



IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

Eixo Temático – Inovação

**A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA COMO RECURSO LÚDICO E DE
ENTRETIMENTO NA PROMOÇÃO DA QUALIDADE DE VIDA DE CRIANÇAS
HOSPITALIZADAS.**

***THE USE OF TECHNOLOGY AS A PLAY AND ENTERTAINMENT RESOURCE IN
PROMOTING THE QUALITY OF LIFE OF HOSPITALIZED CHILDREN***

Mariana Leite de Almeida

Hospital Universitário Professor Alberto Antunes, Empresa Brasileira de Serviços
Hospitalares, Maceió-AL, Brasil
<https://orcid.org/0009-0005-1503-2421>
almeida.mariana@ebserh.gov.br

Camila de Melo Moura

Hospital Universitário Professor Alberto Antunes, Empresa Brasileira de Serviços
Hospitalares, Maceió-AL, Brasil
<https://orcid.org/0000-0002-8792-9108>
camila.dmoura@ebserh.gov.br

Harylia Millena Nascimento Ramos

Hospital Universitário Professor Alberto Antunes, Empresa Brasileira de Serviços
Hospitalares, Maceió-AL, Brasil
<https://orcid.org/0000-0001-8703-8658>
harylia.ramos@ebserh.gov.com

Rafaela Costa Russo do Vale

Hospital Universitário Professor Alberto Antunes, Empresa Brasileira de Serviços
Hospitalares, Maceió-AL, Brasil
<https://orcid.org/0000-0003-2043-2452>
rafaela.russo@ebserh.gov.br

Vana Janaína Gomes Ribeiro Coutinho Frazão

Hospital Universitário Professor Alberto Antunes, Empresa Brasileira de Serviços
Hospitalares, Maceió-AL, Brasil
<https://orcid.org/0009-0008-0563-8106>
vana.fraza@ebserh.gov.br



IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

Resumo: na Declaração dos Direitos da Criança em 1959, iniciou-se a preocupação com a educação e o lazer no hospital, defendendo o direito a recreação e ao brincar. No ambiente hospitalar, com o afastamento do seu convívio familiar e social, usuários hospitalizados podem ser beneficiados com a implantação das Tecnologias da Informação e Comunicação como computadores/tablets, celulares, TV com acesso à internet. A possibilidade dessa interface permite aos usuários desfrutarem do recurso pedagógico e de lazer sem se deslocar do lugar. Trata-se de um estudo descritivo, pautado no relato de experiência em um hospital público de ensino vivenciado através da implantação de um projeto intitulado “*HU conectado*”. O objetivo desse trabalho é debater sobre a importância da utilização do uso da tecnologia como recurso lúdico e de entretenimento no processo de reabilitação de crianças hospitalizadas. Verificou-se que a implantação do projeto possibilitou agregar os recursos tecnológicos como um instrumento eficiente de entretenimento, facilitando a aceitação e a adesão ao tratamento das crianças, diminuindo as angústias causadas pela hospitalização. Visto os benefícios que esse projeto pode proporcionar, cabe por parte dos gestores, a implementação de políticas públicas semelhantes que possibilitem o acesso gratuito e livre da tecnologia em ambientes hospitalares.

Palavras-chave: tecnologia; ludicidade; hospitalização; crianças.

Abstract: in the Declaration of the Rights of the Child in 1959, the concern with education and leisure in the hospital began, defending the right to recreation and playing. In the hospital environment, with the removal of their family and social life, hospitalized users can benefit from the implementation of Information and Communication Technologies such as computers/tablets, cell phones, TV with internet access. The possibility of this interface allows users to enjoy the pedagogical and leisure resource without moving from the place. This is a descriptive study, based on the experience report in a public teaching hospital experienced through the implementation of a project entitled “*HU connected*”. The objective of this work is to discuss the importance of using technology as a recreational and entertainment resource in the rehabilitation process of hospitalized children. It was verified that the implementation of the project made it possible to add technological resources as an efficient instrument of entertainment, facilitating acceptance and adherence to the treatment of children, reducing the anxieties caused by hospitalization. Given the benefits that this project can provide, it is up to managers to implement similar public policies that allow free and free access to technology in hospital environments.

Keywords: technology; playfulness; hospitalization; children.

1 INTRODUÇÃO

O adoecimento é um processo que modifica a rotina de toda família, e se vier no combo uma internação hospitalar, com procedimentos que podem ser invasivos, normas hospitalares, mudanças de hábitos, ficar longe de casa, da escola, dos seus familiares e amigos, e por vezes necessidade de repouso, a depender da complexidade a qual levou ao motivo do internamento, podem produzir sensações aversivas e dolorosas nas crianças, sensação de fragilidade, insegurança e implicações na autonomia do paciente (Ianez *et al.*, 2020).

