

## INFORMAÇÕES DE SAÚDE PARA TRATAMENTO DE DOENÇAS MENTAIS E FÍSICAS, PÓS PANDEMIA POR COVID-19, ATRAVÉS DO APLICATIVO HEALTHY CLUB E OUTRAS TECNOLOGIAS

HEALTH INFORMATION FOR THE TREATMENT OF MENTAL AND PHYSICAL ILLNESSES, AFTER THE COVID-19 PANDEMIC, THROUGH THE HEALTHY CLUB APPLICATION AND ANOTHER TECHNOLOGIES

INFORMACIÓN DE SALUD PARA EL TRATAMIENTO DE ENFERMEDADES MENTALES Y FÍSICAS, TRAS LA PANDEMIA DEL COVID-19, A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN CLUB SALUDABLE Y OTRAS TECNOLOGÍAS

Cecir Barbosa de Almeida Farias<sup>1</sup>

**Resumo:** O uso de tecnologias permite a inserção de ferramentas no tratamento pessoal e coletivo de cidadãos, o qual pode ser utilizado para a produção de aplicativos voltados para a área de saúde, impactando positivamente a sociedade. A inserção das tecnologias na comunidade possibilita a aquisição de conhecimentos, podendo apoiar e relacionar-se com outras ciências. Este artigo apresenta as atividades realizadas durante um projeto de extensão vinculado a Universidade Federal de Campina Grande que envolvem áreas de informática e saúde, através da análise do aplicativo com profissionais das áreas de medicina, enfermagem, nutrição, psicologia e analistas de sistemas e consequente desenvolvimento do aplicativo para celular denominado “Healthy Club” utilizando a linguagem de programação em blocos Kodular, a criação de um perfil no Instagram e de um canal no Youtube para divulgação de informações e vídeos sobre tratamento psicossocial e físico para doenças adquiridas pós-

<sup>1</sup> Universidade Federal de Campina Grande.

pandemia por Covid-19. As atividades envolveram ações educativas e sociais para o cotidiano dos pacientes atendidos em um hospital da rede pública, a fim de despertá-los para a importância da prevenção e do tratamento médico de doenças, que foram sendo incrementadas devido ao longo período de pandemia por Covid-19: ansiedade, depressão, gastrite, obesidade, hipertensão, diabetes e problemas cardíacos. Inicialmente, realizamos pesquisas na Internet acerca de aplicativos pré-existentes para tratamento de Covid-19 e verificamos as suas características, pontos positivos e negativos, e juntamente com os colaboradores - profissionais das áreas de saúde, definimos as novas funções necessárias para o “Healthy Club”. O aplicativo então apresenta as seguintes funcionalidades: cadastro de pacientes, profissionais (médicos, enfermeiros, psicólogos, nutricionistas e educadores físicos), prescrições, exames e medicações, recomendações de alimentação saudável e tipos de exercícios físicos. O software armazena as indicações para cada paciente e emite um relatório de tudo que foi utilizado, para controle e acompanhamento. O projeto também promoveu auxílio à comunidade em geral, através de divulgação de informações sobre doenças, formas de prevenção, dicas de alimentação adequada e tipos de exercícios para auxiliar no tratamento da saúde física, paralelamente ao seu desenvolvimento psicológico e psicossocial, através de palestras no Colégio Estadual José Gonçalves de Queiroz, do canal do Youtube e do perfil no Instagram.

**Palavras chaves:** Software. Psicologia. Nutrição. Educação Física. Covid-19.

**Abstract:** The use of technologies allows the insertion of tools in the personal and collective treatment of citizens, which can be used for the production of applications aimed at the health area, positively impacting society. The insertion of technologies in the community enables the acquisition of knowledge, being able to support and relate to other sciences . This article presents the activities carried out during an extension project linked to the Federal University of Campina Grande that involve areas of informatics and health, through the analysis of the application with professionals from the areas of medicine, nursing, nutrition, psychology and systems analysts and consequent development of the mobile application called “Healthy Club” using the block programming language Kodular, the creation of an Instagram profile and a YouTube channel for the dissemination of information and videos on psychosocial and physical treatment for diseases acquired post-pandemic by Covid -19. The activities involved educational and social actions for the daily lives of patients treated at a public hospital, in order to awaken them to the importance of the prevention and medical treatment of diseases,

which were being increased due to the long period of the Covid pandemic. -19: anxiety, depression, gastritis, obesity, hypertension, diabetes and heart problems. Initially, we carried out research on the Internet about pre-existing applications for the treatment of Covid-19 and verified their characteristics, positive and negative points, and together with collaborators - health professionals, we defined the new functions necessary for “Healthy Club”. The application then presents the following functionalities: registration of patients, professionals (doctors, nurses, psychologists, nutritionists and physical educators), prescriptions, exams and medications, recommendations for healthy eating and types of physical exercises. The software stores the indications for each patient and issues a report of everything that was used, for control and follow-up. The project also promoted assistance to the community in general, through the dissemination of information about diseases, forms of prevention, tips for proper nutrition and types of exercises to help in the treatment of physical health, in parallel with their psychological and psychosocial development, through lectures at the Colégio Estadual José Gonçalves de Queiroz, Youtube channel and Instagram profile.

