

**Nós somos seus amigos: um filme de animação digital para crianças em tratamento  
quimioterápico**

**We are your friends: a film of digital animation for children in chemotherapy treatment**

**Somos sus amigos: una película de animación digital para niños en tratamiento  
quimioterápico**

Recebido: 16/12/2020 | Revisado: 17/12/2020 | Aceito: 22/12/2020 | Publicado: 27/12/2020

**Marciele Pinheiro**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0591-5878>

Universidade Franciscana, Brasil

E-mail: [marcielipinheiro@hotmail.com](mailto:marcielipinheiro@hotmail.com)

**Sylvio André Vieira**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1484-4728>

Universidade Franciscana, Brasil

E-mail: [sylvio@ufn.edu.br](mailto:sylvio@ufn.edu.br)

**Thomas Sasso**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8699-1471>

Universidade Franciscana, Brasil

E-mail: [thomas.sasso@ufn.edu.br](mailto:thomas.sasso@ufn.edu.br)

**Matheus Fortes dos Santos de Oliveira**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0110-4851>

Universidade Franciscana, Brasil

E-mail: [matheus.fortes@ufn.edu.br](mailto:matheus.fortes@ufn.edu.br)

**Josiane Lieberknecht Wathier Abaid**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5746-5349>

Universidade Franciscana, Brasil

E-mail: [josianelwathier@gmail.com](mailto:josianelwathier@gmail.com)

**Nadiesca Taisa Filippin**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3140-2486>

Universidade Franciscana, Brasil

E-mail: [nadifilippin@yahoo.com.br](mailto:nadifilippin@yahoo.com.br)

## Resumo

O objetivo deste trabalho é descrever a elaboração de um filme de animação digital sobre o processo de tratamento quimioterápico pediátrico. Como método, consiste em um estudo de desenvolvimento de tecnologia, filme de animação digital, baseado em manual já existente no Serviço de Hematologia e Oncologia de instituição pública especializada no tratamento do câncer infantil. Para o desenvolvimento da animação, foram seguidas três etapas: pré-produção (roteiro, *storyboard*), produção e pós-produção. Este produto foi construído em campo multidisciplinar, voltado para crianças em tratamento oncológico e seus familiares. Como resultados, descrevem-se os passos da criação de um produto direcionado para crianças que recebem o diagnóstico do câncer e têm sua iniciação na quimioterapia. O trabalho está voltado à atualização do manual impresso, bem como transformação deste em um filme de animação digital. A mídia foi finalizada com 12 minutos e 22 segundos. Dessa maneira, acredita-se que a tecnologia educativa em questão atue como ferramenta estratégica para promoção e educação em saúde, bem como instrumento que possibilite a maximização da compreensão da criança sobre o processo saúde/doença e da importância da terapêutica quimioterápica no tratamento do câncer infantil.

**Palavras-chave:** Tecnologia educacional; Tratamento farmacológico; Neoplasias; Criança; Filme e vídeo educativo.

## Abstract

The objective of this work is to describe the elaboration of a film of digital animation about the process of pediatric chemotherapy. As a method, it consists of a study of technology development, film of digital animation, based on existing manual in the Service of Hematology and Oncology of public institution specialized in the treatment of childhood cancer. For the development of the animation, three stages were followed: pre-production (script, storyboard), production and post-production. This product was built in a multidisciplinary field aimed at children undergoing cancer treatment and their families. As a results, we describe the steps of the creation of a product directed to children who receive the diagnosis of cancer and have their initiation in chemotherapy. The work is aimed at updating the printed manual, as well as transforming it into a digital animation film. The media was finished with 12 minutes and 22 seconds. Thus, it is believed that the educational technology in question acts as a strategic tool for health promotion and education, as well as an instrument to maximise the child's understanding of the health/disease process and the importance of chemotherapy in the treatment of childhood cancer.

**Keywords:** Educational technology; Drug therapy; Neoplasms; Child; Instructional film and video.

## Resumen

El objetivo de este trabajo es describir la elaboración de una película de animación digital sobre el proceso de tratamiento quimioterápico pediátrico. Como método, consiste en un estudio de desarrollo de tecnología, película de animación digital, basada en manual ya existente en el Servicio de Hematología y Oncología de institución pública especializada en el tratamiento del cáncer infantil. Para el desarrollo de la animación, se siguieron tres etapas: pre-producción (guión, storyboard), producción y post-producción. Este producto fue construido en un campo multidisciplinario dirigido a niños en tratamiento oncológico y a sus familiares. Como resultados, se describen los pasos de la creación de un producto dirigido para niños que reciben el diagnóstico del cáncer y tienen su iniciación en la quimioterapia. El trabajo está orientado a la actualización del manual impreso, así como la transformación de éste en una película de animación digital. Los medios terminaron con 12 minutos y 22 segundos. De esta manera, se cree que la tecnología educativa en cuestión actúa como herramienta estratégica para promoción y educación en salud, así como un instrumento que permita maximizar la comprensión del niño sobre el proceso salud/enfermedad y la importancia de la terapia quimioterápica en el tratamiento del cáncer infantil.

