

O APLICATIVO “CIRCUITO P.O.P.” COMO INOVAÇÃO TECNOLÓGICA PARA A LITERACIA EM SAÚDE MENTAL: ACESSIBILIDADE E REPLICABILIDADE

THE "CIRCUITO P.O.P." APPLICATION AS TECHNOLOGICAL INNOVATION FOR MENTAL HEALTH LITERACY: ACCESSIBILITY AND REPLICABILITY

Ana Beatriz Silva Rebouças Chaves¹, Almir Rogério Cezário Dos Reis Filho¹, Brenda Mariane Afonso Fernandes¹, Bianca Caroline Ferreira Gomes¹, Érica de Oliveira Silva¹, Enzo Silva Batista¹, Eduardo Souza Santana Oliveira¹, Gustavo Nery Aguiar Carvalho¹, José Maria Calheiros Filho¹, João Samuel Mendes Fernandes¹, Maria Eduarda Cotia Nogueira¹, Hárllen Éric Benevides de Castro²

1. Acadêmicos do curso Medicina da Faculdade de Ciências Médicas (Afya Guanambi, BA); 2. Professor Auxiliar do curso de Medicina da Faculdade de Ciências Médicas (Afya Guanambi, BA); E-mail do autor correspondente: harllen.castro@afya.com.br.

Eixo Temático: 03 - Tecnologia e Inovação

RESUMO

O uso de tecnologias digitais apresenta-se como um recurso estratégico para democratizar o acesso à informação em saúde. O presente trabalho objetiva relatar a experiência de desenvolvimento e aplicação do aplicativo “Circuito P.O.P.” como ferramenta tecnológica inovadora para a promoção da literacia em saúde mental. Trata-se de um relato de experiência de natureza descritiva e qualitativa, vinculado a um projeto de Extensão de uma Instituição de Ensino Superior em Guanambi (BA). O aplicativo foi estruturado em formato de circuito interativo e gamificado, composto por cinco estações de aprendizagem progressiva sobre autocuidado e redes de apoio. A tecnologia foi testada em agosto de 2026 com 22 alunos ingressantes do curso de Medicina. Os resultados evidenciaram que a interface intuitiva e a dinâmica de desbloqueio de fases engajaram os usuários, reduzindo a tensão associada ao tema e facilitando a apropriação de conceitos biopsicossociais. Conclui-se que o aplicativo atua como uma tecnologia leve-dura altamente eficaz, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU. Sua arquitetura digital de baixo custo garante alto potencial de replicabilidade, podendo ser expandida para escolas públicas e dispositivos do Sistema Único de Saúde, transformando a literacia emocional em um recurso acessível e escalável.

Palavras-chave: Aplicativos Móveis. Inovação Tecnológica. Literacia em Saúde. Saúde Mental. Tecnologia da Informação.

ABSTRACT

The use of digital technologies presents itself as a strategic resource to democratize access to health information. This study aims to report the experience of developing and applying the "Circuito P.O.P." application as an innovative technological tool to promote mental health literacy. This is a descriptive and qualitative experience report, linked to an Extension project at a Higher Education Institution in Guanambi (BA). The application was structured as an interactive and gamified circuit, comprising five progressive learning stations on self-care and support networks. The technology was tested in August 2026 with 22 incoming medical students. The results showed that the intuitive interface and the phase-unlocking dynamics engaged the users, reducing the tension associated with the theme and facilitating the appropriation of biopsychosocial concepts. It is concluded that the application acts as a highly effective soft-hard technology, aligning with the UN Sustainable Development Goals (SDGs). Its low-cost digital architecture ensures high replicability potential and can be expanded to public schools and Unified Health System facilities, transforming emotional literacy into an accessible and scalable resource.

Keywords: Health Literacy. Information Technology. Mental Health. Mobile Applications. Technological Innovation.

INTRODUÇÃO

A ausência de informações seguras e o estigma enraizado constituem as principais barreiras para a identificação precoce do sofrimento psíquico e a busca por ajuda¹. Nesse contexto, a literacia em saúde mental - compreendida como a aquisição de conhecimentos para o reconhecimento, manejo e prevenção de agravos emocionais - é uma ferramenta central de saúde pública². Contudo, os métodos tradicionais de educação em saúde frequentemente esbarram na baixa atratividade para o público jovem e na dificuldade de ganho em escala.

Diante desse cenário, a integração de tecnologias de informação e comunicação tem se consolidado como uma solução inovadora para aproximar o conhecimento científico da população³. O uso de plataformas digitais interativas e gamificadas reduz as barreiras geográficas e sociais, permitindo que a literacia em saúde mental seja acessada de forma privativa, assíncrona e dinâmica.

Essa abordagem tecnológica converge diretamente com a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU), respondendo simultaneamente ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 3, que preconiza a promoção da saúde e do bem-estar, e ao ODS 9, focado na construção de infraestruturas resilientes e no fomento à inovação tecnológica⁵.

Visando preencher a lacuna de ferramentas interativas focadas na realidade local, acadêmicos de Medicina da Afya Guanambi (BA), integrados ao projeto de Extensão Institucional Curricular (EIC), desenvolveram o aplicativo “Circuito P.O.P.” (Promover, Orientar e Popularizar). Isto posto, o presente trabalho objetiva relatar a experiência de desenvolvimento e a validação prática deste aplicativo como uma tecnologia inovadora para a promoção da literacia em saúde mental, destacando seu potencial de acessibilidade e replicabilidade.

DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

O presente estudo configura-se como um relato de experiência de natureza qualitativa e foco em inovação tecnológica. O aplicativo "Circuito P.O.P." foi idealizado, prototipado e desenvolvido por estudantes de Medicina e pelo docente orientador ao longo do primeiro semestre de 2026, inserido nas ações do projeto de extensão "Cuidar por inteiro", no município de Guanambi-BA.

A concepção da ferramenta baseou-se na premissa de criar uma “tecnologia leve-dura”⁴, unindo o rigor científico das informações bem-estruturadas (o componente duro) à sensibilidade do cuidado humanizado interpares (o componente leve). A interface foi

desenhada visando a responsividade para *smartphones*, priorizando a usabilidade e a redução da sobrecarga cognitiva.

Imagem 1 - interface do aplicativo “Circuito P.O.P.”



Fonte: elaboração própria (2026).

Ademais, o *design* instrucional do aplicativo foi estruturado em um formato de circuito gamificado composto por cinco estações de aprendizagem. O usuário inicia na “Estação 1”, onde explora o conceito de saúde mental de forma interativa.

O acesso às estações subsequentes (que abordam o modelo biopsicossocial, sinais de alerta, estratégias de autocuidado e o mapeamento da rede pública de apoio) ocorre exclusivamente por meio do desbloqueio progressivo, exigindo a interação ativa do usuário em cada etapa.

Imagem 2 – extrações do aplicativo “Circuito P.O.P.”



Fonte: elaboração própria (2026).

A aplicação da ferramenta ocorreu no dia 10 de agosto de 2026, durante um projeto-piloto em uma ação de acolhimento para 22 calouros do curso de Medicina. A atividade não exigiu aprovação em Comitê de Ética em Pesquisa, visto que não houve coleta de dados de identificação pessoal, garantindo-se o total anonimato dos usuários, conforme normas do edital.

Durante a execução, observou-se que a arquitetura interativa do “Circuito P.O.P.” alterou a dinâmica tradicional de passividade das palestras educativas. Os acadêmicos, através dos próprios dispositivos móveis, ditaram o ritmo do aprendizado. A restrição de desbloqueio das fases gerou gatilhos de curiosidade, promovendo o engajamento imediato.

Notou-se que o uso do *smartphone* funcionou como uma zona de segurança psicológica: o formato digital minimizou o constrangimento comum ao se debater saúde mental em grupo, facilitando a apropriação dos fluxos de busca por assistência no Sistema Único de Saúde (SUS) e na própria instituição.

Através das estações desbloqueáveis do aplicativo, os calouros debateram o modelo biopsicossocial do processo saúde-doença, distanciando-se do conceito de saúde mental atrelado apenas à ausência de sintomas, bem como sobre estratégias de autocuidado e onde buscar por ajuda frente a questões emocionais institucional e socialmente.

Imagem 3 - momento da aplicação do app “Circuito P.O.P.”



Fonte: elaboração própria (2026).

Como desfecho da intervenção, o quarto momento consistiu em uma avaliação gamificada via plataforma *Kahoot*. A gamificação foi adotada como estratégia pedagógica para reduzir a tensão inerente ao debate sobre saúde mental. Por meio de um *quiz*, os ingressantes aplicaram os conceitos discutidos, como a identificação de estressores biopsicossociais e o mapeamento da rede de apoio.

A partir das taxas de acerto e do engajamento prático, os extensionistas exercitaram a “reflexão sobre a ação”⁶, processo por meio do qual foi possível mensurar a consolidação do letramento emocional pelos calouros e a efetividade da intervenção. Dessa forma, a dinâmica cumpriu seu propósito metodológico, encerrando o acolhimento em um clima de integração, leveza e segurança psicológica.

CONCLUSÃO

A experiência com o aplicativo “Circuito P.O.P.” evidenciou que a inovação tecnológica aplicada à educação em saúde é uma estratégia potente para desconstruir estigmas. Ao traduzir conceitos psiquiátricos complexos para uma interface interativa de bolso, a tecnologia democratizou o acesso à informação, alinhando-se rigorosamente às metas dos ODS 3 e 9 da ONU.

O principal diferencial da ferramenta reside no seu alto potencial de replicabilidade e escalabilidade. Por demandar baixo custo de manutenção operacional e funcionar via

dispositivos móveis comuns, a tecnologia apresenta flexibilidade para ser rapidamente adaptada e implementada em outros ecossistemas. A iniciativa demonstra que é viável extrapolar os muros acadêmicos, permitindo que o aplicativo seja futuramente adotado em salas de espera de Unidades Básicas de Saúde (UBS), Centros de Atenção Psicossocial (CAPS) e escolas públicas, consolidando a saúde digital como um pilar acessível e sustentável para o letramento emocional da população.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Jorm AF. Mental health literacy: Empowering the community to take action for better mental health. *Am Psychol*. 2012;67(3):231-43. doi: 10.1037/a0025957.
2. Correia DC. Desenvolvimento de estratégias para promoção da literacia em saúde mental do público adolescente [dissertação]. Ribeirão Preto (SP): Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo; 2024.
3. Coughlan H, Chambers D, Healy C, Roche E, McGlacken-Byrne S, Ryan F, et al. The use of digital technology to promote mental health literacy in adolescents: A web-based intervention. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2021;24(4):244-50. doi: 10.1089/cyber.2020.0381.
4. Merhy EE. Saúde: a cartografia do trabalho vivo. 3. ed. São Paulo: Hucitec; 2002.
5. Organização das Nações Unidas (ONU). Transformando Nosso Mundo: A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Nova York: ONU; 2015.
6. Schön DA. Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem. Porto Alegre: Artmed; 2000.

.