



Boletim da AIA-CTS

Boletín de la AIA-CTS

março / marzo - 2026 | n.º 24
ISSN: 2183-5098



Notícias
Noticias



Artigos de Opinião
Artículos de Opinión



**Agenda Ambiental /
Sustentabilidade**
Agenda Ambiental /
Sostenibilidad



**Inovações e Experiências
Didáticas em CTS**
Innovaciones y Experiencias
Didácticas en CTS



Livros e Revistas
Libros y Revistas



Eventos
Eventos



Oportunidades
Oportunidades



Normas para Publicação
Normas de Publicación

EDITORIAL

EDITORIAL 24

A educação em Ciências enfrenta desafios particularmente exigentes e complexos, que convocam uma reflexão profunda e interdisciplinar. Entre esses desafios destacam-se: a necessidade de promover uma literacia científica crítica e socialmente relevante num mundo marcado por rápidas transformações tecnológicas, de que é exemplo a Inteligência Artificial generativa; a urgência de integrar as dimensões ambientais, éticas e políticas da Ciência nos currículos; a importância de efetivamente desenvolver nas práticas e de forma fundamentada competências que permitam aos estudantes compreender e intervir sobre problemas sociocientíficos contemporâneos; e a obrigação de aproximar a educação científica da vida quotidiana, dos territórios e das comunidades.

A educação CTS tem-se afirmado essencial para se promover práticas educativas que articulem conhecimentos científicos com valores democráticos, participação cidadã e justiça social, formando sujeitos capazes de pensar criativa e criticamente, agir responsabilmente e contribuir para o bem-estar coletivo. É neste enquadramento que se apresenta o presente número do Boletim, refletindo a diversidade temática, geográfica e epistemológica que continua a caracterizar a comunidade ibero-americana dedicada à educação em Ciências.

De modo mais específico, apresenta-se, em seguida, a sinopse de cada secção deste Boletim, o qual conta com 11 textos e opiniões de 32 autores, de 7 países (México, Espanha, Portugal, Costa Rica, Argentina, Brasil e Colômbia), sobre temas relevantes e distintos.

As ideias apresentadas são as dos seus autores e não veiculam ideias da AIA-CTS ou dos Editores.

Eis, pois, uma sinopse dos trabalhos apresentados nas secções seguintes deste Boletim.



ARTIGOS DE OPINIÃO / ARTÍCULOS DE OPINIÓN

Dulce María López Valentín e Yolanda Rosas Rivera (México) aprofundam a relação entre os setores do cérebro e a atividade de aprendizagem, através da análise do modelo psicológico e neuropsicológico de Vygotsky e Luria, a fim de fornecer à comunidade educacional informações científicas que permitam a compreensão dos processos envolvidos na aprendizagem.

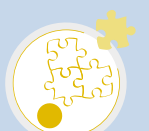


AGENDA AMBIENTAL / SOSTENIBILIDAD

Laura Salahange González, Florentina Cañada, María A. Dávila-Acedo e Jesús Sánchez-Martín (Espanha) apresentam uma intervenção alinhada ao ODS 7 (Energia Acessível e Limpa), com o duplo objetivo de promover o interesse dos estudantes pelas ciências experimentais e integrar a sustentabilidade como tema central da aprendizagem. O objetivo do estudo é explorar como os estudantes relacionam uma atividade baseada em placas (fogões) solares aos ODS e as atitudes que evidenciam em relação à adoção das que são consideradas responsáveis no uso de energia.



Lúcia Pombo (Portugal) descreve o projeto *Edu4Health* – Novos Desafios de Educação para a Saúde e Bem-estar, que propõe uma abordagem educativa inovadora que integra gamificação, realidade aumentada e tecnologias móveis na promoção da saúde e do bem-estar entre jovens e suas famílias. Inspirado nas experiências anteriores dos projetos *EduPARK* e *EduCITY*, o *Edu4Health* amplia o uso pedagógico da tecnologia ao direcioná-la para a educação para a saúde em contexto escolar, numa perspetiva articulada com o movimento Ciência-Tecnologia-Sociedade (CTS). O projeto parte da

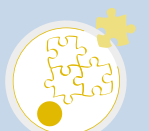


premissa de que os dispositivos móveis, frequentemente vistos como um desafio no ambiente educativo, podem tornar-se ferramentas significativas de aprendizagem quando utilizados de forma crítica, intencional e pedagogicamente fundamentada.