**Palabras clave:** Tecnología educacional; Quimioterapia; Neoplasias; Niño; Película y video educativos.

## 1. Introdução

No Brasil, o câncer representa a primeira causa de morte por doença entre crianças de um a dezenove anos (Brasil, 2016). Não há evidências científicas de potenciais fatores de risco para a doença, o que a torna um grande desafio para a ciência. O enfoque está no diagnóstico precoce e encaminhamento a uma terapêutica oportuna e de qualidade, possibilitando, assim, uma maior chance de cura (Brasil, 2016).

Devido à severidade da doença e ao impacto que esta causa na vida do paciente pediátrico, bem como de seus familiares, o enfoque do cuidado deve considerar todas as dimensões humanas, incluindo ações que facilitem a adaptação desse processo (Motta & Enumo, 2004). Diante disso, entende-se que a criança precisa ser avaliada em sua singularidade, com recursos que lhe são familiares (Motta & Enumo, 2004).

O processo de educação em saúde vem se tornando rotineiro em ambiente hospitalar e ambulatorial, este focado aos pacientes e acompanhantes que ficam por um período prolongado em tratamento, no intuito de diminuir dúvidas, ansiedades e medos (Câmara *et al.*, 2012). Quando a hospitalização é de crianças, faz-se necessário que os pais, responsáveis, familiares e inclusive a criança doente, compreendam o que está sendo transmitido neste processo de aprendizagem saúde/doença (Câmara *et al.*, 2012).

As tecnologias educativas têm sido frequentemente utilizadas no processo educar/aprender (Assunção *et al.*, 2013). Estas devem ser vistas não somente como instrumentos ou procedimentos, mas também como produto resultante da vivência dos sujeitos que compartilham seus conhecimentos para a melhoria das práticas educacionais, com enfoque nas mudanças comportamentais que promovam saúde e previnam agravos (Assunção *et al.*, 2013).

Assim, considerando os escassos estudos voltados para o desenvolvimento de tecnologias educativas em saúde na área da oncologia pediátrica e analisando os diversos benefícios oriundos deste recurso, esse estudo teve por objetivo desenvolver um filme de animação digital sobre o processo de tratamento quimioterápico pediátrico para uma compreensão mais branda e lúdica do processo saúde-doença pelas crianças.

## **2. Metodologia**

Estudo descritivo de desenvolvimento de tecnologia educativa, baseado em manual impresso já existente no Serviço de Hematologia e Oncologia de uma instituição pública especializada no tratamento do câncer infantil.

Trata-se de uma pesquisa metodológica aplicada, de produção tecnológica. A pesquisa metodológica aplicada é utilizada no processo de desenvolvimento ou criação de um novo produto, atividade ou serviço (Polit, 1995).

Segundo Polit, Beck e Hungler (2004), os estudos de desenvolvimento de tecnologias têm como proposta constituir uma ferramenta aplicável, segura e precisa. O enfoque está no desenvolver, validar, avaliar e aprimorar ferramentas e estratégias metodológicas.

Como tecnologia de inovação em saúde, foi elaborado um filme de animação digital de apoio à equipe de saúde, direcionada às crianças com câncer, acerca do diagnóstico e terapêutica quimioterápica. Este será utilizado por enfermeiros e demais profissionais na prática assistencial de educação em saúde, com a pretensão de maximizar adesão ao tratamento, a partir da compreensão da criança sobre a importância do mesmo. Esta animação foi embasada em um

manual já existente e na vivência das crianças e seus familiares. A partir do material pré-existente, trabalhou-se na elaboração de uma animação baseada na história original, mas com atualizações do conteúdo e transformação deste em um vídeo moderno e educativo. A tecnologia foi desenvolvida em parceria com estudantes e professores dos cursos de Design, Jogos Digitais e Jornalismo da Universidade Franciscana (UFN).

A escolha por atualizar o material já existente no serviço (hemato-oncologia) e o transformar em um filme de animação digital se deu pela riqueza de detalhes no conteúdo e a liberação e autorização para utilização do personagem Ique, conhecido e admirado pelas crianças (Figura 1).

