

ARTIGO ORIGINAL


DIÁLOGO SOBRE DOAÇÃO DE ÓRGÃOS E TECIDOS: GAMIFICATION NA EDUCAÇÃO PERMANENTE EM SAÚDE


A DIALOG ON ORGAN AND TISSUE DONATION: GAMIFICATION IN PERMANENT EDUCATION IN HEALTH

HIGHLIGHTS

1. Notamos fragilidade no conhecimento da temática entre os trabalhadores.
2. Nossa estratégia inspirou engajamento e motivação no ensino-aprendizagem.
3. Descobrimos o potencial do lúdico na educação permanente em saúde.
4. Ressaltamos a importância do profissional enfermeiro como educador.

Lucas Vinícius de Lima¹ 

Gabriel Pavinati¹ 

Luciane de Assis Rocha Gonçalves² 

Carlos Alexandre Curylofo Corsi³ 

Ellen Catarine Cabianchi⁴ 

Rosane Almeida de Freitas⁴ 

Vanessa Denardi Antoniassi Baldissera¹ 

ABSTRACT

Objective: to systematize the teaching-service partnership experience in the creation and application of a virtual game on organ and tissue donation as a proposal for permanent education in health. **Method:** systematization of an experience, conducted through documentary analysis, involving the process to create and apply an educational gamification practice by Nursing students, professors and professionals who developed the strategy and applied it at a university hospital in southern Brazil in September 2020. **Results:** given the health context imposed by COVID-19, the virtual game consisting of 20 questions about the organ and tissue donation process for transplants, as a strategy for ongoing health education, inspired engagement and motivation among the professionals, who showed limited knowledge about the theme and evaluated the strategy as positive. **Conclusion:** a potential path to be replicated in different contexts and scenarios was made evident, stimulating and encouraging the care and education processes.

DESCRIPTORS: Games and Toys; Educational Technology; Nursing Education; Health Personnel; Tissue Donation.

COMO REFERENCIAR ESTE ARTIGO:

Lima LV de, Pavinati G, Gonçalves L de AR, Corsi CAC, Cabianchi EC, Freitas RA de, et al. A dialog on organ and tissue donation: gamification in permanent education in health. *Cogitare Enferm.* [Internet]. 2023 [cited in "insert year, month, day"]; 28. Available in: <https://dx.doi.org/10.1590/ce.v28i0.91377>.

¹Universidade Estadual de Maringá, Programa de Pós-Graduação em Enfermagem, Maringá, PR, Brasil.

²Prefeitura Municipal de Jandaia do Sul, Secretaria Municipal de Educação, Jandaia do Sul, PR, Brasil.

³Universidade de São Paulo, Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Ribeirão Preto, SP, Brasil.

⁴Universidade Estadual de Maringá, Hospital Universitário de Maringá, Maringá, PR, Brasil.

INTRODUÇÃO

O Brasil comporta o maior sistema público de transplantes no mundo, apesar de ainda existirem barreiras logísticas e operacionais a serem transpostas pelos programas de doação e captação¹. Em 2019, a taxa de doadores efetivos no país foi de 18,1 por milhão da população, entretanto, houve queda de 12,7% em comparação ao ano de 2020, como consequência do contexto da pandemia da covid-19².

Atrelado a isso, aspectos éticos e desconfiança do processo, incompreensão do sistema, recusa familiar e falta de consciência social permanecem como obstáculos para a doação, contribuindo para o desequilíbrio entre a oferta e a demanda de órgãos e tecidos^{1,3}. Nesse sentido, uma resposta complexa e heterogênea é requerida para amenizar essa desigualdade, englobando o aumento de doadores, a sensibilização social e a educação de profissionais³.

A educação permanente em saúde (EPS) surge como uma estratégia político-pedagógica capaz de modificar o *status quo* dessa problemática, estimulando o processo de ensino-aprendizagem pelas necessidades emanadas do cotidiano laboral⁴. Assim, contribui para o desenvolvimento pessoal, social e cultural a partir da (re)significação do processo de trabalho, visando à melhoria do acesso, da qualidade e da humanização do cuidado⁴.

