VII Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia
XXXII Seminário de Iniciação Científica
XVII Salão de Ensino e Extensão
VII Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu
VI Seminário de Inovação Tecnológica

Título:	**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE: ESTRATÉGIAS DE ENSINO DA RESISTÊNCIA ANTIMICROBIANA E USO DE ANTIBIÓTICOS**		
Autores:	Maythee de Freitas Falcão Ana Paula Cruz da Silva Rejane Frozza Ingre Paz Andreia Rosane de Moura Valim		
Área	[ ] Humanas [ ] Sociais Aplicadas [ ] Biológicas e da Saúde [X] Exatas, da Terra e Engenharias	Dimensão:	[ ] Ensino [ ] Pesquisa [ ] Extensão [X] Inovação

Resumo:

Introdução: A resistência antimicrobiana (RAM) é um importante problema de saúde pública, associado ao uso inadequado de antimicrobianos e à necessidade de estratégias educativas para seu uso seguro e racional. Nesse contexto, a gamificação pode tornar o ensino mais interativo e aproximar conteúdos teóricos de situações práticas. **Objetivo:** Desenvolver uma aplicação de software gamificada para apoiar o ensino da resistência antimicrobiana e da administração segura de antimicrobianos. **Metodologia:** Estudo aplicado e metodológico, fundamentado em Engenharia de Software, Design Instrucional e Gamificação. Inicialmente, realizou-se uma revisão de escopo nas bases PubMed, Web of Science e Scopus para identificar estratégias digitais e gamificadas relacionadas à RAM e ao uso racional de antimicrobianos. Foram identificados 16 estudos, dos quais 12 foram incluídos. A partir dos achados, foram definidos os requisitos, funcionalidades e mecânicas de gamificação da aplicação. O desenvolvimento seguiu o framework ágil Scrum, contemplando levantamento de requisitos, prototipação, implementação e testes. A aplicação foi estruturada com situações clínicas e desafios interativos. **Resultados e Discussões:** A revisão identificou o uso de aplicativos, plataformas educacionais, micro aprendizagem, sistemas de apoio à decisão e jogos educativos. Entre os principais elementos de gamificação destacaram-se desafios, situações-problema, feedback, progressão e pontuação. Esses recursos orientaram o desenvolvimento da aplicação, que abordaram, administração segura de antimicrobianos, aprazamento, interações medicamentosas críticas e monitoramento de eventos adversos. O projeto integra desenvolvimento de software e gamificação aos objetivos educacionais da área da saúde, utilizando situações contextualizadas para estimular a participação e a tomada de decisões. **Conclusão:** A aplicação desenvolvida demonstra o potencial da integração entre Computação, Gamificação e Educação em Saúde para apoiar o ensino da RAM e da administração segura de antimicrobianos. A utilização de desafios e situações clínicas pode favorecer uma aprendizagem mais ativa e contextualizada, enquanto a Engenharia de Software contribui para a construção de uma solução estruturada e alinhada aos objetivos educacionais.

Link do Vídeo: Video amostra.mp4