**Figura 1.** Personagem Ique,



Fonte: Autores.

O primeiro exemplar do manual “Nós somos seus amigos” foi elaborado pela equipe do Laboratório de Hematologia e Oncologia, do Hospital Universitário de Santa Maria (HUSM), em parceria com acadêmicos do curso de Desenho Industrial da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), sendo disponibilizado no setor como material educativo no ano de 1992.

Após definição do tema e do produto a ser desenvolvido, primeiramente foi agendada uma reunião com a médica responsável pelo Serviço de Hemato-oncologia do HUSM. Esta profissional foi uma das idealizadoras do material já existente. Nessa reunião foi explanado o desejo de atualizar e transformar o “Nós somos seus amigos” em um filme de animação digital educativo. Após autorização dos idealizadores para criar um produto tecnológico, deu-se início a reuniões com um grupo multiprofissional para a criação da mídia, grupo este composto por um acadêmico do curso de Design, um acadêmico do curso dos Jogos Digitais, um professor do Laboratório de Práticas dos Cursos de Computação e a autora do estudo, enfermeira atuante

no Serviço de Hemato-oncologia Pediátrica. No início as reuniões aconteceram quinzenalmente, de forma presencial e após, passaram a ser semanais, de forma remota. Durante as reuniões do grupo, o trabalho desenvolvido durante a semana era discutido por todos e avaliado pelo professor coordenador. Os encontros tiveram duração de aproximadamente uma hora.

O desenvolvimento do vídeo ocorreu em três fases: pré-produção, produção e pós-produção, de acordo com Kindem e Musburger (1997). A fase de pré-produção iniciou pela atualização do conteúdo e do roteiro, que incide em importante passo para nortear a produção (Fleming, Reynolds, & Wallace, 2009). A atualização do conteúdo foi realizada através de consultas a artigos científicos e manuais do Ministério da Saúde que envolvessem o tema câncer infantil e quimioterapia.

Após finalização do roteiro, deu-se início a criação do *storyboard*, este foi desenvolvido pelo acadêmico do curso de Design. Com o *storyboard* pronto, conduzindo as cenas a serem produzidas, iniciou-se a etapa da produção, de forma conjunta, foram trabalhando os acadêmicos do curso de Design e do curso dos Jogos Digitais na construção de cena a cena. Nesse processo ocorre composição de imagens, cenários, sombreamento e colorização. O acadêmico do Design desenhava as imagens e transferia ao acadêmico dos Jogos Digitais para que esse empregasse a animação à arte. Para a animação da arte, o programa utilizado pelo acadêmico dos Jogos Digitais foi o Unity 3D.

Com todas as cenas prontas, a sequência da animação foi montada e gravada no computador. Por meio de software foi convertido para uma película de filme. A gravação dos áudios que, inicialmente, aconteceria na rádio da universidade, foi realizada no domicílio por meio de aplicativo (gravador de áudio) e, posteriormente, transferida para o técnico da rádio da universidade para edições, equalização e montagem da película de som. Participaram da dublagem uma criança voluntária ao projeto, estudantes do mestrado em Saúde Materno Infantil e professores do curso de Sistemas da Informação e Jornalismo da instituição. Nesta etapa, dubladores deram voz aos personagens. Por fim, a película de filme e a trilha de áudio foram fundidos no laboratório de práticas. A pós-produção faz a organização e edição do vídeo como um todo, portanto esta é a última etapa e recobre todas as demais atividades (Kindem & Musburger, 1997).

O filme de animação digital será submetido à avaliação e validação de conteúdo pelo Núcleo de Educação Permanente em Saúde (NEPS) do HUSM, visando a efetiva implementação do produto na educação permanente em saúde de crianças que venham a internar no Centro de Tratamento de crianças com Câncer (CTcriaC). O filme de animação

digital e a descrição do produto tecnológico serão encaminhados ao NEPS em um *pen drive*. O NEPS do HUSM é composto por uma equipe de pedagoga, enfermeiras e psicóloga organizacional que, juntamente com uma comissão editorial, avaliam os materiais e produtos a serem introduzidos nos setores do hospital e, se necessário, encaminham para que *expertises* na área façam suas considerações. Após emitem parecer e considerações sobre o material avaliado, com sugestão de adequações, quando for o caso.

### 3. Resultados e Discussões

#### 3.1 Resultados

O “Nós somos seus amigos – um filme de animação digital” foi elaborado para crianças com diagnóstico de câncer e seus familiares no intuito de elucidar o diagnóstico e fortalecer a adesão ao tratamento. O produto tecnológico busca de forma clara e simples, a partir da ludicidade introduzir temas importantes no cotidiano da criança que inicia seu tratamento oncológico.