Dentre as estratégias utilizadas para o desenvolvimento da EPS, as tecnologias educacionais (TE) são ferramentas potenciais a serem empregadas no processo educativo⁵. As TE se apresentam como facilitadoras das ações de cuidado e de educação na saúde⁶, sobretudo quando há integração de atividades interativas com tecnologias adequadas para esse fim, de modo a oportunizar a aprendizagem interativa⁵.

Diversas são as TE para a promoção do ensino e vários aplicativos têm sido utilizados para aumentar o envolvimento e engajamento nos momentos educacionais⁵. O lúdico (*gamification*) vem sendo empregado cada vez mais com usuários e profissionais de saúde, proporcionando o aprimoramento e a transformação de saberes e práticas⁷, os quais podem ser favorecidos pela tecnologia, estimulando a motivação e a participação dos jogadores⁸.

Apesar da ampla gama de recursos de aprendizagem baseadas em TE, ainda se nota a necessidade de pesquisas que abordem o uso dessas ferramentas com o intuito de melhorar e qualificar modelos educativos⁹. Assim, esforços colaborativos e contínuos são necessários para identificar ou criar TE apropriadas para a promoção de um processo de educação eficiente, o qual pode ser apoiado e facilitado por ferramentas oportunas⁵.

Frente ao exposto, evidencia-se que o uso do lúdico enquanto TE emerge como uma estratégia potencial para o diálogo sobre doação de órgãos e tecidos com profissionais da saúde, visando à transformação do cenário atual. Portanto, objetivou-se sistematizar a experiência da parceria ensino-serviço na elaboração e aplicação de um jogo virtual sobre doação de órgãos e tecidos enquanto proposta de educação permanente em saúde.

MÉTODO

Tratou-se de uma pesquisa de sistematização da experiência (SE), ancorada em uma abordagem participativa e apoiada em uma vertente construtivista, cujo foco consistiu na interpretação crítica de uma experiência que, ordenada, registrada e reconstruída, permitiu o descobrimento lógico do processo vivido pelos atores, possibilitando a compreensão dos fatores intervenientes e suas relações para que a experiência acontecesse do modo

que aconteceu¹⁰.

A SE tem sido um desafio político-pedagógico pautado na relação dialógica e na busca da interpretação dos processos experienciados¹⁰. Sistematizar vivências é um exercício rigoroso que oportuniza a reflexão e implica na identificação, na classificação e no reordenamento dos fatos, tendo a vivência como objeto de estudo e a interpretação crítico-teórica como arcabouço metodológico, de modo a possibilitar a formulação de lições e a produção de conhecimentos¹⁰.

A atividade foco desta sistematização foi realizada em um hospital vinculado à uma universidade pública estadual, localizada no Sul do Brasil, durante a semana de ações da campanha Setembro Verde, de 2020. A iniciativa partiu do Programa de Educação Tutorial (PET) do curso de enfermagem e da Comissão Intra-Hospitalar de Doação de Órgãos e Tecidos para Transplantes (CIHDOTT), ambos vinculados à instituição de ensino.

Participaram da elaboração e aplicação do jogo 12 graduandos em enfermagem, uma professora (tutora do PET) e três enfermeiros da CIHDOTT. A estratégia foi desenvolvida ao longo de três dias com profissionais de saúde do hospital presentes no momento da aplicação e que aceitaram participar do jogo. Após a atividade, os jogadores foram convidados a responder anonimamente um formulário de *feedback* da participação.

A fim de orientar este estudo, foram seguidos os cinco tempos da SE: O ponto de partida; As perguntas iniciais; A recuperação do processo vivido; A reflexão de fundo; e Os pontos de chegada (Figura 1)¹⁰. Para tanto, foi utilizada a análise documental (AD), que permitiu a busca por informações em documentos que abordassem o registro da atividade, proporcionando compreensão detalhada e aprofundada dos fatos em investigação¹¹.