Luis Delgado-Mayoral, Jara García-Ruiz, Manuela González-Herrera, M. Rut Jiménez-Liso e M. Auxiliadora Ruiz-Domínguez (Espanha) descrevem a utilização de um mesmo contexto ambiental — o fundir dos icebergs (“derretimento de icebergs”) — para o ensino de diferentes conceitos científicos fundamentais. O estudo assenta em três situações de aprendizagem elaboradas pelo grupo *Sensociencia*, estruturadas segundo uma abordagem de investigação baseada em modelos (*Model-Based Inquiry – MBI*). Esta abordagem possibilita a conceção de ambientes de aprendizagem que favorecem o desenvolvimento de competências científicas, tais como a formulação de hipóteses sobre fenómenos paradigmáticos, a recolha e análise de evidências empíricas, a transformação de dados em argumentos e a expressão e reformulação progressiva de modelos explicativos cada vez mais sofisticados.

Pedro Reis, Larissa Nascimento, Cássio Santos e Elisabete Linhares (Portugal) apresentam o projeto *NBS4School – Empowering Students to Act for Climate through Nature-Based Solutions*, cujo objetivo é o reforço da educação climática no ensino básico. Neste enquadramento, a escola assume um papel central na formação de cidadãos capazes de compreender problemas complexos e de agir de forma crítica, participativa e informada. O projeto evidencia potencial para o desenvolvimento de competências que incentivam a participação ativa, a intervenção social e a responsabilidade coletiva dos estudantes na construção de soluções sustentáveis para os desafios ambientais contemporâneos.

Daniel Rodríguez García (Costa Rica) propõe uma ferramenta de diagnóstico destinada a avaliar o conhecimento prévio sobre o uso e a gestão de águas residuais domésticas e industriais. Essa ferramenta baseia-se numa análise das necessidades de formação identificadas pelas autoridades competentes e pelo público-alvo de uma comunidade afetada pela contaminação hídrica. Para além de permitir identificar lacunas de conhecimento, o instrumento constitui um recurso de apoio ao planeamento, implementação e avaliação de ações educativas destinadas à mitigação deste problema ambiental.

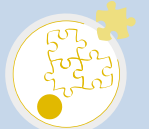


INOVAÇÕES E EXPERIÊNCIAS DIDÁTICAS / INNOVACIONES Y EXPERIENCIAS DIDÁCTICAS CTS

Nicolás Tiago Díaz, Silvia Porro e Damián Alberto Lampert (Argentina) relatam uma oficina que introduziu o conceito de “Leviatã Tecnocrata”, inspirado na perspectiva Ciência-Tecnologia-Sociedade (CTS) de Latour e no Leviatã de Hobbes. O principal objetivo foi analisar a construção de uma sociedade governada por uma Inteligência Artificial (IA), à luz das concepções hobbesianas. Os resultados preliminares revelam que, embora os estudantes percecionem a IA como neutra e eficiente, a maioria optou por não a eleger como entidade governante, devido à sua alegada falta de sensibilidade humana. Os autores concluem que a metodologia aplicada favorece o desenvolvimento do pensamento crítico, evidenciando que a tecnologia e a sociedade formam uma realidade sociotécnica intrinsecamente interligada.

Denise de Freitas, Alessandra Miguel Kapp, Mariana dos Santos, Nayara Nogueira Soares Marra e Rafaela Silva Fernandes (Brasil) analisam os desafios inerentes à integração da perspectiva CTS na formação de professores, salientando as suas dimensões estruturais, epistemológicas e políticas. As autoras argumentam que a predominância da racionalidade técnica — que ainda orienta grande parte dos cursos de licenciatura no Brasil — tende a privilegiar a aplicação de métodos e a mera transmissão de conteúdos, em detrimento da problematização crítica do conhecimento. Esta lógica entra em tensão com a proposta CTS, que defende currículos interdisciplinares, temáticos e orientados para o desenvolvimento do pensamento crítico. Neste contexto, a ferramenta FACTS é apresentada como um instrumento formativo que orienta a análise e o planeamento de práticas pedagógicas coerentes com a abordagem CTS, a partir de uma experiência focada na promoção de uma educação científica crítica, centrada na temática da educação alimentar em contexto escolar.

Alejandro Valerín Navarro e Diego Armando Retana Alvarado (Costa Rica) descrevem um projeto de investigação destinado a desenvolver atitudes ambientais responsáveis relativamente ao consumo e utilização da água entre estudantes do segundo ciclo do ensino básico. O projeto foi estruturado em quatro fases — diagnóstico, planeamento, implementação e avaliação — e surgiu da necessidade de reforçar a consciencialização ambiental, considerando a escassez de estratégias



pedagógicas integradas que articulem teoria e prática e promovam o envolvimento ativo e duradouro dos estudantes na proteção dos recursos hídricos.

