

## **Tecnologia Digital: a criação de um aplicativo para contação de histórias a crianças hospitalizadas durante a pandemia da COVID-19**

Digital Technology: the creation of an application for storytelling to children hospitalized during the COVID-19 pandemic

Tecnología digital: creación de una aplicación para contar historias a niños hospitalizados durante la pandemia COVID-19

Recebido: 22/02/2022 | Revisado: 04/03/2022 | Aceito: 11/03/2022 | Publicado: 19/03/2022

### **Stênio Henrique Oliveira**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9169-2262>  
Universidade Federal de São João del-Rei, Brasil  
E-mail: [stenioenf@hotmail.com](mailto:stenioenf@hotmail.com)

### **Alice Mendes Machado**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0359-9181>  
Universidade Federal de São João del-Rei, Brasil  
E-mail: [thealicemendess@gmail.com](mailto:thealicemendess@gmail.com)

### **Pedro Júnio Alexandre Santos**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1421-1509>  
Faculdade Pitágoras, Brasil  
E-mail: [antoniopedrosantosalves@gmail.com](mailto:antoniopedrosantosalves@gmail.com)

### **Raphael Alexander Moura Amorim**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3311-6221>  
Universidade Federal de São João del-Rei, Brasil  
E-mail: [raphael.amorimalex@gmail.com](mailto:raphael.amorimalex@gmail.com)

### **Lucas Rômulo de Souza Resende**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3984-4166>  
Universidade Federal de São João del-Rei, Brasil  
E-mail: [lucas.romulo.sr@gmail.com](mailto:lucas.romulo.sr@gmail.com)

### **Thiago Henrique Braga de Souza**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1084-4552>  
Universidade Federal de São João del-Rei, Brasil  
E-mail: [thbragasouza@gmail.com](mailto:thbragasouza@gmail.com)

### **Antonio Pedro Santos Alves**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3415-6201>  
Universidade Federal de São João del-Rei, Brasil  
E-mail: [antoniopedrosantosalves@gmail.com](mailto:antoniopedrosantosalves@gmail.com)

### **Elaine Cristina Rodrigues Gesteira**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9153-5777>  
Universidade Federal de São João del-Rei, Brasil  
E-mail: [elaine\\_gesteira@ufsj.edu.br](mailto:elaine_gesteira@ufsj.edu.br)

### **Resumo**

Objetivo: Descrever a experiência de alunos integrantes de um projeto de extensão na criação e utilização da tecnologia digital, como ferramenta lúdica para a continuidade das atividades de contação de histórias a crianças hospitalizadas durante a pandemia da COVID-19. Método: Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, que ocorreu em uma Universidade Pública, situada na região centro-oeste de Minas Gerais, através do Projeto Contos: a arte de humanizar o ambiente pediátrico em instituições de saúde, desenvolvido por discentes dos cursos de graduação e pós-graduação em Enfermagem e Ciências da Computação. Resultados: A experiência vivenciada durante o período de março de 2020 a março de 2021 demonstrou que após a interrupção das atividades presenciais de extensão houve a possibilidade de continuidade das ações extensionistas utilizando-se a tecnologia digital, dando oportunidade para o cuidado lúdico à criança hospitalizada e a articulação do ensino, pesquisa e extensão para os alunos que vivenciam a educação na modalidade virtual. Considerações Finais: A criação e utilização da tecnologia digital é uma importante ferramenta de acesso às crianças e famílias que vivenciam a hospitalização nesse tempo de pandemia. Além de favorecer a articulação da extensão com as instituições de saúde, propiciando uma nova forma de aprendizado aos alunos extensionistas.

**Palavras-chave:** Criança hospitalizada; Humanização da assistência; Jogos e brinquedos; Tecnologia educacional.

### Abstract

**Objective:** To describe the experience of students participating in an extension project in the creation and use of digital technology, as a playful tool for the continuity of storytelling activities to hospitalized children during the COVID-19 pandemic. **Method:** This is a descriptive study, of an experience report type, which took place at a Public University, located in the central-west region of Minas Gerais, through the Contos Project: the art of humanizing the pediatric environment in health institutions, developed by undergraduate and graduate students in Nursing and Computer Sciences. **Results:** The experience from March 2020 to March 2021, demonstrated that after the interruption of on-site extension activities, there is the possibility of continuing extension actions using digital technology, giving an opportunity for playful care to children. hospitalized child, and the articulation of teaching, research and extension for students who experience education in the virtual modality. **Final Considerations:** The creation and use of digital technology is an important tool for access to children and families who experience hospitalization in this time of pandemic. In addition to promoting the articulation of extension with health institutions, providing a new way of learning to extension students.