O ponto de partida

- Teve por fundamento o pressuposto da participação e do registro da experiência. Entende-se que a sistematização de uma experiência só pode ser realizada por quem tenha, de fato, feito parte dela e, para mais, é imprescindível que a participação tenha sido registrada por uma infinidade de maneiras pelas quais seja possível a extração das informações necessárias.

As perguntas iniciais

- Iniciou-se a sistematização propriamente dita, levando em conta três recomendações: para que queríamos sistematizar (objetivo), que experiências queríamos sistematizar (objeto) e quais aspectos centrais nos interessava sistematizar (eixo)? Assim, definiu-se o sentido da sistematização, delimitou-se a experiência e ancorou-se no fio condutor da vivência.

A recuperação do processo vivido

- Ocorreu o aprofundamento na sistematização, enfatizando os aspectos descritivos da experiência a partir da reconstrução da história e da ordenação e da classificação das informações. Foi trazida uma visão global da experiência de maneira cronológica, determinando os diferentes elementos envolvidos, sobretudo no que se refere aos aspectos em torno do eixo.

A reflexão de fundo

- Se referiu a interpretação crítica do processo vivido, guiada pelo elemento: por que aconteceu o que aconteceu? Esta etapa correspondeu ao momento chave da sistematização. Tratou-se de um processo de abstração (análise, síntese e interpretação crítica) para encontrar a razão, por um roteiro de perguntas críticas, do que aconteceu na experiência.

Os pontos de chegada

- Foram formuladas conclusões e interpretações aprendidas com a experiência. Nessa lógica, a reflexão interpretativa do momento anterior resultou na formulação de conclusões claras, tanto teóricas quanto práticas, acerca da sistematização da experiência, as quais precisam ser disseminadas para oportunizar o compartilhamento do aprendizado.

Figura 1 - Percurso metodológico dos cinco tempos seguidos nesta sistematização de experiência. Maringá, PR, Brasil, 2022

Fonte: Os autores (2020), adaptado de Holliday (2006).

Atendendo aos aspectos éticos, esta pesquisa teve parecer favorável do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), sob certificado de apresentação para apreciação ética (CAAE) nº 58782222.0.0000.0104 e parecer nº 5.463.871/2022. Foi solicitada a dispensa do termo de consentimento livre e esclarecido por se tratar de AD. Os dados de identificação dos proponentes da atividade, da instituição e dos jogadores foram mantidos em sigilo.

RESULTADOS

O ponto de partida foi uma experiência concebida pela parceria entre PET e CIHDOTT (participantes) frente à percepção da necessidade de diálogo sobre o tema com profissionais da saúde. A construção e a aplicação do jogo foram registradas em anotações, registros de campo, atas de reuniões e fotografias, devidamente arquivadas pelo PET por se tratar de uma ação de planejamento constante no relatório das atividades do grupo.

A CIHDOTT gere rotinas e protocolos para oportunizar o processo de doação e captação de órgãos e tecidos dentro da instituição. O desenvolvimento de atividades de EPS compõe o arcabouço de ações desenvolvidas pela comissão do hospital onde a prática educativa foi desenvolvida, principalmente por se perceber resistência quanto à aceitação e à colaboração com o processo por parte de alguns profissionais.

Sendo assim, propôs-se a atividade “Mitos e verdades: Doação de órgãos e tecidos para transplantes”, que, inicialmente, seria realizada em duplas, com jogo de tabuleiro humano. Contudo, considerando o momento pandêmico da covid-19 e a necessidade de distanciamento social, a proposta foi reformulada para ser desenvolvida de forma individual, mantendo os princípios de descontração e interação intrínsecos ao lúdico.

Nas perguntas iniciais, o contexto teórico da sistematização contemplou a experiência da parceria ensino-serviço na construção e aplicação de uma ação que aborda o processo de doação de órgãos e tecidos (objeto), podendo contribuir para a compreensão de uma possibilidade de prática educativa na interface com a EPS (objetivo), a partir da análise crítica do uso do lúdico enquanto tecnologia educativa ao longo desse percurso (eixo).