**Keywords:** Software. Psychology. Nutrition. Physical Education. Covid-19.

**Resumen:** El uso de tecnologías permite la inserción de herramientas en el trato personal y colectivo de los ciudadanos, que pueden ser utilizadas para la producción de aplicaciones dirigidas al área de la salud, impactando positivamente en la sociedad. La inserción de tecnologías en la comunidad posibilita la adquisición de conocimientos, pudiendo apoyarse y relacionarse con otras ciencias. Este artículo presenta las actividades realizadas durante un proyecto de extensión vinculado a la Universidad Federal de Campina Grande que involucra áreas de informática y salud, a través del análisis de la aplicación con profesionales de las áreas de medicina, enfermería, nutrición, psicología y analistas de sistemas y consecuente desarrollo de la aplicación móvil denominada “Club Saludable” utilizando el lenguaje de programación de bloques Kodular, la creación de un perfil de Instagram y un canal de YouTube para la difusión de información y videos sobre tratamiento psicosocial y físico para enfermedades adquiridas pospandemia por Covid -19 . Las actividades involucraron acciones educativas y sociales para el día a día de los pacientes atendidos en un hospital público, con el fin de despertarlos en la importancia de la prevención y tratamiento médico de enfermedades, que se estaban incrementando debido al largo período de la pandemia de Covid. -19: ansiedad, depresión, gastritis, obesidad, hipertensión, diabetes y problemas cardíacos.

Inicialmente, realizamos una investigación en Internet sobre aplicaciones preexistentes para el tratamiento de Covid-19 y verificamos sus características, puntos positivos y negativos, y junto con colaboradores - profesionales de la salud, definimos las nuevas funciones necesarias para "Club Saludable" . La aplicación presenta entonces las siguientes funcionalidades: registro de pacientes, profesionales (médicos, enfermeras, psicólogos, nutricionistas y educadores físicos), recetas, exámenes y medicamentos, recomendaciones de alimentación saludable y tipos de ejercicios físicos. El software almacena las indicaciones de cada paciente y emite un informe de todo lo utilizado, para control y seguimiento. El proyecto también promovió la asistencia a la comunidad en general, a través de la difusión de información sobre enfermedades, formas de prevención, consejos para una correcta alimentación y tipos de ejercicios para ayudar en el tratamiento de la salud física, en paralelo con su desarrollo psicológico y psicosocial, a través de conferencias en el Colégio Estadual José Gonçalves de Queiroz, canal de Youtube y perfil de Instagram.

**Palabras claves:** Software. Psicología. Nutrición. Educación Física. Covid-19.

## INTRODUÇÃO

A pandemia afetou a saúde física e mental de jovens, que correm um risco desproporcional de comportamentos suicidas e automutilação. As mulheres foram mais severamente impactadas do que os homens e que pessoas com condições de saúde física pré-existentes, como asma, pressão alta e doenças cardíacas, elas são mais propensas a desenvolver sintomas e outras doenças tais como: obesidade, ansiedade, depressão, pressão alta, AVC (acidente cardiovascular) e transtornos mentais (PAN Americana, 2022).

“A agenda de saúde frente à pandemia engloba uma gama enorme de áreas que devem ser cobertas, mas é preciso chamar a atenção da comunidade médica e, também, da população para o risco de uma epidemia paralela, que já dá indícios preocupantes: o aumento do sofrimento psicológico, dos sintomas psíquicos e dos transtornos mentais. Embora o impacto da disseminação do coronavírus para as doenças psíquicas ainda esteja sendo mensurado, as implicações para a saúde mental em situações como a que estamos vivendo já foram relatadas na literatura científica” segundo a revista BVS Saúde, (2022).

Outros problemas de saúde foram ocasionados pela reclusão e falta de exercícios físicos da população. Estudos da Universidade Federal Fluminense (UFF) estimaram que

“doenças crônicas não transmissíveis ocasionaram um custo de cerca de R\$ 1,68 bilhão em internações no Sistema Único de Saúde (SUS) e, desse total, R\$ 290 milhões seriam decorrentes de inatividade física. Essas doenças – que incluem diabetes, doenças cerebrovasculares, doenças isquêmicas do coração, câncer de mama e hipertensão – representam 6,5% de todas as internações e 10,6% dos custos de internação no SUS”. (BRASIL, 2021).