Na Declaração dos Direitos da Criança (1959), iniciou-se a preocupação com a educação e o lazer no hospital, defendendo o direito a recreação e ao brincar. No ambiente hospitalar, com o afastamento do





IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

convívio familiar e social, usuários hospitalizados podem ser beneficiados com a implantação das Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs (computadores/tablets, celulares, TV com acesso à internet) permitindo aos usuários desfrutarem do recurso pedagógico e de lazer sem se deslocar do lugar (Fontes, 2016).

Sabe-se que o desenvolvimento tecnológico gera avanços, inovação na saúde e apoio à população, o uso desse recurso na ala pediátrica diante dos atendimentos e momentos de repouso, resgata a importância de trazer o lúdico nos momentos de descontração e fuga do sofrimento causado pela doença e pelo internamento, proporcionando uma vivência mais leve aos pacientes, já que é nesta fase etária que eles aprendem e internalizam as experiências de uma forma prazerosa, interagindo com pessoas, desenvolvendo a sua mente e emoções, aguçam a criatividade e curiosidade em relação as coisas e ao mundo (Santos; Rocha, 2021).

O objetivo desse trabalho é debater sobre a importância da utilização do uso da tecnologia como recurso lúdico e de entretenimento no processo de reabilitação de crianças hospitalizadas.

2 DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Trata-se de um estudo descritivo, pautado no relato de experiência vivenciado em um hospital público de ensino com intuito de fazer uma autorreflexão e análise quanto a utilização da tecnologia como recurso lúdico e de entretenimento na promoção da qualidade de vida de crianças hospitalizadas.

O projeto intitulado “*HU conectado*” foi implantado com o objetivo de oferecer o serviço de Wi-fi em todo complexo hospitalar. Na ala pediátrica, as cinco enfermarias encontram-se equipadas com aparelhos de televisão com acesso a rede local de internet do próprio hospital. Os familiares/ crianças hospitalizadas em posse de seus dispositivos portáteis, se cadastram de forma rápida pela rede de Wi-fi disponível aos visitantes para ter acesso livre à internet promovendo momentos de interatividade e descontração.

3 DISCUSSÃO COM REVISÃO DE LITERATURA



IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

O Sistema Único de Saúde (SUS) foi idealizado para ser uma estrutura com o acesso universal e igualitário, assim como promover uma atenção integral. Ao longo dos anos, para incluir esse alargamento da integralidade, pensou-se na possibilidade do uso da tecnologia, adotando medidas que viabilizem o acesso gratuito à internet via dispositivos móveis aos usuários, havendo possibilidade técnica e de infraestrutura implantada.

A utilização de ferramentas digitais para pacientes internados proporciona lazer, veiculação de informação, diversão e aproximação no contato do paciente com os seus familiares. Nas figuras 1 e 2 pode-se observar a utilização dos recursos para entretenimento fornecidos pelo projeto “*HU conectado*” na ala pediátrica, não devendo estes serem confundidos como prática terapêutica (Carvalho; Siebra; Silva, 2023).

Figura 1 – Tv com acesso à internet usada como recurso para entretenimento fornecida pelo projeto “*HU conectado*”.



Fonte: Acervo da autoria.



IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

Figura 2 – O uso de smartphone conectado à rede Wi-fi projeto “HU conectado” como recurso lúdico.



Fonte: Acervo da autoria.

Entende-se que o Entretenimento Hospitalar (EH) é um termo que se refere a toda atividade lúdica sob supervisão terapêutica e/ou social com enfoque na melhora da qualidade de vida e nos benefícios que essas ações/atividades podem causar no ambiente hospitalar. O EH é uma estratégia que engloba competências, processos e métodos científicos para promover bem-estar aos enfermos, propiciando preencher o tempo ocioso do paciente, inserindo o lúdico durante esse período desgastante e desconfortável de internação hospitalar (Kalache; Santos, 2014).

Além dos recursos digitais atualmente implantados neste hospital público de ensino no qual essa pesquisa foi realizada, faz parte também do processo de reabilitação das crianças hospitalizadas,



IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

o uso de práticas que resgatem a sensação de infância, como pode ser observado na figura 3, que utiliza recursos simples como bolas, bambolês, brinquedo vai e vem, bem como a possibilidade do uso de brinquedoteca, jardins e corredores, de maneira a fornecer estratégias de entreter de forma lúdica, contribuindo dessa maneira para minimizar as angústias causadas pela hospitalização (Gjaerde *et al.*, 2021).

Figura 3 – Momento de ludicidade das crianças no jardim do hospital.



Fonte: Acervo da autoria

O brincar e o lazer são fundamentais para a redução da fadiga cognitiva, a ativação dos sentidos, o relaxamento e a promoção de saúde mental. Em qualquer etapa da vida, ter a oportunidade de brincar/jogar é essencial e importante, não só porque é “divertido” para a criança, mas porque aguça o senso criativo e a curiosidade de buscar alternativas para solução de problemas sob uma perspectiva lúdica. Ao brincar a criança tem a possibilidade de transcender o seu comportamento, tem condição de expressar seus sentimentos e sua visão de mundo, exercitar suas capacidades cognitivas e organizar a realidade a qual vive (Leal *et al.*, 2023).