Para recuperar o processo vivido, destaca-se que o lúdico foi a abordagem escolhida para a prática, que se guiou em 20 questões afirmativas, as quais encontram-se descritas no Quadro 1. Essas questões foram elaboradas pelos proponentes da atividade, mediante consulta da literatura científica e de sites governamentais contendo os questionamentos/as dúvidas mais comuns da população acerca do processo de doação de órgãos e tecidos.

Quadro 1 - Questões elaboradas para o desenvolvimento do jogo educativo virtual que integrou a experiência sistematizada. Maringá, PR, Brasil, 2020

Questão
Para ser um doador é necessário deixar escrito a sua vontade em algum documento.

A doação deixa o corpo deformado.
A doação de órgãos beneficia muitas pessoas.
Após a doação de órgãos, o corpo precisa ser sepultado em caixão lacrado.
Quase todos os órgãos e tecidos do corpo podem ser doados.
A família do doador precisa arcar com os custos relacionados à doação.
Existe pelo menos uma religião desfavorável à doação de órgãos.
Pessoas com mais de 70 anos não podem ser doadoras de órgãos e tecidos.
A faixa etária para ser um doador de córneas é de até 70 anos.
Pessoas portadoras de hepatite podem ser doadoras de rins ou fígado.
Pessoas com maiores condições financeiras passam na frente na fila para receber um órgão.
Quem recebe um órgão de uma pessoa passa a se comportar e/ou agir como o falecido.
É possível que um paciente em morte encefálica volte a viver.
Todo paciente em morte encefálica é considerado um potencial doador.
A família doadora não pode escolher o receptor para os órgãos doados.
Após a doação, a família doadora pode conhecer o receptor.
Em caso de paciente em morte encefálica com negativa familiar para doação de órgãos, os aparelhos devem ser desligados.
A doação de tecidos pode ser feita após o paciente sofrer parada cardíaca.
Tatuagens e maquiagens definitivas são contraindicações absolutas para a doação de órgãos.
Um paciente transplantado, que sofreu um acidente e morreu, pode doar o órgão que recebeu em seu transplante.

Fonte: Os autores (2020).

Com as questões em mãos, procedeu-se à construção do jogo em um aplicativo virtual. Para tanto, foi utilizada a ferramenta educacional baseada em jogos Kahoot®, permitindo a criação de um teste com alternativas de verdadeiro ou falso, de modo que os participantes pudessem informar, com base em seus conhecimentos prévios, se a informação presente na questão era verdade ou mito.

A aplicação do jogo se deu durante o expediente de trabalho, nos turnos matutino, vespertino e noturno, em todos os setores do hospital. Foi desenvolvido um piloto do jogo pelo PET para o treinamento prévio dos enfermeiros da CIHDOTT, visando à apropriação da ferramenta. A partir disso, o Kahoot® foi instalado em *tablets* e *smartphones* para a aplicação, conduzida *in loco* pela CIHDOTT.

Cada questão deveria ser respondida em até 30 segundos, conforme parâmetros definidos no Kahoot®. De maneira automática, a ferramenta gerava uma pontuação (de zero a 1000) calculada a partir da diferença entre o tempo da leitura da pergunta até a seleção da resposta pelo jogador. Dessa forma, eram atribuídas pontuações aos participantes a cada pergunta respondida de maneira correta.

Ao término do jogo, o participante era orientado quanto às alternativas corretas e o Kahoot® o classificava em uma posição no *ranking* de jogadores. Essa classificação foi utilizada para a premiação dos três melhores participantes de cada categoria profissional (saúde, administrativo e serviços gerais). Sequencialmente, os jogadores foram convidados a responder um questionário eletrônico com dados descritivos e de *feedback* da estratégia.

O jogo foi aplicado com 229 profissionais, com idade variando entre 20 e 61 anos. Em relação à categoria, 124 (54,1%) eram profissionais da saúde, 74 (32,4%) do setor administrativo e 31 (13,5%) dos serviços gerais. Dos participantes, 191 (83,4%) sabiam conceituar o que é a CIHDOTT e 183 (79,9%) conheciam alguma atribuição/função da comissão no hospital.