Segundo o Ministério da Saúde (BVS Saúde, 2022) é possível dividir as consequências da pandemia em quatro ondas:

– a primeira se refere à sobrecarga imediata sobre os sistemas de saúde em todos os países que tiveram que se preparar às pressas para o cuidado dos pacientes graves infectados pela Covid-19;

– a segunda está associada à diminuição de recursos na área de saúde para o cuidado de outras condições clínicas agudas, devido a realocação de verba para o enfrentamento da pandemia;

– a terceira tem relação com o impacto da interrupção nos cuidados de saúde de várias doenças crônicas;

– a quarta inclui o aumento de transtornos mentais e do trauma psicológico provocados diretamente pela infecção ou por seus desdobramentos secundários.

Conforme citou a Organização Pan Americana de Saúde - OPAS (2022) “No final de 2021, a situação das doenças acometidas por Covid-19 melhorou um pouco, mas desde 2022 muitas pessoas continuaram incapazes de obter os cuidados e o apoio de que precisam para assistência a condições de saúde física e mental pré-existentes, e outras recém-desenvolvidas. Sem conseguir o atendimento presencial, muitas pessoas buscaram suporte on line, sinalizando a necessidade urgente de disponibilizar ferramentas digitais confiáveis, eficazes e de fácil acesso”. Percebeu-se então que foram criados muitos aplicativos durante o período pandêmico, no entanto, muitos deles não supriram as necessidades esperadas. Basta que os usuários entrem na Play Store para poderem visualizar as baixas avaliações de grandes e pequenos aplicativos desenvolvidos.

Abaixo estão listados alguns dos aplicativos encontrados no ano de 2022 relacionados à área da saúde, de acordo com pesquisas realizadas pela equipe no Google Acadêmico:

- **Saúde.online:** é um aplicativo que tem como intuito ser um software com tudo que o usuário precisaria para facilitar a comunicação dos pacientes. Desde a agenda médica, prescrições eletrônicas e atestados online, dando conforto e segurança a seu paciente com a comodidade das ferramentas digitais. Porém o aplicativo não obteve um bom desempenho acabando por receber uma pontuação de 2,5 estrelas na Play Store (em uma escala de 0 a 5 pontos), onde obteve várias críticas, tais como: dificuldade em realizar o login e erros constantes no aplicativo. Com isso os usuários se afastaram cada vez mais da ferramenta por acharem-na muito confusa e sem objetividade.
- **Saúde Digital-Cidadão:** software desenvolvido com a finalidade de possibilitar mais acesso do cidadão às suas informações médicas realizadas na rede pública de saúde, porém, ela obteve uma avaliação muito baixa dos usuários. Ela possui 2,3 estrelas Store (em uma escala de 0 a 5 pontos) mostrando que é uma ferramenta abaixo da expectativa dos usuários com várias reclamações que focam principalmente em: dificuldade no cadastro, não é possível editar dados pessoais, além de vários bugs por todo o aplicativo.
- **Conecta Saúde:** este aplicativo é uma solução digital integrada às clínicas do grupo Unity (ICB, Cettro, ICM, Sensumed, Kaplan e Medquímeo) que auxilia, orienta, informa e engaja pacientes oncológicos, assim como seus familiares e responsáveis. O software proporciona assistência remota da equipe de cuidados e realiza ações importantes para o tratamento de forma intuitiva e segura. Mesmo com todas essas características, o aplicativo possui média reputação com os usuários, sua avaliação está em 3,6 estrelas Store (em uma escala de 0 a 5 pontos) e com relatos de uma grande quantidade de erros que são basicamente: dificuldade no cadastramento, bugs e falhas em informações apresentadas.
- **Coronavírus-SUS:** o Ministério da Saúde do Brasil lançou o aplicativo com o objetivo de conscientizar a população sobre o Corona Vírus COVID-19, para isso o aplicativo conta com as seguintes funcionalidades: informativos de diversos tópicos como os sintomas, mapa indicando unidades de saúde próximas; o cidadão pode conferir se os sintomas são compatíveis com o do Corona, área de notícias oficial do Ministério da Saúde do Brasil com foco no Coronavírus. A princípio, o aplicativo possui ótimas funções, no entanto, a

avaliação está mista em relação à utilidade da ferramenta. A Play Store aponta 3,5 como nota Store (em uma escala de 0 a 5 pontos) e mostra algumas críticas, dos usuários tais como: falhas do aplicativo na parte do mapa, bugs que fecham constantemente as telas da ferramenta e pequenos bugs dentro do software.

De posse de análises e observações de problemas encontrados nos aplicativos descritos acima durante o período de 03/2022 a 06/2022, e também devido ao alto número de informações dispersas divulgadas durante a pandemia por Covid-19 - verdadeiras ou falsas (fake news), surgiu a necessidade da criação de uma ferramenta que possa abranger diversas informações de maneira rápida e confiável.