A seguir, é apresentado um trecho do manual impresso “Nós somos seus amigos”, elaborada em 1992 e com apenas um exemplar disponível no acervo da leitura do serviço de Hemato-oncologia do HUSM (Figura 2).

**Figura 2.** Trecho do “Nós somos seus amigos” – ano 1992.



Fonte: Manual impresso “Nós somos seus amigos” desenvolvido em 1992.

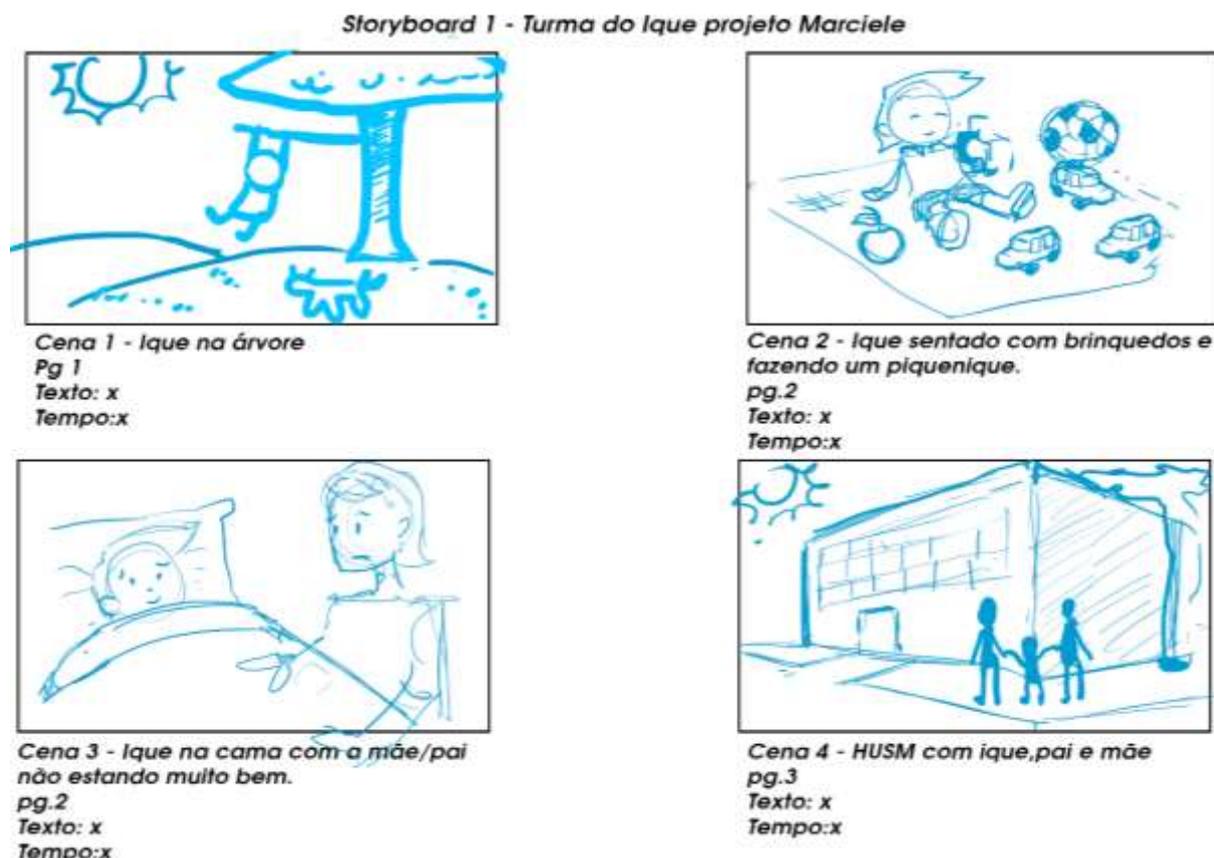
Percebendo a relevância do tema e o quanto a ferramenta possibilitaria o educar em saúde, iniciou-se a construção da mídia audiovisual. A atualização do roteiro textual foi realizada através de artigos, livros e manuais do Ministério da Saúde da área de oncologia. A partir daí, foi produzido *storyboard* acerca do diagnóstico do câncer infantil, seu tratamento e principais cuidados com a criança frente à doença.