**Keywords:** Hospitalized child; Humanization of assistance; Games and toys; Educational technology.

### Resumen

**Objetivo:** Describir la experiencia de los estudiantes que participan en un proyecto de extensión en la creación y uso de tecnología digital, como una herramienta lúdica para la continuidad de las actividades de narración de cuentos a niños hospitalizados durante la pandemia de COVID-19. **Método:** Se trata de un estudio descriptivo, de tipo relato de experiencia, que se llevó a cabo en una Universidad Pública, ubicada en la región centro-oeste de Minas Gerais, a través del Proyecto Contos: el arte de humanizar el ambiente pediátrico en las instituciones de salud, desarrollado por estudiantes de pregrado y posgrado en Enfermería e Informática. **Resultados:** La experiencia de marzo de 2020 a marzo de 2021, demostró que luego de la interrupción de las actividades de extensión en sitio, existe la posibilidad de continuar las acciones de extensión utilizando tecnología digital, dando una oportunidad de cuidado lúdico a los niños, niños hospitalizados y la articulación. de docencia, investigación y extensión para estudiantes que experimentan la educación en la modalidad virtual. **Consideraciones finales:** La creación y uso de tecnología digital es una herramienta importante para el acceso de niños y familias que experimentan hospitalización en este momento de pandemia. Además de promover la articulación de la extensión con las instituciones de salud, brindando una nueva forma de aprendizaje a los estudiantes de extensión.

**Palabras clave:** Niño hospitalizado; Humanización de la asistencia; Juegos y juguetes; Tecnología educacional.

## 1. Introdução

Com o cenário atual causado pela pandemia do novo coronavírus, os cursos da área da saúde precisaram adequar-se para atender as atividades de ensino, pesquisa e extensão. O distanciamento social e a necessidade de suspender as atividades presenciais trouxe impactos para a educação brasileira (Gusso et al., 2020), principalmente para os graduandos de enfermagem. Os campos de atuação de projetos extensionistas foram duramente interrompidos, e isso impulsionou a comunidade acadêmica para adaptações e o um novo aprender tecnológico para a execução de suas atividades.

Especificamente na área da pediatria, projetos lúdicos à criança hospitalizada tiveram que adequar-se à nova realidade, e isso tornou mais árduo o processo de adoecimento, com a restrição às brinquedotecas e o contato com voluntários através de projetos. Neste cenário, as crianças acabaram sendo privadas de desenvolver suas atividades diárias de entretenimento e diversão, seja pela reclusão hospitalar, e mesmo pela pandemia, as atividades que estimulam o seu pleno crescimento e desenvolvimento foram afetadas (Ferreira et al., 2020; Alves, Deslandes & Mitrem, 2009; Brasil, 2004; Gesteira et al., 2020).

O processo de hospitalização causa uma lacuna no ciclo contínuo do processo de desenvolvimento e na execução de atividades rotineiras em que a criança realizava. A interrupção das atividades escolares, o isolamento social causado pela internação hospitalar em conjunto com a pandemia, somado às limitações dos espaços para o lazer e a redução das relações familiares afetam diretamente a recuperação da criança, que quando não gerenciadas adequadamente, podem suscitar em prejuízos no desenvolvimento neuropsicomotor e sociocultural (Ferreira et al., 2020; Silva et al., 2018).

Desse modo, para estimular a ludicidade e tornar o processo de hospitalização traumático foi criado a Lei n. 11.104 em 2005 que menciona a obrigatoriedade da brinquedoteca em ambientes hospitalares. Esta lei garante à criança o direito a

continuidade do acesso as atividades e brincadeiras realizadas em seu cotidiano, possibilitando a manutenção dos estímulos cognitivos e motores gerados por estas brincadeiras, libertando-as dos anseios e medos decorrentes do processo de internação (Brasil, 2005).

Especificamente na assistência de enfermagem à criança, um dos maiores objetivos do cuidado é o estabelecimento de ações que promovam a humanização, e assim garantir um tratamento equitativo e de qualidade impõe o conhecimento e uma assistência individualizada para cada faixa etária. (Brasil, 2017; Gesteira et al., 2020; Giacomello & Melo, 2019; Silva et al., 2021; Silva M et al., 2019; Rockembach et al., 2017).

O processo de implementação do plano de cuidados pediátrico requer a adoção de estratégias que minimizem os impactos da própria doença, de procedimentos recorrentes, invasivos e dolorosos tanto para a criança quanto para os seus familiares. Para isso, os métodos lúdicos podem ser utilizados como uma ferramenta de extrema importância na redução dos sentimentos negativos causados por estes processos sejam eles utilizados através de jogos, contação de histórias ou atividades educativas (Caleffi et al., 2016; Gesteira et al., 2020; Da Silva et al., 2020; Silva & Sei, M. B, 2019; Alves et al., 2019; Silva M et al., 2019; Rockembach et al., 2017).