Por isto, foi criado o aplicativo Healthy Club, para que fosse possível para a população obter uma ferramenta eficaz sem os problemas que os softwares citados acima possuem. E assim lançar um produto contendo informações textuais e visuais de qualidade, abrangendo diversas doenças físicas e mentais, acometidas durante e após a pandemia por Covid-19.

O novo aplicativo Healthy Club consiste em um conglomerado de informações estratificadas por seções, destinado a disseminação de informações audiovisuais e textuais na área da saúde. Além disso, é possível abordar conteúdos relacionados a exercícios físicos, nutrição funcional e disponibilização de últimas notícias relacionadas a área de saúde, possibilitando a acessibilidade dessas informações e do conteúdo criado a todo o público através de áudios, vídeos e links direcionando para o perfil do Instagram, bem como, para o canal do YouTube.

Com o intuito de conhecer mais sobre as dúvidas da população, o grupo do projeto de extensão da UFCG, sob orientação de uma professora, realizou pesquisas com a comunidade, a fim de compreender as principais dúvidas acerca de doenças físicas e mentais (adquiridas ou incrementadas durante a pandemia por Covid-19) que circundavam a região local e não possuíam uma boa divulgação de cuidados, informações e prevenção por parte dos órgãos competentes. Juntamente com professores, técnicos, profissionais colaboradores, estudantes das áreas de tecnologia e saúde do município, foi construída uma “ponte” para troca de conhecimentos e informações para a elaboração de todo o conteúdo, também apresentado no canal do YouTube e perfil do Instagram do projeto.

Para o desenvolvimento do aplicativo Healthy Club, foi utilizada a ferramenta Mit Kodular -plataforma que utiliza linguagem de programação através de blocos lógicos e itens de som e imagem, para que assim, fosse possível desenvolver as interfaces e layouts do aplicativo em questão. Para a confecção das artes/layouts e divulgação das postagens e vídeos foram utilizadas as ferramentas: Canvas, Excel, YouTube, Trello e Adobe Creative Cloud.

## **METODOLOGIA**

As etapas de desenvolvimento do projeto foram realizadas da seguinte maneira, seguindo as ideias do filósofo René Descartes (Damásio, 1996):

1. Realização de reuniões com alguns profissionais médicos e enfermeiros do município, além de psicólogos, educadores físicos, nutricionistas que foram colaboradores do projeto, e pacientes amigos da equipe;

2. Seleção de alunos dos cursos de Engenharia de Biotecnologia, Engenharia de Biosistemas e Engenharia de Produção a serem extensionistas bolsistas e voluntários da Universidade Federal de Campina Grande, campus CDSA – Sumé, PB;

3. Estudo e pesquisa sobre diversos tipos de doenças e problemas de saúde, tais como: ansiedade, depressão, obesidade, hipertensão, diabetes e problemas cardiovasculares, sintomas e métodos de prevenção atuais relacionados à boa nutrição e exercícios físicos;

4. Realização de reuniões com a equipe: professora orientadora do projeto, técnicos, bolsista e voluntários do projeto da UFCG - Universidade Federal de Campina Grande, campus CDSA – Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido e profissionais, a fim de debater sobre as doenças e sobre o aplicativo a ser desenvolvido, definindo os requisitos funcionais, não funcionais e as informações (textuais e vídeos) que foram divulgadas nas mídias sociais (Instagram e YouTube);

5. Estudo e treinamento da equipe sobre as ferramentas utilizadas: Kodular, Canvas, Trello, YouTube e Adobe Creative Cloud, através de leitura de livros, artigos, cursos on-line e utilização prática nestas ferramentas;

6. Realização de análise e desenvolvimento de funções para o aplicativo “Healthy Club”, com a ferramenta Kodular (2012);

7. Divulgação do aplicativo criado para profissionais das áreas de medicina, psicologia, nutrição, enfermagem, alunos e professores do ensino médio da escola estadual, e população em geral do município;



8. Divulgação de informações, tais como: notícias sobre as doenças, sintomas, formas de prevenção, orientações e mensagens motivacionais através de palestras nas escolas, lugares públicos e praças do município. Além de: postagens com textos, imagens e vídeos no Instagram e vídeos educativos criados e disponibilizados no canal do YouTube do projeto;

9. Realização de escrita de artigos e apresentação do projeto em evento de extensão da universidade;

10. Realização de escrita de relatórios mensais e final.

A abordagem prática do aplicativo se deu através da análise e desenvolvimento do aplicativo Healthy Club na plataforma online de programação em blocos Kodular (2012).

## **RESULTADOS**

Dentro dos objetivos levantados no projeto, durante os seis meses do projeto (288 horas), aconteceram reuniões com alunos, colaboradores e a professora coordenadora, a qual mostrou o plano do projeto, as atividades a serem realizadas e houve debate com a equipe de alunos extensionistas acerca de estudos sobre pesquisa de temas relacionados ao projeto e atividades práticas, como mostra uma foto de reunião na Figura 01.

