

## Trabalho apresentado no 26º CBCENF

**Título:** Desenvolvimento de aplicativo gamificado como estratégia para adesão vacinal: relato de experiência

**Relatoria:** Tamara Silva

Hirla Vanessa Soares de Araujo

**Autores:** José Gilson de Almeida Teixeira Filho

Fernanda Maria Silva

Breno José Andrade de Carvalho

**Modalidade:** Comunicação coordenada

**Área:** Eixo 3: Inovação, tecnologia e empreendedorismo nos processos de trabalho da Enfermagem

**Tipo:** Relato de experiência

**Resumo:**

Objetivo: relatar a experiência da construção de um aplicativo gamificado, a partir do desing thinking, como estratégia para aumentar a adesão vacinal da população pernambucana. Método: Trata-se de um estudo do tipo relato de experiência desenvolvido a partir do projeto de extensão tecnológica intitulado "Desenvolvimento de Tecnologias Digitais para Estratégias de Adesão à Vacinação", aprovado e financiado pela Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco, número do processo BFI-1861-4.06/22. Resultados: Com a versão final do aplicativo gamificado produzida, a equipe concorda com a evolução do projeto analisando que o aplicativo tem potencialidade de uso pela população. O estudo de validação de conteúdo poderá confirmar a hipótese de grande usabilidade do aplicativo de forma a orientar e incentivar a adesão à vacinação. Considerações finais: Acredita-se que esse projeto é fundamental para atrelar o conhecimento acadêmico às estratégias de inovação a serem implementadas nas políticas públicas de saúde.