INFERMIERE 3

Innovazione, Sfide e Soluzioni

*La giusta **combinazione** per governare la **complessità***

20-22 MARZO 2025 - PALACONGRESSI DI RIMINI

TERZO CONGRESSO NAZIONALE

Federazione Nazionale Ordini Professioni Infermieristiche

FNOPI

Gamification come approccio educativo nella prevenzione delle patologie croniche. Una scoping review

Autori e affiliazioni

Visigalli Francesca, Villa Giulia, Poliani Andrea, Marcomini Ilaria, Rosa Debora, Manara Duilio F.

Center for Nursing Research and Innovation, Faculty of Medicine and Surgery, Vita-Salute San Raffaele University, Milan, Italy

INTRODUZIONE.

L'invecchiamento e la conduzione di stili di vita non salutari sono spesso causa di patologie croniche. La prevenzione richiede approcci innovativi al fine di ridurne l'insorgenza. I giochi digitali sono sempre più utilizzati nell'educazione dei pazienti. La gamification, ovvero l'integrazione di elementi di gioco in contesti non ludici sembra essere un approccio innovativo e utile nel coinvolgimento dei pazienti favorendo il miglioramento di esiti quali la qualità di vita e la il self-care.

OBIETTIVI.

Esplorare l'uso della gamification come approccio educativo per la prevenzione delle patologie croniche.

MATERIALI E METODI.

È stata condotta una scoping review seguendo le linee guida JBI e la PRISMA-ScR checklist. Sono state consultate cinque banche dati.

RISULTATI E CONCLUSIONI.

Sono stati inclusi tredici studi primari che includono adulti a rischio di patologie croniche. In questi studi l'utilizzo della gamification ha determinato un aumento della frequenza dell'attività fisica, il miglioramento degli stili di vita, miglioramenti della salute bio-psico-fisiologica e del self-care. Inoltre, i risultati supportano la gamification come contributo alla riduzione dei costi sanitari.
I programmi di prevenzione che includono la gamification sono in grado di ridurre la mortalità e l'ospedalizzazione nelle persone a rischio di contrarre patologie croniche.