Ao utilizar estes métodos no ambiente hospitalar em setores de pediatria é possível levar o paciente a oportunidade de ser o protagonista do cuidado, proporcionando à equipe multiprofissional a compreensão e inclusão da criança em seu processo de saúde-doença de forma dinâmica e humanizada, o que difere este tipo de cuidado do modelo biomédico (Silva, Loja & Pires, 2020; Galvão, Rodrigues & Galvão, 2018; Soares et al., 2018; Oliveira & Santos, 2018; Alves et al., 2019; Silva et al., 2021; Silva M et al., 2019).

Mesmo sendo um recurso simples, barato e de fácil acesso, a contação de histórias neste tipo de ambiente tem se mostrado como um recurso singular e de uma riqueza inexplorável, sendo vista como uma forma de apoio aos profissionais. As histórias infantis permitem que o universo seja ampliado através da imaginação da criança, possibilitando aos profissionais a criação de vínculos e a busca de novas maneiras de executar o cuidado a este público (Silva & Sei, 2019).

Aliado aos métodos lúdicos tradicionais como contação de histórias e brincadeiras, a criação de aplicativos cada vez mais tecnológicos têm proporcionado às crianças um melhor entendimento sobre diversos assuntos, sejam eles relacionados à sua vida escolar ou não, além de proporcionar momentos de lazer, entretenimento e descontração em seu dia a dia. Estes aplicativos também podem ser utilizados como instrumentos facilitadores no processo de hospitalização da criança e também para proporcionar uma maior tranquilidade na realização dos cuidados de enfermagem a esse público (Silva, Loja & Pires, 2020; Galvão, Rodrigues & Galvão, 2018; Soares et al., 2018; Oliveira & Santos., 2018).

O cuidado de enfermagem às crianças submetidas ao processo de internação requer ações que possibilitem e favoreçam as particularidades deste grupo no que se diz respeito ao enfrentamento e entendimento do processo de adoecimento e recuperação. Frente ao exposto, este artigo tem como objetivo descrever a experiência de alunos integrantes de um projeto de extensão na criação e utilização da tecnologia digital, como ferramenta lúdica para a continuidade das atividades de contação de histórias a crianças hospitalizadas durante a pandemia da COVID-19.

## **2. Metodologia**

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, que tem como objetivo descrever a experiência de alunos dos Cursos de Enfermagem e de Ciências da Computação de uma Universidade Pública na criação e utilização de um aplicativo para contação de histórias e jogos para crianças hospitalizadas, como aproximação do ensino, pesquisa e extensão em tempos de pandemia.

O estudo descritivo possibilita ao pesquisador a análise dos dados de forma organizada de modo que estes possam ser

relacionados entre si sem que sejam estabelecidas associações, uso de qualquer interferência do pesquisador ou de uma causa específica (Estrela, C., 2018).

A equipe do “Projeto Contos: a arte de humanizar o ambiente pediátrico em instituições de saúde” é composta por três acadêmicos do curso de graduação em Enfermagem, um enfermeiro discente da pós-graduação *stricto sensu* e um docente orientador da Universidade Federal de São João del Rei-Campus Centro-Oeste.

Com o isolamento social causado pela pandemia da COVID-19, viu-se a necessidade de adaptar as atividades do referido projeto de extensão para a modalidade virtual.

Este projeto presencial era desenvolvido pelos alunos em setores pediátricos de um hospital de médio porte e uma Unidade de Pronto Atendimento (UPA), ambas instituições localizadas na região Centro-Oeste mineira. As atividades inerentes ao projeto foram suspensas desde o início da pandemia pelo novo Coronavírus, este fato impulsionou o grupo a buscar novas estratégias para a continuidade das ações extensionistas.

Além do isolamento social causado pela pandemia, os alunos tinham dificuldades em realizar as atividades pertinentes ao projeto em leitos onde pacientes pediátricos estivessem em isolamento hospitalar, seja ele precaução de contato, aerossóis ou padrão. Aliado ao distanciamento social atual, e diante da situação relatada viu-se a necessidade da criação de uma ferramenta que possibilitasse a continuidade das atividades do projeto, mesmo que à distância, e que contemplasse as crianças que um dia possam estar em isolamento em diferentes contextos nas instituições de saúde.

Nesse sentido, foi desenvolvido uma tecnologia digital em parceria com quatro discentes do curso de Ciências da Computação da mesma Universidade – Campus Dom Bosco nos meses de março de 2020 a março de 2021.

Após três reuniões para a interação e planejamento para a construção do aplicativo digital, bem como o estabelecimento dos objetivos do projeto em armazenar as histórias contadas pelos graduandos de enfermagem, e a necessidade de disposição de jogos para o acesso das crianças e de seus responsáveis, a equipe de discentes iniciaram o trabalho.