Paula Garay Álvarez e Ruth Molina Vásquez (Colômbia) apresentam uma estratégia didática fundamentada na perspectiva CTS, que integra a horta escolar com o desenvolvimento da competência digital de pesquisa e gestão da informação e dos dados (IGSD) num contexto rural. Visando reduzir a exclusão digital no ensino básico em zonas rurais, as autoras propõem a implementação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) e a criação de um diário de bordo digital que documenta os processos de cultivo realizados pelos estudantes.

Nicole Rojas Loría e Ana Noelia Gómez Sánchez (Costa Rica) apresentam a estratégia *Quim-IA* implementada em uma oficina realizada no âmbito do projeto *Science Today*. A atividade fez parte de um processo de capacitação para professores do Ministério da Educação em diversas regiões do país, com o objetivo de fortalecer estratégias de ensino de preparação de estudantes para as Provas Nacionais Padronizadas (PNE).

A seção Livros e Revistas inclui a apresentação de cinco Livros.

Apresentamos também uma lista de 9 eventos científicos em educação em ciências projetados para 2026, no espaço Ibero-americano.

O Boletim da AIA-CTS é uma publicação plural. Esperamos que este número vos agrade e nos anime a todos a continuar a intervir na educação em ciências, cada um/uma no seu campo específico, mas orientado/a por um ideal de cidadania mais ativo e justo.

María Calero

Ricardo Pereira Sepini

Rui Marques Vieira



Índice

EDITORIAL

EDITORIAL 24	1
--------------------	---



NOTÍCIAS NOTICIAS

X SIACTS / XIV SEMINÁRIO IBÉRICO

CTS E CIDADANIAS: REFLEXÕES POR UMA AGENDA ACADÉMICA	9
--	---



ARTIGOS DE OPINIÃO ARTÍCULOS DE OPINIÓN

LA ALFABETIZACIÓN CIENTÍFICA PARA EL PROFESORADO:

LOS NEUROMITOS DEL APRENDIZAJE	10
--------------------------------------	----



AGENDA AMBIENTAL / SUSTENTABILIDADE AGENDA AMBIENTAL / SOSTENIBILIDAD

LAS COCINAS SOLARES COMO RECURSO DIDÁCTICO

PARA TRABAJAR LA SOSTENIBILIDAD INTEGRAL CON FUTUROS

DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	25
-------------------------------------	----

EDU4HEALTH: GAMIFICAÇÃO E REALIDADE AUMENTADA

NA PROMOÇÃO DA SAÚDE FAMILIAR E DO BEM-ESTAR

JUVENIL NUMA PERSPETIVA CTS.....	31
----------------------------------	----

UNA MIRADA CTS CON ENFOQUE MBI AL DERRETIMIENTO

DE LOS ICEBERGS	36
-----------------------	----

NBS4SCHOOL: CAPACITAR PROFESSORES E ALUNOS DO ENSINO

BÁSICO PARA A AÇÃO CLIMÁTICA ATRAVÉS DE SOLUÇÕES

BASEADAS NA NATUREZA.....	43
---------------------------	----

HERRAMIENTA PARA LA EVALUACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS

A ESTRATEGIAS DE EDUCACIÓN AMBIENTAL SOBRE GESTIÓN

DE AGUAS CONTAMINADAS	49
-----------------------------	----

Índice



INOVAÇÕES E EXPERIÊNCIAS DIDÁTICAS EM CTS INNOVACIONES Y EXPERIENCIAS DIDÁCTICAS EN CTS

UN ANÁLISIS EDUCATIVO CTS SOBRE GOBERNANZA ARTIFICIAL A PARTIR DE LA PERSPECTIVA DE LATOUR.....	56
DESAFIOS DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES NA PERSPECTIVA CTS: A FERRAMENTA FACTS COMO ORIENTADORA DE PRÁTICAS DE ENSINO	61
AGUA Y CIUDADANÍA AMBIENTAL: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA CON ENFOQUE CTS PARA FORTALECER ACTITUDES EN EDUCACIÓN PRIMARIA	69
LA HUERTA ESCOLAR: ESCENARIO CTS PARA LA EDUCACIÓN RURAL.....	77
QUIM-IA: ESTRATEGIA DE INTEGRACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ENSEÑANZA DE LA QUÍMICA	81