Inicialmente o grupo realizou estudos sobre artigos e livros das áreas de psicologia, educação física e nutrição, com debates sobre os temas entre si e a elaboração de resumos e apresentações para estudar acerca dos temas do projeto. Em seguida, foi criada a logomarca do projeto *Healthy Club* (Figura 01)



**Figura 01.** Logomarca Healthy Club.

Fonte: Autoria Própria 2022.

Juntamente com os consultores foram promovidas palestras na Escola Estadual Professor José Gonçalves de Queiroz, nas áreas dos temas abordados no projeto: Psicologia, Nutrição e Educação Física com os seguintes temas: “Alimentação Funcional na vida e no esporte”, “Ansiedade e Saúde” e “Exercícios físicos para saúde laboral”, apresentados pelos colaboradores do projeto. As Figuras 02 - 04 apresentadas a seguir mostram algumas das experiências.



**Figura 02.** Fotos com a turma da escola ao final da palestra com o professor Davi Cordeiro da Mota sobre Saúde e esportes.



**Figura 03.** Foto com a turma ao final da palestra “Alimentação Funcional na vida e no esporte” com a nutricionista Vilmar Thomaz e coordenadora profa. Cecir Farias



**Figura 04.** Palestra com a Psicóloga Bárbara Tejo, a coordenadora do projeto, equipe de extensionistas e alunos da escola estadual com o tema “Ansiedade”.

Também foram criados cartazes contendo dicas para saúde física, mental e nutrição que foram expostos na UFCG/CDSA e no município de Sumé em locais estratégicos de grande circulação da população. Como exemplo o cartaz da Figura 06 contendo *link* para a receita de sorvete *fit* de banana disponibilizada no Instagram do projeto (@healthyclub\_app).



**Figura 05.** - Cartaz com dica de nutrição *fitness*

Fonte: Aatoria Própria 2022.

Conforme proposto, a construção do aplicativo consistiu nas etapas de análise do sistema, com a criação do diagrama de *Use Case* (casos de uso) apresentado na figura a seguir (Figura 06) e definição de todas as funcionalidades necessárias. Também foi criado o Diagrama de Entidades e Relacionamentos do aplicativo contendo todas as entidades e

atributos dos usuários do sistema. Em seguida houve a etapa de implementação do aplicativo *Healthy Club* na plataforma *Kodular* e a fase de testes, com inserção de dados.



**Figura 06.** Diagrama de *Use Case* do aplicativo *Healthy Club*

Fonte: Autoria Própria 2022.

Com base em vários estudos para o desenvolvimento de *design* que fosse moderno e passasse a ideia principal de informar a população sobre as doenças, foi desenvolvida uma logomarca que pode ser observada na Figura 07. É possível identificar alguns padrões e detalhes que exemplificam de maneira clara a ideia principal que é abordada no software: a

primeira é o celular que está presente por tratar-se de um aplicativo para aparelhos móveis e as cores em tonalidades de cor azul que remetem ao padrão pré-estabelecido para os aplicativos de saúde.



**Figura 07.** Logomarca do aplicativo - *HEALTHY CLUB*.

Fonte: Autoria Própria 2022.

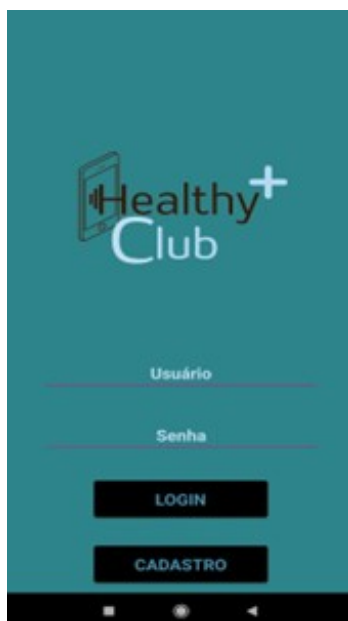
O desenvolvimento das interfaces teve início com a criação das telas de “*Splash*”. Essa interface é a representação do *software* e ela automaticamente desaparece logo em seguida, dando lugar ao programa principal. Na Figura 08 pode-se ver a tela inicial do aplicativo.



**Figura 08.** Tela de *Splash* - *HEALTHY CLUB*.

Fonte: Autoria Própria 2022.

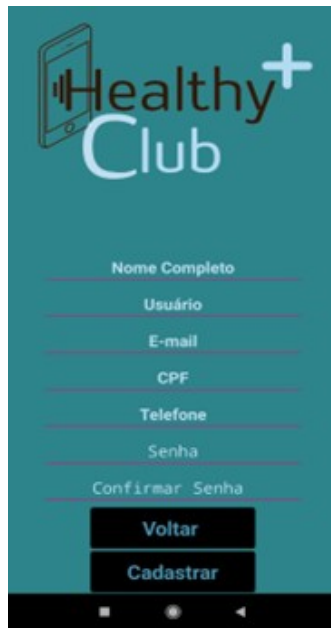
Na Figura 09 é possível observar a tela de *login* do aplicativo que comumente é utilizada para permitir que os usuários acessem o *software*, inserindo o nome de usuário (e-mail) e sua senha, adquiridos através de um cadastro feito pelo próprio usuário do aplicativo.



