



DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO COM ESTRATÉGIA DE GAMIFICAÇÃO PARA ENFERMEIROS E ESTUDANTES DE GRADUAÇÃO EM ENFERMAGEM SOBRE O CÂNCER DO COLO DO ÚTERO

Déborah Michelle Claudino da Silva¹; Rosa Maria Esteves Moreira da Costa²

¹ Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), deborahclaudinos@hotmail.com; rosamcosta@yahoo.com

Introdução. O câncer do colo uterino é considerado um grave problema de saúde pública e a terceira causa de morte em mulheres no Brasil. O controle do câncer cervical é uma prioridade e integra o Plano de Ações Estratégicas para o Enfrentamento das Doenças Crônicas e Agravos não Transmissíveis (DCNT) no Brasil 2021-2030, tendo como meta aumentar a cobertura de Papanicolaou em mulheres de 25-64 anos de idade, nos últimos três anos para 85%. O rastreamento do câncer cervical é realizado através do exame de Papanicolaou, sendo considerado o exame mais utilizado na identificação das lesões precursoras. A Atenção Básica é o principal acesso dessas mulheres para realização do exame preventivo, por meio das Unidades Básicas de Saúde (UBS) e Estratégias de Saúde da Família (ESF), sendo ofertado de forma gratuita pelo Sistema Único de Saúde (SUS). O enfermeiro deve deter de conhecimento teórico e capacidade técnica para oferecer um cuidado seguro e eficaz, contribuindo na identificação dos fatores de risco, sinais e sintomas, e identificação das lesões, o que pode impactar a morbidade pela doença, além de exercer papel fundamental para as ações de promoção, prevenção e rastreamento do câncer cervical, visto que a maioria das coletas dos exames preventivos no SUS, são realizados por enfermeiros. **Objetivos.** Desenvolver um aplicativo móvel com aspectos de *Serious Games* e estratégias de gamificação sobre a temática do câncer do colo uterino, voltado para enfermeiros e estudantes de enfermagem do Brasil. **Metodologia.** Estudo metodológico aplicado, exploratório com desenvolvimento tecnológico. **Resultados.** Levantamento e revisão da literatura nas bases de dados e lojas de aplicativos; planejamento e definição das estratégias do jogo; organização das questões que serão trabalhadas no jogo; definição da dinâmica do jogo com abordagens de gamificação; modelagem da interface do jogo. **Conclusões.** Existe carência na literatura sobre a temática de gamificação e/ou *Serious Games* na educação de profissionais de enfermagem sobre o câncer cervical. O presente estudo argumenta a necessidade de inovações que motivem o acesso a informações atuais, para suprir conteúdos fundamentais para a realização do exame preventivo de câncer de colo de útero. Acredita-se que este jogo poderá ser utilizado por muitos profissionais e estudantes de enfermagem, possibilitando a aquisição de conhecimento por meio de uma ferramenta interativa, inovadora, que pode apoiar o aprendizado dos profissionais neste domínio propiciando o desenvolvimento de competências teóricas e técnicas, com utilização de informações pautadas em documentos oficiais brasileiros. O estudo possibilitará o desenvolvimento de novas pesquisas sobre a temática, visto as constantes inovações tecnológicas nas metodologias ativas de aprendizagem.



Palavras-chave: Educação em Enfermagem; Educação à Distância; Gamificação; Inovação; Neoplasia Intraepitelial Cervical.