No que tange a parte técnica, os aparelhos móveis abarcam inúmeras configurações, sendo que o acesso ao aplicativo foi configurado por meio da loja virtual de aplicativos da Google, a Google Play Store, que atende a milhões de dispositivos que possuem o sistema operacional Android - algumas marcas que fazem uso desse sistema são Samsung, LG, Sony, Motorola, Multilaser e Asus. Dispositivos Apple, por sua vez, fazem uso do sistema operacional iOS e possuem como loja virtual de aplicativos a App Store. Logo, a aplicação foi condicionada somente aos dispositivos com sistema operacional Android - pela facilidade de desenvolvimento e acesso a recursos.

Desse modo, para a criação da tecnologia digital seguiu-se estas etapas:

1. O aplicativo fica disponível, inicialmente, na Google Play Store. Logo, para ser baixado, o responsável precisa de acesso à Internet, disponibilizada pela instituição de saúde, ou eles utilizam do seu próprio recurso.

2. Novas histórias vão sendo gravadas pelos alunos de enfermagem e salvas em formato de vídeo, utilizando o YouTube como plataforma de armazenamento dos vídeos. Apesar de ser um aplicativo de visualização de vídeos, esta plataforma permitiu a criação de um canal personalizado, onde novos vídeos de histórias podem ser sempre adicionados facilmente. Dessa forma, o aplicativo consegue recuperar somente os vídeos do canal criado e os exibe num contexto e design de aplicação exclusivos, através da conexão com a Internet.

3. Novos jogos poderão ser desenvolvidos para o aplicativo, implicando em atualizações na aplicação disponível na Google Play Store.

Posterior a execução da parte técnica pelos alunos do curso de Ciências da Computação, o Programa de Extensão da UFSJ aprovou a nova modalidade para realização das atividades e, assim, deu-se início a gravação de vídeos para a biblioteca de histórias. Os alunos participantes do “Projeto Contos” realizaram a contação de histórias infantis que foram gravadas por uma câmera de áudio e vídeo, com a melhor qualidade possível para que posteriormente o vídeo pudesse ser editado.

Com a criação do aplicativo concluída, todos os vídeos gravados pelos alunos do projeto de extensão foram enviados para o canal do YouTube do projeto, criado exclusivamente para este fim. Este canal foi diretamente vinculado ao aplicativo após a sua criação de modo que os vídeos carregados na plataforma fossem enviados automaticamente para a biblioteca de histórias da aplicação. Após a finalização e disponibilização da ferramenta, os alunos alimentaram a biblioteca com mais histórias a serem gravadas semanalmente conforme a carga horária dedicada ao projeto. Além das histórias contadas e cantadas utilizando o lúdico pelos alunos integrantes do projeto, viu-se a necessidade de disponibilizar junto as histórias, jogos que estimulassem o desenvolvimento das crianças durante o período de hospitalização que serviram como uma espécie de “brinquedoteca virtual”.

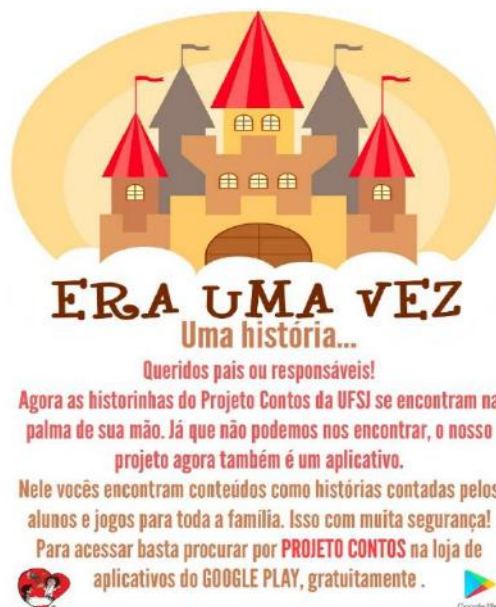
Assim, foram adicionados jogos infantis e educativos pensados com o objetivo de oferecer estímulos para o desenvolvimento cognitivo e neuropsicomotor, facilitando a comunicação entre crianças, pais e profissionais de saúde. Foram disponibilizados jogos da memória, jogo da velha, Flappy Bird e quadro de pintura (Figura 3) para que pudessem ser contemplados todos os públicos infantis independentemente da idade.

Vale ressaltar que após a aprovação do projeto pela Universidade para atender a modalidade virtual, as instituições parceiras aprovaram também a iniciativa, e somente após o consentimento dos gestores é que a tecnologia digital do projeto contos foi divulgada e passou a ser utilizada pelas crianças e seus responsáveis nas instituições de saúde envolvidas.