A média geral de acertos foi de 65,0%, o que representa um quantitativo de 13 questões corretas por jogador. Além disso, 135 (59,2%) nunca haviam participado de curso e/ou atividade sobre a temática doação de órgãos e tecidos, e 272 (91,0%) demonstraram interesse em conhecer mais sobre o tema a partir do desenvolvimento e da condução de estratégias semelhantes à empregada nesta atividade sistematizada.

À luz da reflexão de fundo, entendeu-se que a motivação para o desenvolvimento da ação partiu do interesse mútuo entre PET e CIHDOTT em estimular o desenvolvimento da EPS frente à necessidade de sensibilização dos profissionais da saúde da instituição acerca da temática. Entretanto, desafios foram evidenciados no percurso, dentre os quais a pandemia da covid-19, fazendo com que houvesse a adaptação da atividade.

Desse modo, o que inicialmente poderia parecer uma barreira acabou se apresentando para além das expectativas de receptividade, considerando o engajamento, o *feedback* positivo e a participação de um grande quantitativo de profissionais. Assim, identificou-se a potencialidade do uso do lúdico em aplicativo virtual enquanto ferramenta facilitadora do processo de EPS em torno do processo de doação de órgãos e tecidos para transplantes.

Nos pontos de chegada, sugere-se que sistematizar a experiência da integração ensino-serviço tenha proporcionado o descobrimento de uma prática lúdico-tecnológica promissora para o diálogo sobre doação de órgãos e tecidos na interface com a EPS. Outrossim, os resultados desprendidos desta experiência podem aprimorar o desenvolvimento de práticas educativas acerca do tema e subsidiar estratégias alheias guiadas por meio de jogo virtual.

DISCUSSÃO

As TE têm sido cada vez mais utilizadas nos processos educativos, atuando como ferramenta de diálogo e abordagem na saúde⁶, assim como observado nesta pesquisa. Na formação e qualificação profissional, essas tecnologias vêm se mostrando eficazes em oportunizar processos contínuos de aprimoramento dos atores, enfatizando práticas e saberes em uma perspectiva multiprofissional¹².

No âmbito da EPS, ainda se nota dificuldade na compreensão e distinção dos modelos didáticos de educação na saúde, o que pode dificultar o processo educativo facilitado por tecnologias educativas¹³. As ações tendem a focar em concepções instrumentais, voltadas para intervenções pontuais, fragmentadas e descontextualizadas da realidade do serviço¹⁴, se distanciando dos preceitos da EPS.

Apesar dessas barreiras, estratégias educativas guiadas com recursos tecnológicos e abordagens reflexivas em uma lógica de integração ensino-serviço vêm sendo desenvolvidas para implementar a EPS¹⁴. Nesse contexto, o profissional da enfermagem surge como protagonista e articulador dos processos educacionais, uma vez que suas atividades abarcam ações educativas em e na saúde, ambas involucradas na EPS¹⁵.

A *gamification*, conceito que define o uso de elementos lúdicos em qualquer contexto que não seja de jogo, vem sendo utilizada como uma ferramenta eficaz na aprendizagem, promovendo efeitos positivos nas esferas cognitiva, motivacional e comportamental^{16,17}.

É extremamente conveniente onde a aprendizagem pode ser apoiada, a motivação aumentada e as mudanças comportamentais evocadas¹⁷.

No desenvolvimento de ações educativas de prevenção ou promoção, especialmente aquelas associadas à aplicativo digital, como desenvolvido neste estudo, a *gamification* tem sido uma estratégia emergente, sobretudo por proporcionar e aumentar o engajamento dos participantes nas atividades¹⁷. Ademais, as práticas lúdicas podem, inclusive, oportunizar a formação e a qualificação profissional¹⁶, desvelando uma potencialidade para a EPS.

