

RESUMO - 11: COORDENAÇÃO E GESTÃO

SERIOUS GAME COMO ESTRATÉGIA EDUCATIVA PARA A PROMOÇÃO DO CONHECIMENTO SOBRE DOAÇÃO DE ÓRGÃOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Mariana De Souza Pedrosa (anamarisouza.s@gmail.com)

Renata Medeiros Da Rocha (renata.medeirosrocha@upe.br)

Patrycks Willhian De Araújo Ferreira (patrycks.willhian@ufpe.br)

Carolina Lima Borba (carolborba28@gmail.com)

Karina Silva Do Nascimento (karina9ka@hotmail.com)

Monique Maria De Lima Nascimento (Monique.mnascimento@ufpe.br)

Shirley Michele Santos Monteiro (smsmonteirom@gmail.com)

Andreia Soares Da Silva (andreia.soares@upe.br)

INTRODUÇÃO: O Brasil possui o maior sistema público de transplantes do mundo, entretanto ainda enfrenta importantes barreiras logísticas, estruturais e socioculturais que impactam diretamente as taxas de doação de órgãos e tecidos. Entre esses desafios, destacam-se a desinformação da população, mitos relacionados ao processo de doação e a necessidade de maior preparo dos profissionais de saúde para atuarem como agentes de educação e sensibilização. Nesse contexto, as tecnologias educacionais são ferramentas potenciais a serem empregadas no processo educativo, apresentando-se como facilitadoras das ações de cuidado e educação na saúde, sobretudo quando há integração de atividades interativas com tecnologias adequadas. **OBJETIVO:**

Relatar a experiência de utilização de serious game como estratégia educativa para promoção do conhecimento sobre doação de órgãos e tecidos. **RELATO DE EXPERIÊNCIA:** A atividade buscou esclarecer, de forma acessível e interativa, quais órgãos e tecidos podem ser doados em vida, após morte encefálica e após parada cardiorrespiratória, através de cartaz ilustrativo apresentando a divisão dos tipos de doadores. Outra estratégia utilizada, foi um jogo de “Fato ou Fake” com afirmações relacionadas à doação de órgãos e tecidos, abordando mitos e verdades sobre o tema. As ações ocorreram em áreas de grande circulação, com apoio da Equipe de Hospitalar de Doação para Transplantes (E-DOT) do Hospital Universitário Oswaldo Cruz (HUOC), abordando profissionais de saúde e acadêmicos para esclarecimento de dúvidas, favorecendo o diálogo e desmistificação do tema. **CONCLUSÃO:** A experiência demonstrou que ações educativas simples, visuais e interativas são estratégias eficazes para ampliar o conhecimento da população sobre a doação de órgãos e tecidos.

Palavras-chave: jogos educacionais promoção da saúde doação de órgãos e tecidos.