

Posteriormente foram realizadas as dosagens de BDNF, peroxidação lipídica (TBARS), carbonilação de proteínas (PC) e TEAC no tecido hipocampal. Os animais do grupo estresse foram classificados como anedônicos ou não-anedônicos em comparação aos controles com base na última avaliação do TPS. A exposição ao estresse induziu a diminuição da preferência por sacarose no grupo anedônico em relação aos grupos não-anedônico e controle ( $p < 0.001$ ). O peso relativo das glândulas adrenais foi maior no grupo anedônico em comparação ao grupo controle ( $p = 0.014$ ). Foi encontrado um aumento dos níveis de BDNF, bem como uma diminuição da capacidade antioxidante total, respectivamente, no grupo anedônico ( $p = 0.001/p = 0.006$ ) e não-anedônico ( $p = 0.009/p = 0.005$ ) em relação ao grupo controle. Não foram detectadas diferenças nos níveis de TBARS e PC entre os grupos. A diminuição da preferência por sacarose e o aumento relativo das glândulas adrenais nos animais anedônicos sugerem uma exacerbação da resposta ao estresse em comparação ao grupo não-anedônico. Entretanto, concomitante à ausência de dano oxidativo, a exposição ao CUMS esteve associada à diminuição da TEAC e ao aumento de BDNF, podendo indicar um mecanismo protetor inicial dessa neurotrofina frente a níveis moderados de estresse crônico, prevenindo o dano oxidativo hipocampal em animais estressados.

### eP2752

#### **O uso de eletrônicos e qualidade de sono em adolescentes: uma questão de tipo, duração e hora**

Guilherme Hidalgo Caumo; Daniel Spritzer; Alicia Carissimi; André Comiran Tonon  
HCPA - Hospital de Clínicas de Porto Alegre

**Introdução:** Na contemporaneidade, o comportamento dos adolescentes é associado ao uso prolongado e muitas vezes tardio de dispositivos eletrônicos (smartphones, computadores e tablets). Uma consequência bem estabelecida é o aumento da prevalência de problemas de sono nessa faixa etária. **Objetivo:** Descrever 1) o tipo, 2) a duração de uso e 3) a hora de uso de dispositivos eletrônicos, para dias escolares e livres, bem como seu impacto na qualidade do sono dos adolescentes. **Metodologia:** Foram selecionados 181 estudantes de ambos os sexos com idades entre 13 e 18 anos de 6 escolas públicas da cidade de Porto Alegre. Um diário de uso eletrônico avaliou o período de tempo em que o uso do dispositivo eletrônico ocorreu (separado por “monitores de TV e computador”, “tablets, e-readers e videogames portáteis” e “telefone celular”) para dias escolares e dias livres. O Questionário de Cronotipo de Munique (MCTQ) foi utilizado para avaliar a duração do sono, o ponto médio do sono e o jetlag social. A qualidade do sono foi avaliada pelo Índice de Qualidade do Sono de Pittsburgh (PSQI). O projeto tem aprovação do Comitê de Ética do Hospital de Clínicas de Porto Alegre (GPPG 17-0441). **Resultados:** Meninos e meninas apresentam uso prolongado de eletrônicos nos finais de semana de televisões (meninos,  $\Delta t = 122,93$  min,  $P < 0.01$ ; meninas,  $\Delta t = 99,11$  min,  $P < 0.01$ ) e de telefones celulares (meninos,  $\Delta t = 132,23$  min,  $P < 0.01$ ; meninas,  $\Delta t = 118,46$  min,  $P < 0.01$ ). O uso noturno e o último horário de uso noturno dos telefones celulares associam-se à qualidade do sono na escola e nos dias livres ( $P = 0.026$  e  $P = 0.014$ ). Um modelo de regressão hierárquico mostra que a má qualidade do sono associa-se à menor duração do sono nos dias de escola ( $P = 0.025$ ) e ao ponto médio do sono nos dias livres ( $P = 0.026$ ). **Conclusão:** Este estudo mostra a relevância do uso à noite e da última hora de uso de dispositivos eletrônicos, fornecendo novos insights para compreender como seu uso pode afetar a qualidade do sono dos adolescentes. Além disso, nossos dados sugerem que, especialmente em dias de escola, a manutenção de uma duração adequada do sono pode prevenir a má qualidade do sono relacionada ao uso prolongado e tardio de telefones celulares. Portanto, os autores salientam a necessidade de planejar estratégias preventivas e educativas sobre dispositivos eletrônicos à noite no intuito de garantir a manutenção de uma duração adequada do sono.

### eP2763

#### **A relação do comportamento aditivo a jogos com BDNF, sintomas depressivos e qualidade de sono em adolescentes**

André Comiran Tonon; Guilherme Hidalgo Caumo; Luana Lima Aniola; Daniel Spritzer; Maria Paz Loayza Hidalgo; Wolnei Caumo  
HCPA - Hospital de Clínicas de Porto Alegre

**Introdução:** Neurotrofinas se associam com diversas facetas do comportamento humano. Ainda não existem evidências significativas do papel do Fator Neurotrófico Derivado do Cérebro (BDNF) no comportamento aditivo a jogos. **Objetivo:** estabelecer a relação entre os níveis do BDNF salivar e os domínios compreendidos no comportamento aditivo a jogos (através da “Escala de Adição a Jogos”, GAS) em adolescentes, considerando qualidade de sono e sintomas depressivos como fatores confundidores. **Metodologia:** 69 alunos entre 12 e 18 anos de escolas públicas de Porto Alegre foram selecionados para o estudo. Foi realizada uma coleta de saliva no momento de coleta dos questionários e o nível de BDNF foi definido pelo Ensaio de Imunoabsorção Enzimática. A Escala de Adição a Jogos (GAS) foi utilizada para avaliação do desfecho. Esta escala contém 21 itens que são divididos em 7 domínios: saliência, tolerância, mudança de humor, retrocesso, recaída/abstinência, conflito, problemas. O Índice de Qualidade de Sono de Pittsburgh (PSQI) foi utilizado para avaliar qualidade de sono. O Inventário de Depressão Infantil (CDI) foi utilizado para avaliação de sintomas depressivos. Foram realizados 8 regressões robustas de Poisson, considerando os 7 domínios da escala e o escore global. O projeto tem aprovação do Comitê de Ética do Hospital de Clínicas de Porto Alegre (GPPG 17-0441). **Resultados:** O escore global da GAS se associa negativamente com BDNF ( $P = 0.03$ ) e positivamente com sintomas depressivos ( $P < 0.03$ ). O mesmo padrão de associação é encontrado para os domínios de modificação de humor ( $P = 0.02$  e  $P = 0.01$ ) e de conflito ( $P = 0.03$  e  $P = 0.02$ ). Os domínios de saliência e tolerância se associam positivamente com o sexo masculino ( $P < 0.01$ ) e com sintomas depressivos ( $P < 0.01$ ). **Conclusão:** O uso problemático de jogos que envolvem modificação de humor e conflitos (i.e. brigas com outras pessoas e isolacionismo) se relaciona com sintomas depressivos e com uma redução dos níveis de BDNF. Por outro lado, o tempo prolongado, e não necessariamente problemático, de exposição a jogos (representado pelos domínios de saliência e tolerância) se relacionam com o sexo masculino. O relato de uso prolongado apresenta uma associação significativa com sintomas depressivos, o que pode indicar prejuízo. Portanto, este estudo confirma a hipótese de que neurotrofinas podem estar associadas ao uso problemático de jogos, e salienta a possível mediação dos sintomas depressivos nessa associação.