Trabalhos Científicos

Título: Validação De Aplicativo Promotor De Letramento Em Saúde Infantil Para Crianças Hospitalizadas: Experiência Exitosa

Autores: MATHEUS SIMPLÍCIO SANTOS (UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO-UFPE), MARIA WANDERLEYA DE LAVOR CORIOLANO-MARINUS (UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO-UFPE), MIRELLY DA SILVA BARROS (UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO-UFPE), ADÉLIA KARLA FALCÃO SOARES (UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO-UFPE), THAÍS BEZERRA DOS SANTOS PEREIRA (UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO-UFPE), MARIA VITÓRIA BELÉM ANDRADE (UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO-UFPE), NATÁLIA SOUZA SANTANA (UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO-UFPE), IGOR VINÍCIUS ANADIAS DE LIMA (UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO-UFPE), JOÃO LUCAS DE BRITO FREITAS (FACULDADE PERNAMBUCANA DE SAÚDE-FPS), GUSTAVO DOS SANTOS CARVALHO (UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO-UFPE)

Resumo: O letramento em saúde infantil é um construto relacional que auxilia no estabelecimento da comunicação adequada e cuidado técnico-emocional entre profissionais de saúde e crianças hospitalizadas, de forma a viabilizar o conhecimento das crianças quanto à sua própria condição em saúde (BRODER et al., 2019), além de promover espaços de diversão e beleza para as crianças. No entanto, observa-se a falta da aplicação de estratégias de letramento em saúde infantil que sejam simples e eficazes nos hospitais, o que prejudica o processo de cura das crianças hospitalizadas"Dessa forma, a proposta foi realizar, em abril de 2023, a validação de um aplicativo móvel com foco na contação de histórias como ferramenta para viabilizar o letramento em saúde das crianças em dois hospitais em Recife-PE."O método utilizado foi o Design Thinking, o qual prioriza solucionar os problemas dos usuários por meio de espaços de empatia e multidisciplinaridade. Seguimos as etapas de Brown(2008), as quais se dão em um ciclo de inspiração, ideação e implementação. A inspiração foi tida a partir de problemas observados na hospitalização infantil, como a falta de espaços de beleza e diversão acessíveis às crianças; a ideação foi feita por 3 estudantes de saúde com orientação de uma doutora em saúde da criança, com a formação de um protótipo contendo três histórias; por fim, a implementação foi realizada através de uma validação de aparência do aplicativo e do conteúdo das histórias, tanto com as crianças quanto com os pais, através de formulários. Para análise do grau de relevância, calculou-se o Índice de Validação de Conteúdo(IVC), considerando válidos itens com IVC acima de 0,90(POLIT; BECK. HUNGLER, 2018). Às crianças, aplicamos o mesmo formulário com o critério de “faces das emoções”."Ao todo, recebemos feedbacks de 19 pais e 19 crianças, 14 em ala verde da emergência pediátrica de um hospital e 5 na enfermaria pediátrica de outro, ambos em Recife-PE. Quanto à aparência, o IVC total entre os pais foi de 0,98; quanto ao conteúdo, obteve-se um IVC total de 1,00. Quanto às crianças, os pais relataram que 14 possuíam sentimentos negativos no início da abordagem, e, após utilizarem o aplicativo, apenas 1 criança não se sentia feliz ou calma. Algumas sugestões foram dadas pelos pais, as quais foram analisadas pela nossa equipe de forma a retornar à etapa de inspiração do Design Thinking, para, dessa forma, aprimorarmos a ferramenta."Com esses dados, observamos a potencialidade que um aplicativo que utiliza contação de histórias possui para promoção de beleza, diversão e letramento em saúde. Como limitações, temos a incapacidade atual para extrapolar os dados nesse estudo em outros espaços de saúde, como alas críticas e espaços ambulatoriais. Como expectativas de resultados futuros, pretendemos ampliar e aprimorar as histórias presentes no aplicativo, além de adicionar mais funcionalidades que promovam o uso adequado de telas e estimulem o desenvolvimento neuropsicomotor infantil.