LIVROS E REVISTAS LIBROS Y REVISTAS

PENSAR CRÍTICAMENTE EN EL AULA DE CIENCIAS.ACTIVIDADES COMPETENCIALES PARA ESTUDIANTES DE SECUNDARIA	87
CREATIVE PRAGMATICS FOR ACTIVE LEARNING IN STEM EDUCATION	89
GREENING STEAM EDUCATION - ACTIVITIES FOR PRIMARY AND SECONDARY CLASSROOMS.....	91
EDUCACIÓN PARA EL DECRECIMIENTO Y SOSTENIBILIDAD TRANSDISCIPLINAR.....	93
RESIDUOS, ¿UN PLANETA DE USAR Y TIRAR?	95



EVENTOS EVENTOS

I CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE RESPUESTAS EDUCATIVAS Y SOCIALES A LA EMERGENCIA CLIMÁTICA - VI SEMINARIO INTERNACIONAL RESCLIMA “¿ESTAMOS A TIEMPO? ¿DE QUÉ ESTAMOS A TIEMPO”	97
VI ENCUENTRO DE LA RED DE UNIVERSIDADES CULTIVADAS (RUC) 2026 “HUERTOS UNIVERSITARIOS COMO LUGAR DE ENCUENTRO Y ESPERANZA”	99

Índice

11º CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA E SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS 2026	100
INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATION AND NEW DEVELOPMENTS (END).....	101
XXII CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA “NUEVAS FRONTERAS EN EDUCACIÓN: TECNOLOGÍA, SOSTENIBILIDAD Y BIENESTAR PERSONAL Y SOCIAL”	102
X SEMINARIO IBEROAMERICANO CTS / XIV SEMINARIO IBÉRICO CTS “CTS Y CIUDADANÍAS: REFLEXIONES POR UNA AGENDA ACADÉMICA”	103
VII CONGRESO DE LA RED LATINOAMERICANA DE INVESTIGACIÓN EN DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES – REDLAD.....	104
32 ENCUENTROS DIDÁCTICA CIENCIAS EXPERIMENTALES “EDUCACIÓN CIENTÍFICA TRANSFORMADORA: PENSAMIENTO CRÍTICO Y COMPROMISO PARA LA JUSTICIA SOCIAL Y PLANETARIA”	105
CONGRESO IBEROAMERICANO DE INDAGACIÓN CIENTÍFICA EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS (CIICE) “INDAGAR PARA COMPRENDER, PARTICIPAR PARA TRANSFORMAR: PUENTES ENTRE ALFABETIZACIÓN CIENTÍFICA Y SOSTENIBILIDAD”	106



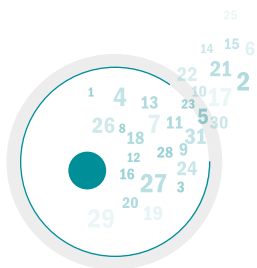
OPORTUNIDADES **OPORTUNIDADES**

SEJA UM MEMBRO DA AIA-CTS	108
HÁGASE MIEMBRO DE LA AIA-CTS.....	108
ESTÁ ABERTO O EDITAL PARA PROFESSOR VISITANTE 2025	109



NORMAS PARA PUBLICAÇÃO **NORMAS DE PUBLICACIÓN**

ENVIE SEU ARTIGO PARA BOLETIM DA AIA-CTS	110
ENVÍE SU CONTRIBUCIÓN PARA EL BOLETÍN DE LA AIA-CTS	110



EDU4HEALTH: GAMIFICAÇÃO E REALIDADE AUMENTADA NA PROMOÇÃO DA SAÚDE FAMILIAR E DO BEM-ESTAR JUVENIL NUMA PERSPETIVA CTS

Lúcia Pombo

CIDTFF – Departamento de Educação e Psicologia, Universidade de Aveiro.
(Portugal)

Se o EduPARK nasceu no parque e o EduCITY cresceu na cidade, era expectável que o passo seguinte fosse ainda mais desafiante: colocar a tecnologia móvel ao serviço da saúde e do bem-estar humano. É neste contexto que surge o projeto Edu4Health – *Novos Desafios de Educação para a Saúde e Bem-estar* –, financiado pelo COMPETE 2030, propondo uma intervenção educativa inovadora que articula gamificação, realidade aumentada (RA) e educação para a saúde em contexto escolar.