**Figura 09.** Tela de *login* do usuário.

Fonte: Autoria Própria 2022.

Abaixo na Figura 10, encontra-se a tela de cadastro do *Healthy Club*, onde os usuários depositaram suas informações pessoais para, a partir disso, terem acesso às funcionalidades do aplicativo. Todas as pessoas que desejam utilizar a ferramenta precisam inserir os dados: nome completo, e-mail, CPF, senha e a confirmação dessa senha. Após todo esse processo, o usuário terá a oportunidade de apreciar o aplicativo com 100% da capacidade ofertada.



**Figura 10.** Tela de cadastro do paciente.

Fonte: Autoria Própria 2022.

Para a melhor navegação e facilidade na obtenção de informações dos usuários, foi desenvolvido o *menu* principal no aplicativo que permite exibir o menu de navegação. Este *menu* permite que os botões direcionem o usuário para o conteúdo desejado. Quando o usuário cria uma nova seção em seu aplicativo, um *link* que abre essa seção é criado automaticamente no menu de navegação, tal função pode ser visualizada na Figura 11.



**Figura 11.** Tela de menu geral para os usuários.

Fonte: Autoria Própria 2022.

Com o intuito de facilitar a navegação foram desenvolvidos quatro menus que direcionam as pessoas para cada informação, segundo os requisitos que elas precisam encontrar.

Na Figura 12 são apresentados os menus onde ficam contidas as informações em vídeos e textos referentes às atividades físicas que recomendam para os usuários minimizarem os sintomas das doenças psicológicas que possam vir a acarretar. Na Figura 13, em (a) encontra-se o menu com dicas de educadores físicos, em (b) encontra-se o menu que direciona para o menu da nutrição pois é de suma importância uma boa alimentação para que se mantenha uma vida saudável para reduzir possíveis transtornos psicológicos, em (c) está o menu específico para as informações dos psicólogos. Nesta tela é possível encontrar as informações primordiais para o público que busca ajuda para essa doença principalmente pelo pós-Covid.



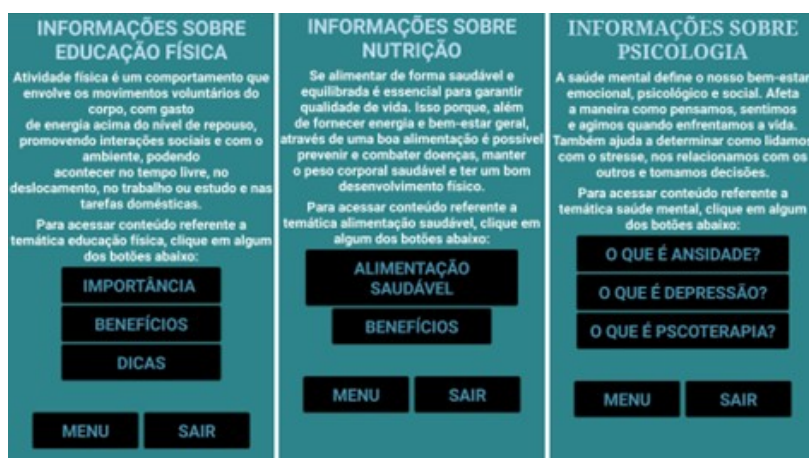


**Figura 12.** Tela de menu específico para os usuários.

a) Informações de educação física    b) Nutrição    c) Psicologia

Fonte: Autoria Própria, 2022.

Na primeira tela (da esquerda) apresentada abaixo (Figura 13) encontram-se as informações em textos sobre educação física, e ao clicar nos botões expressos na tela o usuário terá à sua disposição informações sobre a importância, benefícios e dicas de educação física. A segunda tela (central) apresenta informações em textos sobre nutrição, quais os seus benefícios e a importância da alimentação saudável. E na terceira tela (a direita) está exposto e descrito informações sobre psicologia, que através dos botões disponíveis na tela os usuários poderão saber o que é ansiedade, depressão e psicoterapia.