### 3. Resultados

O aplicativo teve seu modelo final aprovado no ano de 2021, sendo disponibilizado na plataforma de aplicativos do Play Store para Smartphone com sistema operacional Android através do link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.projetocontos.crianças>. Por se tratar de um aplicativo novo, foi criada uma arte de chamada para utilização do aplicativo, a fim de ser anexada nos setores de pediatria onde o projeto desenvolve suas atividades (Figura 1).

**Figura 1** – Chamada para utilização do aplicativo “Projeto Contos”.



Fonte: Arquivo pessoal do “Projeto Contos”.

A imagem mostra a chamada sobre a disponibilidade do aplicativo para utilização foi disponibilizada nos setores de

pediatria do Hospital e Unidade de Pronto Atendimento participantes do projeto e disponibilizado para uso após a alta hospitalar. Com o objetivo de facilitar a busca pelo aplicativo na plataforma da Play Store, foi disponibilizado na chamada para utilização um QR CODE (Figura 2). Assim os pais/responsáveis e as crianças poderiam encontrar o aplicativo com maior facilidade.

**Figura 2** – QR CODE para acesso ao aplicativo na Play Store.



Fonte: Arquivo pessoal do “Projeto Contos”.

Para facilitar a busca pelo aplicativo, foi disponibilizado junto a chamada um código QR Code para que o aplicativo fosse encontrado e baixado com mais facilidade. A interface final do aplicativo (Figuras 3 e 4) teve como premissas em sua criação o fácil manuseio pela criança, a contação de histórias infantis de fácil entendimento para que pudessem ser atendidos todos os públicos e jogos de fácil execução para que crianças de todas as idades pudessem utilizar assim como seus acompanhantes.

**Figura 3** – Histórias disponibilizados no aplicativo “Projeto Contos”.



Fonte: Arquivo pessoal do “Projeto Contos”.

As histórias disponibilizadas no aplicativo podem ser alimentadas após a divulgação nos serviços de saúde participantes. Além das histórias infantis, foram criados musicais clássicos infantis para garantir a diversão e entretenimento das crianças durante e após o período de hospitalização. Ademais, disponibilizou-se também jogos educativos para complementar o conteúdo do aplicativo (Figura 4).



**Figura 4** – Jogos disponibilizados no aplicativo “Projeto Contos”.



Fonte: Imagem retirada do aplicativo “Projeto Contos”.

Foram pensados jogos rápidos e de fácil jogabilidade que abrangem diversas idades. Além dos jogos e histórias narradas pelos alunos, foi disponibilizado uma aba onde redigimos a história do “Projeto Contos” aos pais/responsáveis e crianças que utilizaram a tecnologia digital. Nesta aba também foram dados os créditos aos alunos do curso de Ciências da Computação da UFSJ – Campus Dom Bosco pelo ótimo trabalho realizado em parceria com os alunos do projeto (Figura 5).

**Figura 5** – História do “Projeto Contos” e agradecimentos disponibilizados no aplicativo.



Fonte: Imagem retirada do aplicativo “Projeto Contos”.

Na aba “Sobre” foi apresentado a história do Projeto Contos para conhecimento dos utilizadores do aplicativo além dos créditos aos desenvolvedores da aplicação. Ademais, foi disponibilizado aos usuários da ferramenta uma aba de diálogo para a avaliação da tecnologia, a qual poderá ser realizada pelos pais, responsáveis e as crianças para elogios, críticas e sugestões de melhorias do aplicativo.

#### **4. Discussão**

O aplicativo demonstrou alta potencialidade em ser utilizado para a continuidade das atividades do projeto de extensão de forma remota. Com a criação da ferramenta foi possível proporcionar as crianças jogos educativos para o seu entretenimento além das histórias infantis disponibilizadas no aplicativo. A utilização de brincadeiras, atividades e jogos lúdicos, sejam eles virtuais ou físicos, detém de um alto potencial no desenvolvimento de competências e relações interpessoais, sendo destacadas as relações de cooperação e/ou competição. Na atualidade, podemos observar um grande envolvimento de crianças no uso de jogos e aparelhos tecnológicos, sejam eles celulares, computadores ou tablets, desenvolvidos ao longo dos anos, tornando-se grandes aliados na educação infantil e na promoção da saúde, tendo como facilitador a utilização do lúdico por meio de aplicativos e da internet (Silva, Loja & Pires, 2020; Galvão, Rodrigues & Galvão, 2018; Soares et al., 2018).

Em ambientes hospitalares, os métodos lúdicos vêm sendo utilizados com uma maior frequência na atualidade e é notório a importância de sua implementação no plano de cuidados de crianças hospitalizadas. Esta prática tem se transformado em uma ferramenta importante na assistência pediátrica, proporcionando aos profissionais de enfermagem meios para o cuidado com o intuito de prender a atenção e obter uma comunicação efetiva de forma divertida e simples com as crianças. Além disso, tem-se demonstrado como um ótimo facilitador para criação de laços afetivos entre os profissionais e pacientes pediátricos (Gesteira et al, 2020; Silva & Sei, 2019; Alves et al., 2019; Silva M et al., 2019).