O *storyboard* consiste na reprodução das cenas em forma de desenhos, o que se aproxima a uma história em quadrinhos. Ele objetiva facilitar o trabalho do grupo em visualizar as cenas antes de as produzirem (Kindem & Musburger, 2005).

O *storyboard* do desenho animado contém 18 quadros e conta a história do menino Ique, que é diagnosticado com câncer e inicia seu tratamento quimioterápico. A história reforça rotinas de uma criança que vivencia o câncer e seu tratamento, bem como, cuidados para se obter melhor qualidade de vida.

A seguir, na Figura 3, demonstra-se um recorte do primeiro *storyboard* desenvolvido para elucidar as cenas que foram produzidas.

**Figura 3.** *Storyboard* da mídia digital a ser desenvolvida.



Fonte: Autores.

Após finalização do *storyboard*, deu-se início a construção das cenas. Essas eram desenhadas pelo acadêmico do Design e logo transferidas ao acadêmico dos Jogos Digitais para que esse realizasse a animação da arte. O recurso de animação gráfica de base informativa emprega texto, som, imagem, e conversas interativas, afim de proporcionar aos espectadores experimentos multissensoriais e aprendizado (Collares, Magalhães, Landim, Mesquita, & Marques, 2009).

Como haviam poucas pessoas envolvidas no processo de construção das cenas (desenho e animação), semanalmente eram produzidas de uma a duas cenas e essas eram levadas para avaliação e discussão do grupo em reunião semanal. Ao término da produção das 18 cenas, estas foram acopladas na sequência e com auxílio de software transformadas em película filme. O processo de finalização do desenho animado se deu pela junção da película de filme à trilha de áudio e a edição final foi realizada no Laboratório de Práticas da Computação da UFN.

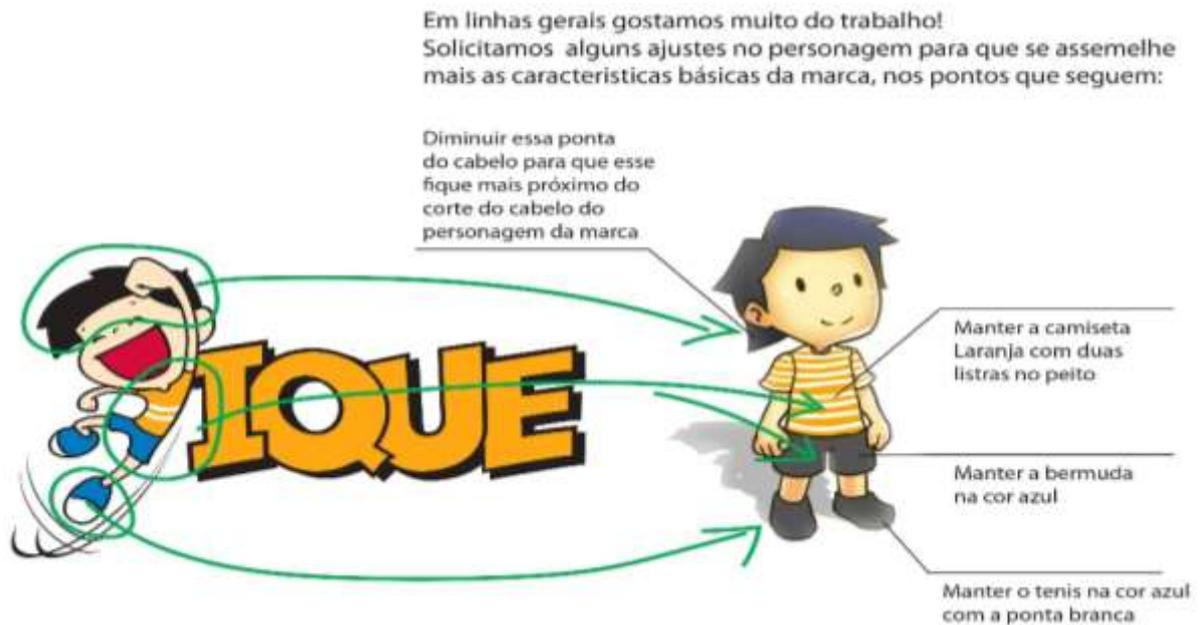
O “Nós somos seus amigos – um filme de animação digital”, tem duração de 12 minutos e 22 segundos, e estará disponível em *tablets*, computadores e *pen drives* do setor de hematologia pediátrica do HUSM.

Em fidelidade ao material utilizado, foi mantido o título original do manual “Nós somos seus amigos”, acrescido ao nome do vídeo educativo: “um filme de animação digital”. Portanto, o produto tecnológico em questão foi intitulado: “Nós somos seus amigos – um filme de animação digital”.

