



Asociación de Universidades  
GRUPO MONTEVIDEO



UNICAMP



## VI CONGRESSO DE EXTENSÃO DA AUGM

### SEJA UM DOADOR DE ÓRGÃOS! O JOGO DE TABULEIRO SOBRE CONHECIMENTOS EM TRANSPLANTE DE ÓRGÃOS E TECIDOS

**Mark Anthony Beinner<sup>1</sup>, Flávio Henrique Aragão Ferreira<sup>2</sup>, Luisa Vivas Silva<sup>2</sup>, Marina Marzano de Araújo<sup>2</sup>, Rickelmy Anísio Lima Pessoa<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Escola de Enfermagem, Departamento Materno Infantil e Saúde Pública. <sup>2</sup>Graduandos do curso de Graduação em Enfermagem, UFMG.

E-mail para correspondência: [mbeinner@gmail.com](mailto:mbeinner@gmail.com)

**Resumo:** Em 2001, a lei nº 10.211 foi publicada na qual extinguiu a lei nº 9.434/97 sobre a doação presumida no Brasil, tornando obrigatória a autorização do cônjuge ou parente de até segundo grau para a doação de órgãos e tecidos post mortem. A prática da doação de órgãos e tecidos no Brasil ainda tem uma baixa taxa de doadores quando comparada a outros lugares do mundo, sendo uma das principais causas a recusa familiar. Os adolescentes são considerados alvos muito importantes em campanhas educacionais, pois estão envolvidos em um intenso processo de reformulação biopsicológica e social além do envolvimento indireto da família. Como opção, as tecnologias-educacionais destinam-se a aproveitar o potencial tecnológico para engajar indivíduos no processo de empoderamento. Os jogos educativos com conteúdo e propósito, também conhecidos por *serious games* (SG), assumem papel de destaque. Conceitualmente, representam jogos que vão além do entretenimento, objetivam a promoção da saúde, contribuem para a discussão de temas sensíveis, educam, orientam e estimulam hábitos e comportamentos saudáveis. A criação de um jogo educativo tem por objetivo oferecer um SG em relação aos conhecimentos em doação e transplante de órgãos e tecidos aos escolares de escolas da rede pública de ensino médio da região metropolitana de Belo Horizonte, escolhidos por serem uma população importante de multiplicadores de educação em saúde, especificamente para seus familiares. O projeto trata-se de uma atividade extensionista com interface em pesquisa, organizada em três fases: produção de um jogo de tabuleiro, validação de conteúdo e aplicação do mesmo em salas de aula. O jogo consiste de um tabuleiro composto por 48 casas, seis peões, um dado de seis lados, um conjunto de 20 cartas verdes, 20 cartas amarelas e 15 cartas vermelhas contendo questões de níveis fácil, moderado e difícil, respectivamente. Além disso, o jogo conta com um manual de normas e instruções que será utilizado pelo professor para orientar os escolares antes e durante o jogo. O SG está na fase de validação por uma banca de juízes especialistas nas áreas da saúde, educação e design e os resultados serão publicados posteriormente. Espera-se que o projeto contribua com a aprendizagem lúdica dos jovens sobre os aspectos que envolvem a temática da doação e transplante de órgãos, bem como a importância e o incentivo de exercer a cidadania de doar a vida para a saúde no Brasil.

**Palavras-chave:** Transplante de órgãos. Educação em saúde. Escolares. Doador de órgãos. *Serious games*.

**Financiamento:** PROEX-UFMG.

**Eixo temático:** Formação de Cidadania, Direitos Humanos e Inclusão.