Durante as atividades presenciais, os alunos voluntários do projeto de extensão relataram uma maior facilidade na criação de vínculos com os pacientes, além de terem conquistado aprendizados importantes para o seu processo de formação profissional que carregam consigo deste o início da sua colaboração no projeto. Isso demonstra o impacto positivo e a singularidade no processo de cuidado e comunicação entre profissional-paciente, podendo ser favorecido através da contação de história e proporcionando a execução de um cuidado mais humanizado a criança hospitalizada. A assistência por meio das ferramentas lúdicas tem levado a criança ao desenvolvimento da liberdade e autonomia para interagirem com o profissional de saúde, compreendendo de forma clara e objetiva a necessidade da realização dos procedimentos, e diminuindo a sensação de medo no momento da abordagem (Oliveira & Santos, 2018; Caleffi et al., 2016; Gesteira et al., 2020; Silva et al., 2021; Alves et al., 2019).

Aliado ao lúdico, a tecnologia detém de um grande o potencial para auxiliar os profissionais na realização de procedimentos específicos na área da saúde e a união entre essas duas ferramentas pode favorecer o atendimento humanizado a pacientes pediátricos hospitalizados. Segundo estudos, a tecnologia tem suprido as necessidades de enfermeiros para facilitar a preparação de bebês e crianças antes de serem submetidas a procedimentos invasivos, auxiliando na interação e propiciando uma assistência de enfermagem menos técnica e mais humanizada ao longo dos anos (Cunha et al, 2018; Caleffi et al., 2016; Rockembach et al., 2017).

As visitas para contação de histórias eram realizadas de forma intercalada, conforme a disponibilidade dos voluntários e não eram realizadas nos finais de semana, por isso, diversas crianças sentiam falta da presença dos voluntários durante esses dias. Percebemos que com a utilização do aplicativo, as atividades relacionadas ao projeto de extensão poderão ser utilizadas como meio de ajudar os profissionais da equipe na criação de vínculos com os pacientes pediátricos em tempo integral, além



de proporcionar momentos de distração as crianças. Os aplicativos aceleram a comunicação entre os profissionais de saúde e pacientes de todas as idades, oferecendo informações seguras e de qualidade com o objetivo de propiciar uma maior qualidade de vida, empoderamento e acompanhamento seguro do processo de saúde-doença, garantindo que este momento seja menos doloroso (Oliveira & Santos, 2018; Alves et al., 2019; Rockembach et al., 2017).

Notou-se através de relatos dos participantes da extensão, que o uso de métodos lúdicos no ambiente hospitalar pôde transformar a realidade vivenciada tanto pela criança naquele momento, quanto pelo narrador, ao experienciar uma alternativa de humanizar o cuidado de enfermagem, libertando a criança de sentimentos negativos ocasionado por este momento tão doloroso. Como demonstram estudos recentes, a ludicidade tem alcançado resultados satisfatórios para diminuir os efeitos negativos causados pela internação de crianças em seu processo de saúde-doença. Sua aplicação favorece a comunicação com o paciente de forma que o entendimento sobre o tratamento e a assistência seja favorecida, diminuindo os anseios trazidos por este momento (Caleffi et al., 2016; Gesteira et al., 2020; Da Silva et al., 2020; Silva & Sei, 2019).

Ao realizar a contação de histórias presencialmente, os voluntários do projeto puderam perceber a importância de oferecer um cuidado individualizado e humanizado para os pacientes pediátricos hospitalizados. Após o início da pandemia e suspensão das atividades presenciais houve uma grande preocupação por parte da equipe do projeto de extensão com relação a qualidade de vida destas crianças, já que as atividades lúdicas eram utilizadas para humanização do atendimento multiprofissional. Por isso, viu-se a necessidade de criar um material para apoiar os profissionais na implementação do plano de cuidados a esses pacientes. Entretanto, para que a assistência aos pacientes pediátricos ocorra de forma humanizada é necessário que os profissionais dediquem esforços para a construção de um plano de cuidados que vise à reabilitação física, emocional e psicossocial. Este modelo de assistência contribui para que o processo de recuperação do paciente pediátrico seja mais humanizado, garantindo a integralidade dos cuidados prestados pela equipe multiprofissional (Gesteira et al., 2020).