Importante ressaltar que houve cuidado extremo para que o personagem Ique não fosse modificado e para que o manual “Nós somos seus amigos” não perdesse sua essência, conforme combinado com seus idealizadores.

Com relação ao personagem Ique foi realizada uma primeira ilustração e encaminhada para avaliação e liberação por parte dos seus criadores para que se pudesse dar seguimento ao projeto. No primeiro momento, houve necessidade de pequenas correções/ajustes do personagem para que este se aproximasse ainda mais das características da marca. Foi solicitada alteração de cores na bermuda e tênis do personagem, manutenção da camiseta laranja com duas listras no peito e diminuição da ponta do cabelo de Ique, para que o corte ficasse próximo ao do personagem (Figura 4).

**Figura 4.** Alterações solicitadas pelos criadores do personagem para utilização do mesmo na mídia.



Fonte: Autores.

Com relação ao conteúdo do manual, foram necessárias pequenas alterações/atualizações no conteúdo. No trecho em que a mãe fala que levará o filho ao posto médico, foi substituído por unidade de saúde (página 2). Foi retirada a parte que enfatiza a coleta de sangue capilar pois essa prática não é mais rotina no serviço atual (página 10). O manual original contém páginas com muitas informações, impossibilitando a conversão de todo o texto em cenas, portanto houve a necessidade de resumir pequenos trechos com muita atenção para que não se suprimisse informações importantes.

O produto desenvolvido reforça a importância das diversas etapas do tratamento do câncer, do diagnóstico precoce e dos cuidados no pós-alta.

### 3.2 Discussão

Os estudos sobre ciência, tecnologia e sociedade são fundamentados na crença de que a ciência e a tecnologia são as duas mais robustas energias para os sujeitos, para a coletividade e para as transformações globais na atualidade (Pereira, Shitsuka, Pereira, & Shitsuka, 2018).

Segundo Silva e Bianco (2020), a prática utilizando de recursos atrativos admite uma melhor compreensão no processo de ensino. Buscar a transmissão de aprendizados através de uma atividade lúdica significa aprimorar conteúdos e estimular o aprendizado.

Os desenhos animados exercem função importante no desenvolvimento da criança, pois satisfazem sua necessidade lúdica e ao mesmo tempo, fazem a criança viver imaginariamente seus conflitos, medos e aventuras, possibilitando o amadurecer emocional e cognitivo (Colvara, 2007).

No contexto hospitalar, a ludicidade pode ser utilizada como uma medida terapêutica para o restabelecimento físico e emocional, pois pode colaborar para diminuir traumas causados pela hospitalização. O lúdico ainda abrevia conflitos, raiva, frustrações e ansiedade (Belarmino, Santos, Cavalcante, Almeida, & Araújo, 2017).

Nesse sentido, o profissional de saúde tem o papel importante de capacitar a família para participar dos cuidados com a criança doente junto da equipe (Mattos, Blomer, Campos, & Silvério, 2016). Elucidar a doença e sanar todas as dúvidas é primordial, o diálogo deve ser facilitador e a comunicação de forma clara e de maneira a respeitar o tempo de entendimento e assimilação por parte dos pais e da criança (Mattos *et al.*, 2016).

Com a finalidade de minimizar dúvidas, aflições e temores, o processo de educação em saúde vem sendo rotineiramente aplicado por profissionais da saúde, em hospitais e ambulatórios para pacientes em tratamento prolongado e seus familiares (Câmara *et al.*, 2012).

As tecnologias em saúde são de grande valia para profissionais, pacientes e seu entorno familiar, pois a partir delas, através de uma atmosfera lúdica e de fácil entendimento, por intermédio de um sistema de educação interativo que conta com mídias, linguagens e recursos, habilitam aprendizagens (Prado *et al.*, 2013).

O emprego de recursos audiovisuais na forma de vídeos educativos pode denotar algo aprimorado no processo ensino-aprendizagem, pois por intermédio deles se obtém apreensão da atenção do grupo-alvo e atrai curiosidade sobre os conteúdos retratados (Ashaver & Igyuve, 2013). Salina *et al.* (2012) afirmam que a utilização dos recursos audiovisuais de forma adequada, com emprego de interatividade e emoção, exprime máxima fixação de aprendizagens e potencializa competências. Ao aplicar uma linguagem apropriada e de fácil entendimento às suas cenas, os vídeos, por conseguinte incitam ações de mudanças de conduta no seu grupo-alvo (Moraes, 2008). Corroborando a ideia Razera, Buetto, Lenza e Sonobe (2014) afirmam que por ser uma ferramenta didática e tecnológica, os vídeos educativos promovem saúde, favorecem a consciência crítica e constituem instrumento que propicia a aprendizagem.