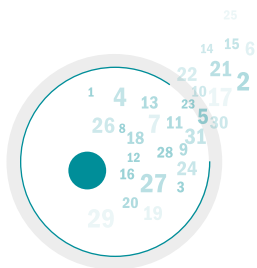
Tal como nos projetos anteriores, mantém-se a convicção de que a tecnologia móvel não deve ser encarada como problema, mas como oportunidade pedagógica, desde que enquadrada numa abordagem crítica e fundamentada no movimento Ciência-Tecnologia-Sociedade (CTS).

Da cidade sustentável ao jovem saudável

O EduCITY alargou o laboratório educativo à cidade (Pombo *et al.*, 2025), promovendo competências de sustentabilidade ambiental alinhadas com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS 4 e 11) (UNESCO, 2025).

O Edu4Health desloca agora o foco para a saúde e bem-estar, respondendo ao aumento preocupante de problemas de saúde mental entre adolescentes, tal como a ansiedade, a depressão, perturbações alimentares e comportamentos de autoagressão, frequentemente associados ao uso intensivo das redes sociais (Zubair, Khan & Albashari, 2023).

Se no EduCITY se promove a consciência ecológica, no Edu4Health promove-se a consciência corporal, emocional e social, sem abandonar



a dimensão ambiental, adicionando o ODS 3: Saúde de Qualidade. A saúde passa a ser entendida numa lógica sistémica e integrada: física, mental e social.

Um novo desafio CTS: tecnologia e saúde juvenil

Num contexto em que alguns sistemas educativos optam por restringir dispositivos móveis nas escolas, o Edu4Health assume uma posição diferente: educar para o uso consciente da tecnologia.

A tecnologia não é neutra. Como defendem as abordagens CTS (Aikenhead, 2006), ciência e tecnologia são construções sociais, carregadas de valores e impactos. Assim, importa capacitar os jovens para uma relação crítica e saudável com os dispositivos móveis.

O projeto coloca a seguinte questão de investigação:

Como uma intervenção tecnológica baseada em jogos móveis com realidade aumentada pode promover competências pessoais e sociais que sustentem práticas de saúde e bem-estar?

Adota-se novamente um paradigma pragmático com abordagem design-based research (Plomp & Nieveen, 2013), com ciclos sucessivos de melhoria da solução tecnológica, a app **App4Health**.

A App4Health: gamificação com propósito

A App4Health integra um companheiro virtual 3D, um coelho que se chama “Bravo” (Fig 1) que desafia diariamente os jovens a adotarem hábitos saudáveis:

- alimentação equilibrada;
- atividade física;
- higiene do sono;
- técnicas de relaxamento;
- gestão emocional.

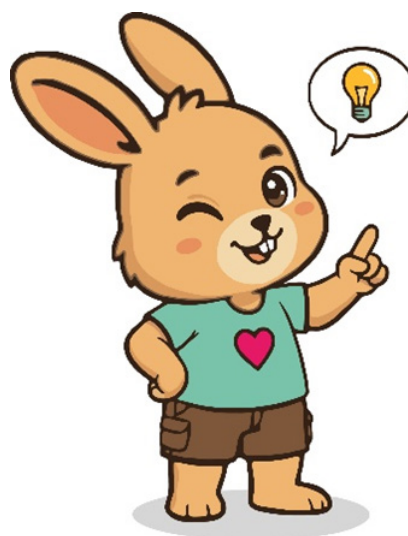
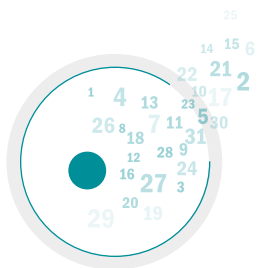


Figura 1: Mascote do Edu4Health, o Coelho que se chama “Bravo”, como elemento motivacional na app.



A gamificação é utilizada enquanto estratégia motivacional, mas com intencionalidade pedagógica (Deterding *et al.*, 2011). Não se trata de promover competição exacerbada, mas de estimular autorregulação, envolvimento e consciência crítica.

A **App4Health** integra 4 funcionalidades principais: desafios diários, conteúdos, jogos em RA e linhas de apoio (Figura 2).



Figura 2 – Funcionalidades da App4Health.