A criação do aplicativo foi um processo desafiador para o grupo de extensão visto que todos queriam estar o mais próximo possível das crianças, mesmo que de forma remota, com o objetivo de levar entretenimento a elas, oferecer uma maior qualidade de vida durante a internação e auxiliar a equipe multiprofissional na implementação do plano de cuidados. O grupo conseguiu desenvolver um bom aplicativo para suprir as necessidades relacionadas as atividades do projeto. Devido a necessidade do distanciamento social causado pela pandemia da COVID-19, diversas atividades de pesquisa e extensão foram prejudicadas. Considerando todas as dificuldades encontradas ao longo da criação do aplicativo, foi possível observar que a aplicação é uma ótima ferramenta para a continuidade das atividades do projeto de extensão na modalidade à distância. O grupo conseguiu atingir o objetivo inicial da criação do aplicativo, e foi possível continuar levando entretenimento e atividades de lazer às crianças hospitalizadas, além de ampliar a possibilidade da criança utilizar as atividades lúdicas do projeto após a alta hospitalar.

## **5. Considerações Finais**

Foi possível perceber, através de relato dos alunos vinculados as atividades de extensão, que o aplicativo possibilitou a continuidade de suas atividades e, mesmo que de forma remota, não gerou ônus ao processo de aprendizagem de Ensino, Pesquisa e Extensão, visto que os alunos desenvolveram as mesmas atividades que realizam de forma presencial somado a disponibilização de jogos educativos. Os voluntários demonstraram satisfação em contar histórias para alimentar o aplicativo e utilizaram vários artifícios para garantir o entretenimento da criança com as histórias contadas e músicas que foram gravadas de forma remota.

O aplicativo foi disponibilizado para a utilização de crianças hospitalizadas, porém ao finalizar a sua criação pôde-se perceber que o mesmo poderá continuar a ser utilizado após a alta hospitalar, pois estimula o desenvolvimento infantil.

A tecnologia digital pode sim contribuir na diminuição dos sentimentos negativos ocasionados pela hospitalização, e durante o período de isolamento social, sendo uma alternativa para que o processo de internação seja menos traumático.

Acredita-se que o tema atividades lúdicas, tecnologias digitais na infância e sua associação à criança hospitalizada requer novos estudos para que possam ser compreendidos os seus efeitos no desenvolvimento social, cognitivo e emocional das crianças. Por ser um assunto complexo e de extrema importância, faz-se necessário a realização de mais estudos que aprofundem a temática com o intuito de melhorar a assistência de enfermagem à criança hospitalizada.

