

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: GAMIFICAÇÃO NA ENFERMAGEM: JOGO MOBILE PARA PROMOÇÃO DE SAÚDE INFANTOJUVENIL

Relatoria: Jadson Vinicius Nascimento Oliveira

Ismael Da Silva Costa

JOSÉ ELIAS DUARTE DA SILVA

Autores: Letícia Silva da Silva

Linkelly Tavares Batista

Francisco Braz Milanez Oliveira

Modalidade: Pôster

Área: Tecnologia, empreendedorismo e inovação no cuidado em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: A utilização e o surgimento de novas metodologias ou ferramentas, sempre estiveram presentes na sociedade, e na atualidade é perceptível a ascensão da indústria dos games, principalmente com público infantojuvenil, acarretando benefícios quando utilizada da maneira correta. Através desse fato se nota que a gamificação como forma de disseminar conhecimento tem ganhado espaço no setor da saúde, através da sua funcionalidade, mobilizando recursos cognitivos para a reflexão acerca do autocuidado, hábitos saudáveis e demais práticas. A OMS, retrata a tecnologia nesse âmbito como algo promissor, através do Observatório Global de e Saúde, gerando conhecimento com contribuição significativa para a melhoria da saúde por meio do uso das TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação). Um dos grandes desafios para a enfermagem na atualidade é o modo de abordagem para promoção da saúde. Dessa forma, foi idealizado um jogo mobile, denominado Quality Life, o qual permite a disseminação de informações dos mais diversos fatores que influenciam na saúde. **OBJETIVO:** Descrever o processo de idealização e resultados de um jogo mobile na área da enfermagem. **METODOLOGIA:** A idealização do jogo surge através da observação de casos recorrentes de crianças e adolescentes predispostos e portadores de DCNT (Doenças Crônicas Não Transmissíveis) em uma UBS na Cidade de Caxias-MA. Para a prototipagem do game, foi elaborada uma matriz CSD (Certezas, Suposições e Dúvidas), com inserção do Design Thinking entre acadêmicos de enfermagem, para construção teórica da ferramenta. A interface e jogabilidade do game conta com três fases intituladas como: Qualidade de vida, Imunização e Prevenção de Doenças, onde é possível conhecer fatores condicionantes para uma melhor qualidade de vida, entender o funcionamento das vacinas e o porquê da aplicação delas nos mais diversos ciclos, além de trazer à tona a prevenção de doenças. **RESULTADOS:** Por meio da divulgação nas UBS do município e nas redes sociais o game obteve um alcance de 169 usuários, fortalecendo assim o objetivo do trabalho, com a disseminação de conhecimento em prol de uma melhor qualidade de vida. **CONCLUSÃO:** O sucesso do jogo é comprovado através de feedbacks, sobre o seu engajamento perante a temática e design que perpassa confiança e fortalece a relação entre profissional de enfermagem (quem indica o game) e paciente (usuário), além de permitir a promoção da saúde na sociedade de forma mais assertiva.