Ianez *et al.* (2020) em seu estudo revelam que a aplicação do brinquedo terapêutico em crianças hospitalizadas diminui a dor pós-operatória, melhora o comportamento e a atitude e reduz a ansiedade durante a internação.

A transformação digital traz um amplo aspecto de recursos utilizados na saúde, e atualmente tem sido muito incorporado como recurso pedagógico e de lazer, porém, deve-se atentar ao tempo



IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

exposto às telas na primeira infância, que não ultrapasse 2 horas por dia, já que o tempo de exposição acima do recomendado pela Sociedade Brasileira de Pediatria, repercute em atrasos no desenvolvimento infantil, principalmente na linguagem, na comunicação e na interação pessoal-social. Infelizmente, sabe-se também, que o uso das tecnologias são refúgios utilizados por muitas famílias como rede de apoio, destacando a carência de vínculos com familiares para a troca de acompanhantes (Nobre *et al.*; 2021).

CONCLUSÃO

Verificou-se que a implantação do projeto “*HU conectado*” possibilitou agregar os recursos tecnológicos como um instrumento eficiente de entretenimento, facilitando a aceitação e a adesão ao tratamento das crianças e com isso diminuindo as angústias causadas pela hospitalização.

No ambiente hospitalar, é inegável a necessidade de incorporar atividades lúdicas e de recreação que viabilizem a promoção de bem-estar e conforto, bem como, amenizar a ansiedade, melhorar a autoestima, favorecendo assim, a recuperação dos pacientes.

Esse estudo apresenta limitações por se basear na percepção dos resultados observados no setor de pediatria de um hospital público de ensino, necessitando que mais instituições adotem ações como essa afim de promover experiências menos desgastantes durante a hospitalização. O objetivo foi atingido por meio da discussão acerca do avanço das tecnologias para a informação, comunicação e lazer.

Nessa premissa, apropriando-se das fundamentações teóricas a respeito do tema, posto os benefícios que a tecnologia pode proporcionar aos seus usuários, cabe por parte dos gestores, a implementação de políticas públicas que possibilitem o acesso gratuito e livre aos usuários, através de implementações e melhorias na utilização dessas tecnologias em ambientes hospitalares, visto que, em virtude das internações, essas crianças que estão afastadas do seu convívio social e familiar, sofrem com a restrição ao acesso à informação, à comunicação e socialização para realização do tratamento de saúde.



IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

REFERÊNCIAS

LEAL, C. C. C. *et al.* Perfil ocupacional e lúdico de crianças em contexto hospitalar. **Revista Chilena de Terapia Ocupacional**, v. 24, n. 18. 2023. DOI: <https://doi.org/10.5354/0719-5346.2023.64874>.

CARVALHO, N. A. de; SILVA, A. V. e S. Atividades lúdicas na promoção da qualidade de vida de crianças hospitalizadas: uma revisão integrativa da literatura. **Revista Foco**, [S. l.], v. 16, n. 5, p. e1784, 2023. DOI: 10.54751/revistafoco.v16n5-041.

FONTES, A. R. A inclusão das mídias como estratégia da pedagogia hospitalar. **SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO - SIMEDUC**, 7., 2016, [S. l.]. Anais [...]. [S. l.]: SIMEDUC, 2016. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/simeduc/article/view/3329>.

GJAERDE, L. K. *et al.* Play interventions for paediatric patients in hospital: a scoping review. **BMJ Open**, v. 11, n. 7, 2021. e051957. DOI: 10.1136/bmjopen-2021-051957.

IANEZ, M. J. G. *et al.* Play Therapy as an intervention in hospitalized children: a systematic review. **Healthcare (Basel)**, v. 8, n. 3, p. 239, 2020. DOI: 10.3390/healthcare8030239.

KALACHE, V. M. J.; DOS SANTOS, V. R. Entretenimento hospitalar: um novo conceito de melhoria na qualidade de vida baseada no Design de Interfaces e ambiente computacional hipermídia. **Design e Tecnologia**, v. 4, n. 7, p. 44-53, jul. 2014. DOI: <https://doi.org/10.23972/det2014iss07pp44-53>.

NOBRE, J. N. P. *et al.* Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância. **Ciência e Saúde Coletiva**, v. 26, n. 3, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/1413-81232021263.00602019>. Disponível em: <http://cienciaesaudecoletiva.com.br/artigos/fatores-determinantes-no-tempo-de-tela-de-criancas-na-primeira-infancia/17321>.

SANTOS, R. F. M. D.; ROCHA, F. N. Psico-pediatria: a importância do Brincar na Elaboração do Sofrimento da Criança Hospitalizada. **Revista Mosaico**, v. 12, n. 1, 2021. DOI: 10.21727/rm.v12i1.2293.