## Referências

- Alves, C. A., Deslandes, S. F., & Mitre, R. M. D. A. (2009). Desafios da humanização no contexto do cuidado da enfermagem pediátrica de média e alta complexidade. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, 13, 581-594. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1414-32832009000500010>.
- Alves, L. R. B., Moura, A. S., Melo, M. C., Moura, F. C., Brito, P. D., & Moura, L. C. (2019). A criança hospitalizada e a ludicidade. *Revista Mineira de Enfermagem*, 23, 1-9. DOI: [DOI: 10.5935/1415-2762.20190041](https://doi.org/10.5935/1415-2762.20190041)
- Brasil. (2017). "Política Nacional de Humanização da Atenção e Gestão do SUS. A experiência da diretriz de Ambiência da Política Nacional de Humanização-PNH." [https://redehumanizaus.net/wp-content/uploads/2017/09/experiencia\\_diretriz\\_ambiencia\\_humanizacao\\_pnh.pdf](https://redehumanizaus.net/wp-content/uploads/2017/09/experiencia_diretriz_ambiencia_humanizacao_pnh.pdf).
- Brasil. (2005). Lei n. 11.104, de 21 de março de 2005: Dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação. [https://bvsm.sau.gov.br/bvs/sau/legis/gm/2005/prt2261\\_23\\_11\\_2005.html](https://bvsm.sau.gov.br/bvs/sau/legis/gm/2005/prt2261_23_11_2005.html).
- Brasil. (2004). Secretaria-Executiva. Núcleo Técnico da Política Nacional de Humanização. Humaniza SUS: Política Nacional de Humanização: a humanização como eixo norteador das práticas de atenção e gestão em todas as instâncias do SUS. Brasília: Ministério da Saúde. [https://bvsm.sau.gov.br/bvs/publicacoes/humanizaus\\_2004.pdf](https://bvsm.sau.gov.br/bvs/publicacoes/humanizaus_2004.pdf).
- Caleffi, C. C., Rocha, P. K., Anders, J. C., Souza, A. I., Burciaga, V. B., & Serapião, L. S. (2016). Contribution of structured therapeutic play in a nursing care model for hospitalized children. *Rev Gaúcha Enferm [Internet]*, 37(2), e58131. DOI: <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2016.02.58131>.
- Cunha, M. L. D. R., Brandi, S., Bonfim, G. F. T., Severino, K. G., Almeida, G. C. D. F., Campos, P. C., & Toyama, A. D. M. (2018). Aplicativo para preparo da criança/família na punção venosa: relato de experiência. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 71, 1474-1478. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0386>.
- Da Silva, A. C. P., de Oliveira, M. L., Carvalho, L. C., & de Lima, C. C. (2020). Efeitos da música clássica aplicada em crianças hospitalizadas. *Revista Eletrônica Acervo Saúde*, (48), e3215-e3215. DOI: <https://doi.org/10.25248/reas.e3215.2020>.
- Estrela, C. (2018). Metodologia Científica: Ciência, Ensino, Pesquisa. *Editora Artes Médicas*.
- Ferreira E.A.L., Menegussi J.M., Bombarda T.B., Torcia V.C., Silva I.D., Piovezan S. (2020). Qualidade De Vida Da Criança Hospitalizada Na Pandemia De Covid-19. *Resid Pediatr.*;10(3):1-5 DOI: [10.25060/residpediatr-2020.v10n3-401](https://doi.org/10.25060/residpediatr-2020.v10n3-401).
- Galvão, L., Rodrigues, E., & Galvão, L. (2018). Desenvolvimento de um Aplicativo Lúdico para Pessoas com Deficiência Intelectual. In *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)* (Vol. 29, No. 1, p. 884). DOI: <http://dx.doi.org/10.5753/cbie.sbie.2018.884>.
- Gesteira, E. C. R., Ferreira, W. V., Oliveira, S. H., Machado, A. M., dos Santos, J. E., Germano, M. M., ... & Santos, P. J. A. (2020). Projeto lúdico para crianças hospitalizadas: um relato de experiência. *Revista Eletrônica Acervo Saúde*, 12(11), e4953-e4953. DOI: <https://doi.org/10.25248/reas.e4953.2020>.
- Giacomello, K. J., & Melo, L. D. L. (2019). The meaning of the care of hospitalized children: experiences of nursing professionals. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 72, 251-258. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0597>.
- Gusso, H. L., Archer, A. B., Luiz, F. B., Sahão, F. T., Luca, G. G. D., Henklain, M. H. O., ... & Gonçalves, V. M. (2020). Ensino superior em tempos de pandemia: diretrizes à gestão universitária. *Educação & Sociedade*, 41. DOI: <https://doi.org/10.1590/ES.238957>.
- Oliveira, G.M, Santos, L.F. (2018). Uso de aplicativos para dispositivos móveis no processo de educação em saúde: reflexos da contemporaneidade. *Revista Observatório*, Palmas, v.4,n. 6, p.826-844. DOI: <https://doi.org/10.20873/ufp.2447-4266.2018v4n6p826>
- Rockembach, J. A., Espinosa, T., Cecagno, D., Thumé, E., & Soares, D. C. (2017). Insertion of play as facilitator of hospitalization in childhood: parental perception. *J Nurs Health*, 7(2), 117-26. DOI: <http://dx.doi.org/10.15210/jonah.v7i2.7646>.
- Silva, A. C. D. M., & Sei, M. B. (2019). A Contação de Histórias e a humanização no hospital: vivências de profissionais da saúde. *Revista da SBPH*, 22(2), 68-89.
- Silva, D. O., Nunes Gama, D. O., Batista Pereira, R., & Colombo Camarão, Y. P. H. (2018). The importance of play in the context of child hospitalization. *Journal of Nursing UFPE/Revista de Enfermagem UFPE*, 12(12). DOI: <https://doi.org/10.5205/1981-8963-v12i12a234923p3484-3491-2018>.
- Silva, E. S., Loja, L. F. B., & Pires, D. A. T. (2020). Quiz Molecular: Aplicativo Lúdico Didático Para o Ensino de Química Orgânica. *Revista Prática Docente*, 5(1), 172-192. DOI: <https://doi.org/10.23926/RPD.2526-2149.2020.v5.n1.p172-192.id550>.

Silva, J. D. A., Azevedo, E. B. D., Barbosa, J. C. G., Lima, M. K. S., Cantalice, A. D. S. C., Ramalho, M. C., & Barbosa, H. C. V. (2021). O lúdico como recurso terapêutico no tratamento de crianças hospitalizadas: percepção dos enfermeiros. *Enferm. foco* (Brasília), 365-371. DOI: 10.21675/2357-707X.2021.v12.n2.4358.

Silva, M. K. C. D. O., Ferraz, L. C. C., Farias, M. B. D., Januário, J. K. C., Vieira, A. C. S., Moreira, R. T. D. F., & Lúcio, I. M. L. (2019). A utilização do lúdico no cenário da hospitalização pediátrica. *Rev. enferm. UFPE on line*, 1-7. DOI: <https://doi.org/10.5205/1981-8963.2019.238585>.

Soares, H. B., Messias, T. F., Rodrigues, A. G. C. D. R., Vieira, M. P., & Dantas, R. R. (2018). Corpo Humano 3D: aplicativo para uso de realidade aumentada no ensino lúdico. *Revista Tecnologias na Educação*, v. 26, p. 208-228.