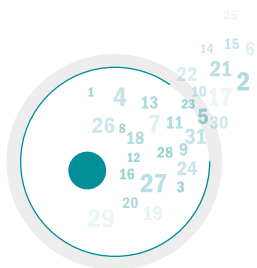
Tal como no EduPARK e no EduCITY, os utilizadores do Edu4Health, sobretudo alunos do 3º ciclo do Ensino Básico, irão participar na validação e melhoria da app, através de testes de usabilidade e irão ajudar a responder à questão de investigação através da participação em atividades de recolha de dados por questionários, observação e entrevistas.

A natureza como laboratório de bem-estar

Mantém-se a valorização do território enquanto espaço educativo. No caso do Edu4Health, as atividades incluem jogos de caça ao tesouro com RA na Reserva Natural das Dunas de São Jacinto, para além de outros ambientes de ar livre, como o recreio da escola.

Aqui, a tecnologia promove o contacto com ambientes naturais, incentivando: i) o equilíbrio entre o estudo e a atividade física; ii) a consciência ecológica; iii) o bem-estar emocional associado à natureza.

Se o EduCITY valorizava o património urbano, o Edu4Health valoriza o património natural como infraestrutura de saúde.



O primeiro *milestone*: educação para a saúde fundamentada

À semelhança do livro “Aveiro, cidade sustentável – EduCITY” (Pombo *et al.*, 2022), o Edu4Health prevê como primeiro marco a produção de um documento estruturante sobre boas práticas em educação para a saúde, integrando:

- saúde mental e prevenção da violência;
- educação alimentar;
- atividade física;
- comportamentos aditivos;
- literacia emocional e sexual.

Este documento sustenta cientificamente a criação de jogos e conteúdos em RA, garantindo coerência curricular.

Envolvimento da família e comunidade

O projeto amplia o alcance escolar, envolvendo famílias através de ações de sensibilização. A saúde juvenil não é um fenómeno isolado, mas relacional.

A articulação entre escola, família e território reforça o papel social da educação CTS: formar cidadãos capazes de tomar decisões informadas sobre a sua própria saúde e a da comunidade.

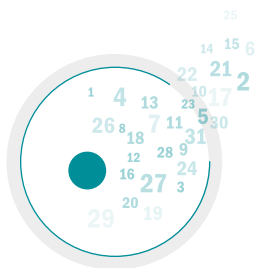
Impacto e alinhamento com os ODS

O Edu4Health contribui diretamente para:

- **ODS 3 – Saúde de Qualidade**
- **ODS 4 – Educação de Qualidade**

Mantém-se a ambição de impacto local, nacional e internacional, através de publicações científicas, formação acreditada de professores e disseminação comunitária.

Tal como nos projetos anteriores, prevê-se a sustentabilidade futura da solução tecnológica, garantindo continuidade após o período de financiamento.



Considerações finais

Se o EduPARK ensinou a aprender no parque e o EduCITY ensinou a aprender na cidade, o Edu4Health propõe aprender a cuidar de si, dos outros e do território.

Num mundo digitalizado, a resposta não está na exclusão tecnológica, mas na sua reconfiguração pedagógica. O Edu4Health representa uma evolução coerente do percurso iniciado com o EduPARK, reforçando o papel da abordagem CTS na construção de sociedades mais sustentáveis, agora também do ponto de vista humano.

Referências

- Aikenhead, G. S. (2006). *Science education for everyday life: Evidence-based practice*. Teachers College Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In A. Lugmayr *et al.* (Eds.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (Eds.). (2013). *Educational design research: Part A: An introduction*. Enschede, The Netherlands: SLO, Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Pombo, L., Ferreira-Santos, J., Draghi, J., Lopes, L., Marques, M. M., Lopes, M., Sá, P., Beça, P., Rodrigues, R., Tavares, R., Pinho, R., Ribeiro, S., Rodrigues, S., & Carlos, V. (2022). *Aveiro, cidade sustentável: EduCITY* (L. Pombo, Coord.). UA Editora – Universidade de Aveiro. <https://doi.org/10.48528/jtw2-k945>
- Pombo, L., Marques, M. M., Ferreira-Santos, J., Rodrigues, R., Sousa, B., & Baptista, C. (2025). *Lessons learned - EduCITY* (L. Pombo, Coord.). Universidade de Aveiro. <https://doi.org/10.48528/z27p-jc51>
- UNESCO. (2025). *Education for sustainable development*. <https://www.unesco.org/en/sustainable-development/education>
- Zubair, U., Khan, M. K., & Albashari, M. (2023). Link between excessive social media use and psychiatric disorders. *Annals of Medicine and Surgery*, 85(4), 875–878. <https://doi.org/10.1097/MS9.000000000000112>