

PHDA e medicação

O que deve saber para obter os melhores resultados

Próxima consulta agendada:

Data: _____

Hora: _____

Prestador: _____

O que acontecerá na primeira consulta de acompanhamento?

Iremos:

- Medir a altura, o peso, o pulso e a tensão arterial do seu filho
- Perguntar sobre eventuais efeitos secundários que o seu filho possa ter com o medicamento
- Aprender sobre as mudanças de comportamento



Não se esqueça que os medicamentos para a PHDA podem ter efeitos secundários graves. É importante que o seu filho volte a consultar o médico 3 a 4 semanas depois de começar a tomar um novo medicamento.

Efeitos secundários comuns dos medicamentos para a PHDA:

A maioria dos efeitos secundários são ligeiros. Os mais comuns são:

- Falta de apetite
- Irritabilidade
- Problemas para dormir
- Dores de estômago ou de cabeça
- Aumento da preocupação
- Outros: _____



Importância das consultas médicas de acompanhamento:

Marque uma consulta médica no prazo de 30 dias. O médico pode verificar se o medicamento está a funcionar corretamente. Se tudo estiver bem, planeie voltar a consultar o médico pelo menos mais duas vezes durante os nove meses seguintes para se certificar de que o medicamento continua a funcionar corretamente.

O medicamento está a fazer efeito?

Utilize esta lista para verificar os comportamentos do seu filho antes de tomar o medicamento. Depois, veja se melhoram enquanto estiver a tomar o medicamento.

Problemas de atenção:

- Comete erros por descuido nos trabalhos escolares
- Não consegue prestar atenção durante muito tempo
- Não se consegue concentrar nas atividades diárias
- Não parece estar a ouvir
- Não termina as tarefas, como as tarefas domésticas ou os trabalhos de casa
- Evita tarefas que exijam concentração, como os trabalhos de casa
- Perde objetos, como material escolar
- Distrai-se facilmente com ruídos
- Espuece as coisas

Problemas de comportamento:

- Corre e trepa a objetos não destinados a brincar
- Não consegue brincar tranquilamente
- Tem dificuldade em brincar tranquilamente
- Parece estar sempre "em movimento"
- Fala demasiado ou dá respostas precipitadas quando não é solicitado
- Mal pode esperar para jogar à vez quando joga com outros
- Mete-se nas conversas
- Não consegue ficar sentado numa cadeira