A educação em saúde traz contribuições tanto para o coletivo quanto para o individual no que tange a qualidade de vida (Santos, Macedo, Anjos, Martins, & Lima Filho, 2013). Essa estratégia vem se firmando como contribuinte no modelo de saúde atual, por assegurar uma assistência de qualidade, enfatizando ações preventivas e promocionais de saúde (Santos *et al.*,

2013). Aqui destaca-se a ludicidade como ferramenta importante no cenário infantil.

Diversos recursos tecnológicos vêm sendo utilizados como instrumentos facilitadores e que potencializam o aprendizado, estes frequentemente são empregados na educação em saúde como estratégia por meio de tecnologias de informação e comunicação (Gómez & Pérez, 2013). Barros, Santos, Gomes e Erdmann (2012) afirmam que os recursos tecnológicos são ferramentas efetivas e que facilitam o processo ensino-aprendizagem pois através de uma sistemática ativa contribuem e propiciam habilidades e saberes.

Os materiais de educação em saúde atuam como um reforço às orientações advindas das práticas educativas orais, além de promoverem autonomia, potencializam aprendizagens de pacientes e seus familiares (Telles, 2011).

O fato do filme não ter sido avaliado pelas crianças em tratamento oncológico e seus familiares pode ser considerado fator limitante deste estudo, porém acredita-se que essa ferramenta desenvolvida poderá promover saúde e certamente construirá saberes para o processo de entendimento da doença e importância do tratamento.

#### **4. Considerações Finais**

A utilização de filmes de animação digital no intuito de promover educação em saúde tem se mostrado de grande valor. O presente estudo teve por objetivo descrever o desenvolvimento do produto tecnológico em campo multidisciplinar. O produto tecnológico “Nós somos seus amigos – um filme de animação digital” foi desenvolvido em parceria com estudantes e professores de diversas áreas, o que possibilitou explorar a diversidade de saberes, agregar conhecimentos de áreas distintas e instigou a busca por novos aprendizados.

Espera-se com este produto tecnológico, com o uso da ludicidade, com utilização de linguagem clara e facilitadora, contribuir no processo de enfrentamento do câncer e entendimento da criança sobre a importância da quimioterapia, bem como, potencializar sua adesão ao tratamento.

Sugere-se pesquisa sobre o impacto que esta tecnologia, aliada a orientações dos profissionais traz ao paciente, uma vez, que jamais tecnologias educativas deverão substituir ou superar o processo ensino-aprendizagem profissional/paciente.

O desenvolvimento de um filme de animação digital, por utilizar de recursos atrativos e dinâmicos, poderá ser de grande valia para o processo de educação em saúde de crianças diagnosticadas com câncer. Portanto, sugerem-se pesquisas futuras sobre o tema e desenvolvimento de tecnologias que possam expandir conhecimentos e buscar efetividade no

aprendizado.

## Referências

Ashaver, D., & Igyuve, S. M. (2013). The use of audio-visual materials in the teaching and learning processes in colleges of education in Benue State-Nigeria. *Journal of Research & Method in Education*, 1 (6), 44-55.

Assunção, A. P. F., Barbosa, C. R., Teixeira, E., Medeiros, H. P., Tavares, I. C., & Sabóia, V. M. (2013). Práticas e tecnologias educacionais no cotidiano das enfermeiras da estratégia de saúde da família. *Revista de Enfermagem UFPE On line*, 7 (11), 6329-6335.

Barros, E. J. L., Santos, S. S. C., Gomes, G. C., & Erdmann, A. L. (2012). Gerontotecnologia educativa voltada ao idoso estomizado à luz da complexidade. *Revista Gaúcha de Enfermagem*, 33 (2), 95-101.

Belarmino, I. C. P., Santos, D., Cavalcante, I. P., Almeida, L., & Araújo, M. Z. (2017). O lúdico na educação e saúde: uma percepção da enfermagem. *Anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Saúde*, Campina Grande, PB, Brasil, 2.

Brasil. Ministério da Saúde. Instituto Nacional de Câncer. (2016). *Estimativa 2016: incidência de câncer no Brasil*. Rio de Janeiro: INCA.

Câmara, A. N. C. S., Melo, V. L. C., Gomes, M. G. P., Pena, B. C., Silva, A. P., Oliveira, K. M., Moraes, A. P. S., Coelho, G. R., & Victorino, L. R. (2012). Percepção do processo saúde-doença: significados e valores da Educação em saúde. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 1, 40-50.

