sei
“O meu grupo de amigos influencia-me a beber bebidas alcoólicas”		2		2	2		
“O meu grupo de amigos pode influenciar-me a consumir drogas”				4	2		

Tabela 4

A intenção comportamental dos sujeitos quando confrontados com uma situação concreta, G2

Intenção comportamental	Género	Género feminino (N=3)			Género masculino (N=3)		
		Sim	Não	Não sei	Sim	Não	Não sei
“O meu grupo de amigos influencia-me a beber bebidas alcoólicas”		3			3		
“O meu grupo de amigos pode influenciar-me a consumir drogas”				3			3

Verificamos que as respostas dos dois grupos relativamente à influência do grupo é notória essencialmente a nível das bebidas alcoólicas, o que está de acordo com a fase da adolescência em que estes grupos se encontram, uma vez que nesta fase a influência do grupo e a identificação com o mesmo é muito importante (Silva, 2010).

Na análise das Crenças irracionais associadas aos possíveis efeitos do consumo de drogas, os dois grupos só apresentaram crenças irracionais associadas ao consumo de drogas:

“Os jovens que bebem bebidas alcoólicas bebem para se integrarem no grupo”

“Os jovens que consomem drogas fazem-no para se sentirem mais calmos”

Avaliação em novembro de 2020

A nível da informação sobre o nome das Drogas, a mesma já era conhecida de todos os participantes.

A nível da intenção comportamental dos sujeitos quando confrontados com uma situação concreta, a resposta dos dois grupos também já foi:

“O meu grupo de amigos não me influencia a beber bebidas alcoólicas”

“O meu grupo de amigos não me influencia a consumir drogas”

Na análise das Crenças irracionais associadas aos possíveis efeitos do consumo de drogas, apenas 2 participantes do G 1, do género feminino, apresentaram crenças irracionais. Assim, pudemos perceber que os dois grupos tiveram uma evolução positiva a nível das crenças na área

A palavra dependências apresenta, em primeiro lugar, a associação a palavra físicas, seguida de morte e droga na avaliação inicial, a mesma modificou-se, aparecendo em primeiro lugar doença, seguido de perder e mau. Nota-se, assim, uma visão diferente e mais realista passando primeiro pela fase de doença.

Figura 3

Associação da palavra - Aprendizagem

Junho 2020



Novembro 2020



A palavra aprendizagem surge associada, em primeiro lugar, à palavra saber, em junho, e em novembro à palavra amigos. Se relacionarmos a palavra aprendizagem com teóricos, na segunda avaliação em que referem amigos, podemos pensar, com Vygotsky (2007), que a aprendizagem é um processo de aquisição de conhecimentos ou ações a partir da interação com o meio ambiente e com o social.

Figura 4

Associação da palavra - Apps

Junho 2020



Novembro 2020



As apps, tal como esperávamos no início, o que surgiu essencialmente foi a palavra jogos seguida de bom, o mesmo não acontece no final, a primeira palavra é aprender e os jogos vem em 2º lugar.

Referências

- Castells M. (2003). Galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Riode Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Eisenstein, E.; Bestefenon S. (2011). Geração digital: riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes. *Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto*. 2011;10 (Supl.2):42-52
- Feinberg, J. (2011). Wordle. Retrieved March 10, 2013 from <http://www.wordle.net/> Greenwood, S. (2010). Content Area Readers: Helping Middle-Level Students Become Word Aware (and Enjoy It!). *ClearingHouse*, 83(6), 223-229.
- Kapitány-Fövény M, Vagdalt E, Ruttkay Z, Urbán R, Richman MJ, Demetrovics Z. Potential of an Interactive Drug Prevention Mobile Phone App (Once Upon a High): Questionnaire Study Among Students. *JMIR Serious Games*. 2018 Dec 4;6(4):e19. doi: 10.2196/games.9944. PMID: 30514697; PMCID: PMC6299233.
- NIDA. (2020) May 25. What are risk factors and protective factors?. Retrieved from <https://www.drugabuse.gov/publications/preventing-drug-use-among-children-adolescents/chapter-1-risk-factors-protective-factors/what-are-risk-factors> on 2021, July 16
- Carvalho, A.; Leal, I. (2006). Construção e validação de uma escala de representações sociais do consumo de álcool e drogas em adolescentes *psicologia, saúde & doenças*, 2006, 7 (2), 287-297
- Costa, Maria Beatriz; Martins, Maria José; Proença, Adelaide; Silva, Ana Isabel Mateus da (2017). *Crenças e atitudes de estudantes do ensino superior associadas ao uso de substâncias psicoativas*. "Psychologica". ISSN 1647-8606. Vol. 60, nº 1. p. 19-37. Disponível em <http://hdl.handle.net/10400.2/6717>.
- Nabais, L; Ramos, N. (2017). Comportamentos de risco na adolescência: contributos para a prevenção, educação e comunicação em saúde. In Rangel, Maria Ligia; Ramos, Natália, org. - "Comunicação e saúde: perspectivas contemporâneas". Salvador: EDUFBA, 2017. ISBN 978-85-232-1625-2. p. 219- 241
- Silva, A. (2004) – *Desenvolvimento de Competências Sociais na Adolescência*, Lisboa, Climepsi editores.
- Silva, A. (2011). *Desenvolvimento infantil: dos 0 aos 2 anos*, Lisboa, Climepsi editores.

Prevenção adições crianças e adolescentes através apps

Silva, A. (2017). As tecnologias de comunicação na prevenção e educação em saúde: o caso de comportamentos aditivos na adolescência. In S-Rangel, Maria Lígia; Ramos, Natália, org. Comunicação e Saúde: Perspectivas Contemporâneas. Salvador. EDUFBA, p. 265-279. Pp. 265-279. Disponível em <http://hdl.handle.net/10400.2/7614>

Vigotsky LS. (2007). A formação social da mente. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes.

Wright, J.D.; Pearl, L. (2000). Experience and knowledge of young people regarding illicit drug use. *Addiction*, 95(8), 1225-1235.

Skinner BF. (1972). Tecnologia do ensino. São Paulo: Herder.