



## GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA AUMENTO DA COBERTURA VACINAL CONTRA HPV NA ATENÇÃO BÁSICA: EXPERIÊNCIA DE UMA USF DO NORDESTE

ALAF DIEGO DE CAMARGO; ENIO DA ROSA PERES FILHO

**Introdução:** A vacinação contra o papilomavírus humano (HPV) é fundamental para prevenir diversos tipos de câncer, como o de colo do útero. No entanto, dados recentes apontam queda preocupante na cobertura vacinal no Brasil. Em 2024, apenas 57% das adolescentes brasileiras completaram o esquema vacinal. Estratégias tradicionais, como palestras e campanhas pontuais, têm se mostrado pouco eficazes para engajar o público adolescente. Diante desse cenário, surgem abordagens inovadoras, como a gamificação, que alia elementos de jogos ao processo educativo e de mobilização social. **Objetivo:** Avaliar o impacto de uma intervenção gamificada na adesão à vacina contra HPV entre adolescentes de escolas públicas vinculadas à ESF. **Metodologia:** Trata-se de um relato de experiência realizado em 2024 por uma USF no interior do Nordeste, em parceria com três escolas públicas. A intervenção consistiu no jogo “Vacina Hero”, um quiz semanal sobre saúde e HPV, com ranking de turmas e premiação simbólica para aquelas com maior adesão vacinal. Participaram 200 adolescentes entre 11 e 14 anos. Foram comparadas as taxas de vacinação antes e três meses após a intervenção. **Resultados:** Observou-se um aumento da cobertura vacinal da primeira dose de 65% para 92% após a intervenção. Além disso, 80% dos adolescentes relataram ter aprendido mais sobre o HPV e a importância da vacinação. Professores e agentes comunitários de saúde também relataram maior envolvimento e participação dos jovens. **Conclusão:** A gamificação mostrou-se uma estratégia eficaz e replicável para aumentar a cobertura vacinal contra o HPV na Atenção Primária, especialmente em contextos escolares. Recomendamos a ampliação do uso de jogos educativos no âmbito da ESF para outras vacinas e populações.

**Palavras-chave:** Hpv, Gamificação, Atenção primária.