Collares, P.M. C., Magalhães, M. S., Landim, F. L. P., Mesquita, R. B., & Marques, A. K. M. C. (2009). Desenvolvimento de recurso de animação como suporte informativo na incontinência urinária. *Acta Fisiátrica*, 16 (3), 110-115.

Colvara, L. F. (2007). *A criança em tempos de TV*. Recuperado de <https://www3.faac.unesp.br/anais-comunicacao/textos/40.pdf>.

Fleming, S. E., Reynolds, J., & Wallace, B. (2009). Lights... camera... action! a guide for creating a DVD/video. *Nurse Educator*, 34 (3), 118-121.

Gómez, I. D. C. & Pérez, R. C. (2013). Del vídeo educativo a objetos de aprendizaje multimedia interactivos: un entorno de aprendizaje colaborativo basado en redes sociales. *Tendencias Pedagógicas*, 22, 59-72.

Kindem, G. & Musburger, R. B. (1997). *Introduction to Media Production: from analog to digital*. Boston: Focal Press.

Kindem, G. & Musburger, R. B. (2005). *Introduction to media production: from analog digital* (3a ed.). Boston: Focal Press.

Mattos, K., Blomer, T. H., Campos, A. C. B. F., & Silvério, M. R. (2016). Estratégias de enfrentamento do câncer adotadas por familiares de indivíduos em tratamento oncológico. *Revista Psicologia e Saúde*, 8 (1), 1-6.

Moraes, A. F. (2008). A diversidade cultural presente nos vídeos em saúde. *Interface - Comunicação, Saúde, Educação*, 12 (27), 811-822.

Motta, A. B. & Enumo, S. R. F. (2004). Câncer infantil: uma proposta de avaliação das estratégias de enfrentamento da hospitalização. *Estudos de Psicologia*, 21 (3), 193-202.

Pereira, A. S., Shitsuka, D. M., Pereira, F. J., & Shitsuka, R. (2018). *Metodologia do trabalho científico*. Santa Maria: UAB/NTE/UFMS.

Prado, C., Silva, I. A., Soares, A. V. N., Aragaki, I. M. M., Shimoda, G. T., Zaniboni, V. F., Padula, C. B., Muller, F. S., Salve, J. M., Daré Junior, S., Wen, C. L., Peres, H. H. C., & Leite, M. M. J. (2013). Telemamentação no Programa Nacional de Telessaúde no Brasil: a experiência da Telenfermagem. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, 47 (4), 990-996.

Razera, A. P. R., Buetto, L. S., Lenza, N. F. B., & Sonobe, H. M. (2014). Vídeo educativo: estratégia de ensino-aprendizagem para pacientes em tratamento quimioterápico. *Ciência, Cuidado e Saúde*, 13 (1), 173-178.

Polit, D. F. (1995). *Fundamentos de pesquisa em enfermagem* (3a ed.). Porto Alegre: Artes Médicas.

Polit, D. F., Beck, C. T., & Hungler, B. P. (2004). *Fundamentos de pesquisas em enfermagem: métodos, avaliação e utilização* (5a ed.). Porto Alegre: Artmed.

Salina, L., Ruffinengo, C., Garrino, L., Massariello, P., Charrier, L., Martin, B., Favale, M. S., & Dimonte, V. (2012). Effectiveness of an educational video as an instrument to refresh and reinforce the learning of a nursing technique: a randomized controlled trial. *Perspectives on Medical Education*, 1 (2), 67-75.

Santos, L. S., Macedo, A. C., Anjos, D. S., Martins, N. M., & Lima Filho, A. N. (2013). A ludicidade como estratégia para educação em saúde na escola: relato de uma experiência êxitosa. *Anais do Seminário Nacional de Pesquisa em Enfermagem*, Natal, RN, Brasil, 17.

Silva, J. C. S., & Bianco, G. (2020). Jogos didáticos: a formação educativa através de uma aprendizagem significativa e um currículo adaptado por projetos. *Research, Society and Development*, 9 (9), e820997969.

Teles, K. M. R. (2011). *Construção e validação de tecnologia educativa para acompanhantes durante o trabalho de parto e parto*. Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE, Brasil.

#### **Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito**

Marciele Pinheiro – 20%

Sylvio André Vieira – 15%

Thomas Sasso – 15%

Matheus Fortes dos Santos de Oliveira – 15%

Josiane Lieberknecht Wathier Abaid – 15%

Nadiesca Taisa Filippin – 20%