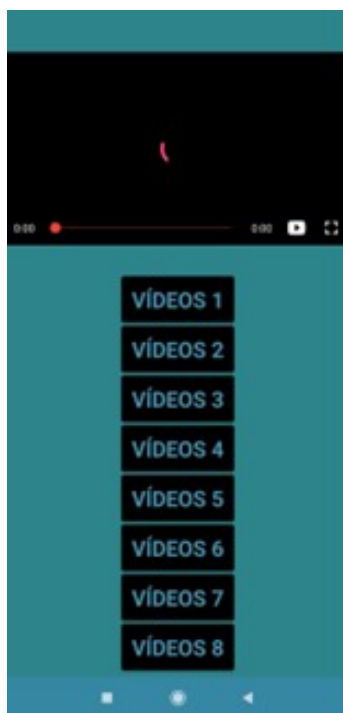


**Figura 13.** Tela de ajuda dos profissionais de saúde.

a) Informações de educação física    b) Nutrição    c) Psicologia

Fonte: Autoria Própria 2022.

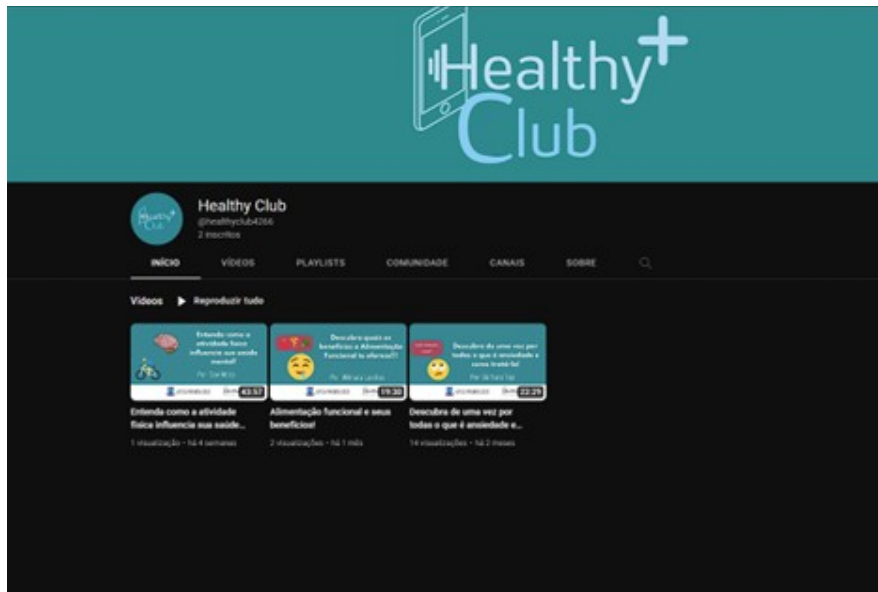
Na Figura 14 temos um modelo de tela destinado a visualização do conteúdo exposto no *Youtube*, a partir desse modelo, foram criadas três telas onde cada uma delas irá indicar aos usuários quais são os vídeos das temáticas expostas pelos profissionais, tais como: psicólogo, nutricionista e educador físico. Ao clicar em algum dos botões de “VÍDEOS” em seguida será exibida uma janela, dentro do aplicativo, que permitirá a visualização dos vídeos expostos na plataforma do *Youtube*. Assim, será ofertado aos usuários um ambiente de fácil acesso e que possa proporcionar conhecimentos acerca de temáticas como: inteligência emocional, saúde mental, ansiedade, nutrição, atividades físicas, dentre outros.



**Figura 14.** Tela de visualização das informações de vídeo.

Fonte: Autoria Própria 2022.

A alocação dos vídeos se dá através do canal do projeto no Youtube chamado de *Healthy Club*. A figura 15 representa a interface do canal, na qual são disponibilizados os vídeos em que os usuários podem encontrar temas relacionados à saúde, como nutrição, psicologia, educação física e outros.



**Figura 15.** Plataforma dos vídeos do aplicativo.

Fonte: Autoria Própria, 2022.

O canal mostra conteúdos de textos e vídeos das áreas relacionadas, incluindo as apresentações que foram realizadas no município de Sumé e os textos elaborados pela equipe. Todas as atividades relacionadas envolveram a participação de extensionistas: alunos, professora e técnicos do setor de informática da UFCG/CDSA, juntamente com apoio de professores da escola estadual de Sumé, Secretaria de Saúde do Município, além de profissionais das áreas relacionadas (medicina, nutrição, psicologia, enfermagem e educação física) que juntos contribuíram para que o projeto obtivesse êxito para divulgar informações necessárias para a população.

## DISCUSSÃO

Com a epidemia do Coronavírus, as implicações psicológicas e psiquiátricas ficaram de certa maneira negligenciadas. O medo que foi gerado na sociedade gerou gatilhos que serão levados por um certo tempo (Ornell, 2020). Desse modo, foi urgentemente necessário um aumento do investimento em pesquisas e ações para a saúde física e mental, em paralelo com surtos infecciosos em todo o mundo.

Diante dos argumentos citados, o aplicativo Healthy Club foi criado como uma ferramenta que contribui com a disseminação de informações e orientações de como agir perante esse cenário. Durante as atividades de planejamento e da elaboração do melhor método para atingir as figuras estratégicas do projeto, foram levadas em consideração as informações sobre a saúde física e mental. Sendo assim, por meio do perfil criado no Instagram, do canal no Youtube e do aplicativo Healthy Club, foi possível orientar e transmitir o conhecimento pesquisado e elaborado pela equipe do projeto de extensão da UFCG.

O novo aplicativo consiste em um conjunto de funcionalidades disponibilizadas através de telas destinadas a cadastro de pacientes, profissionais e disseminação de informações audiovisuais e textuais na área da saúde. Além disso, é possível apresentar conteúdos relacionados a exercícios físicos, nutrição funcional e disponibilização de últimas notícias relacionadas a área de saúde física e mental, possibilitando a acessibilidade dessas informações a todo o público, mostrando o conteúdo criado, através de áudios, vídeos e links direcionando para o perfil do Instagram, bem como, para o canal do YouTube (healthyclub).

O projeto foi conduzido para contemplar a saúde de forma bastante abrangente, fornecendo informação de qualidade assistida por profissionais das áreas e direcionada ao público um projeto pré-estabelecido da população com ansiedade, depressão, diabetes, obesidade, cardiopatias e doenças correlatas.

Visando a disseminação das informações de saúde pública, foram utilizadas plataformas extremamente atuais com grande potencial de propagação, tais como: o Instagram desde julho de 2022 e no Youtube em novembro de 2022. Foi observado que houve um incremento muito bom de engajamento no Instagram do projeto @healthyclub\_app, entre o primeiro conteúdo lançado e o último, de quase 200% a mais.

Também foram realizadas diversas palestras em escolas públicas no período de outubro a dezembro de 2022 para apresentação dos conteúdos pesquisados e analisados por uma equipe de colaboradores psicólogos, nutricionistas e educadores físicos, com disponibilidade para diversos debates.

Serão realizados Testes de Usabilidade no aplicativo, para em seguida, haver a implementação de sugestões advindas de usuários reais, para em seguida, disponibilizarmos o aplicativo na Play Store. É interessante pensar sobre a possibilidade de aumentar a abrangência de conteúdos no Youtube para o futuro, além de continuar aprimorando a aplicação, construindo e lançando novas atualizações.

## REFERÊNCIAS

Adobe Creative Cloud® - **Liberdade para criar.** 2022. Disponível em: <<https://www.adobe.com/br>. Acessado em: 05 de abril, 2022.

BVS Saúde - **Biblioteca Virtual em Saúde. Saúde mental e a pandemia de Covid-19.** Disponível em: <<https://bvsmis.saude.gov.br/saude-mental-e-a-pandemia-de-covid-19/>> Ministério da Saúde. Março, 2022. Acessado em: 05 de maio, 2022.

CANVA **Design para todos.** Disponível em: <<http://www.canva.com>> Acessado em: 02, março, 2021.

DAMÁSIO, António R. **O Erro de Descartes: Emoção, Razão e o Cérebro Humano.** São Paulo, Companhia das Letras, 1996.

KODULAR, **Much more than a modern app creator without coding.** 2012. Disponível em: <https://www.kodular.io>. Acesso em: 15 de maio, 2021.

HAJE, Lara. Cerca de R\$ 290 milhões do gasto anual do SUS decorre de inatividade física. **Câmara dos Deputados**, Brasil. Disponível em :<https://www.camara.leg.br/noticias/806112-cerca-de-r-290-milhoes-do-gasto-anual-do-sus-decorre-de-inatividade-fisica-diz-estudo-da-uff#:~:text=Estudo%20da%20Universidade%20Federal%20Fluminense,seriam%20decorrentes%20de%20inatividade%20f%C3%ADsica> Acesso em: 15 set. 2021, Câmara dos Deputados. Acesso em: 08 de maio, 2022.

ORNELL, F., Schuch Jaqueline Bohrer, Sordi, Anne Orgler, Kessler e Paim, Felix Henrique. Pandemia de Medo e COVID-19: impacto na saúde mental e possíveis estratégias “Pandemic fear” and COVID-19: mental health burden and strategies. Ahead of print 2020 - revista **Debates in Psychiatry**. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/arquivos/pandemia-de-medo-e-covid-19-impacto-na-saude-mental-e-possiveis-estrategias>. Acessado em 11 de agosto, 2022.

OPAS – **Organização PAN Americana de Saúde.** Pandemia de COVID-19 desencadeia aumento de 25% na prevalência de ansiedade e depressão em todo o mundo. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/noticias/2-3-2022-pandemia-covid-19-desencadeia-aumento-25-na-prevalencia-ansiedade-e-depressao-em> Organização Pan Americana de Saúde. Mar 2022. Acesso em: 02, maio 2022.

TRELLO. **O Trello ajuda os times a agilizarem o trabalho.** Disponível em: <<https://trello.com/pt-BR> > 2022. ATLISSIAN. Acesso em: 02 de maio, 2022.