Na dialógica com a doação de órgãos e tecidos, o desenvolvimento de práticas de EPS se torna indispensável, pois existe déficit do conhecimento de profissionais da saúde acerca do tema¹⁸. Nessa perspectiva, a *gamification* emerge em uma abordagem que visa à disseminação de saberes conscientes, os quais apresentam-se como *sine qua non* para a transformação do *status quo* dessa problemática¹⁹.

Nesse cenário, depreende-se que, para a diminuição das listas de espera e para o aumento das taxas de doadores, o processo de doação de órgãos e tecidos deve ser enfatizado em todos os contextos e por diferentes abordagens, transformando e desconstruindo os fatores impeditivos relacionados a atitudes individuais, estruturas sociais, aspectos culturais e crenças religiosas que permeiam a realidade em torno do processo^{20,21}.

Frente ao exposto, vislumbra-se, com os resultados desta sistematização, uma estratégia promissora para o desenvolvimento da EPS acerca da temática a partir de TE inovadoras e participativas, propostas pela parceria ensino-serviço, a qual pode proporcionar efeitos positivos aos profissionais de saúde e à sociedade. O profissional preparado é, também, educador em saúde e articulador desse processo junto aos serviços e à população.

Contudo, cumpre pontuar que por se tratar de uma pesquisa de sistematização de experiência, o aprofundamento e a abrangência dos resultados são limitados, principalmente por se concentrarem na percepção dos proponentes da atividade e por não avançarem no levantamento das transformações reais das práticas laborais a respeito do tema, a partir do vivido e aprendido com a abordagem desenvolvida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sistematizar a experiência da parceria ensino-serviço envolvendo uma prática lúdico-tecnológica para o diálogo sobre doação de órgãos e tecidos na interface com a EPS evidenciou um caminho promissor a ser replicado em diferentes contextos da saúde e da educação, estimulando e encorajando o processo cuidativo-educativo com o intuito de transformar a realidade dessa problemática.

Destaca-se que a articulação e a inserção do profissional da enfermagem na concepção da atividade foram fundamentais, uma vez que esteve envolvido na elaboração e na aplicação do jogo virtual. Assim, enfatiza-se o protagonismo da enfermagem no âmbito da EPS, atuando como pedra angular nas ações com foco na melhoria dos processos de trabalho a partir da problematização da realidade vivida.

Ademais, espera-se que os resultados descritos alcancem e inspirem profissionais responsáveis pelo desenvolvimento da EPS, visto que demonstram uma possibilidade virtual inovadora guiada pela *gamification*, que não deve se limitar e restringir apenas à temática deste estudo. Por fim, suscita-se a realização de novos estudos para avaliar a aplicabilidade e a eficácia da prática enquanto ferramenta didática.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) – Brasil – pelo apoio financeiro fornecido a este estudo por meio de bolsas de pós-graduação.

REFERÊNCIAS

1. Coelho GH de F, Bonella AE. Doação de órgãos e tecidos humanos: a transplantação na Espanha e no Brasil. Rev. Bioét. [Internet]. 2019 [cited on 2022 apr 19]; 27(3). Available in: <https://doi.org/10.1590/1983-80422019273325>.
2. Associação Brasileira de Transplante de Órgãos (ABTO). Dimensionamento dos transplantes no Brasil e em cada estado (2013-2020). Registro Brasileiro de Transplantes [Internet]. 2021 [cited on 2022 apr 19]; (4). Disponível: em https://site.abto.org.br/wp-content/uploads/2021/03/rbt_2020_populacao-1-1.pdf.
3. Lewis A, Koukoura A, Tsianos GI, Gargavanis AA, Nielsen AA, Vassiliadis E. Organ donation in the US and Europe: the supply vs demand imbalance. Transplant. Rev. [Internet]. 2021 [cited on 2022 apr 19]; 35(2):100585. Available in: <https://doi.org/10.1016/j.trre.2020.100585>.
4. Ministério da Saúde (BR). Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde. Política Nacional de Educação Permanente em Saúde: o que se tem produzido para o seu fortalecimento? [Internet]. Brasília: Ministério da Saúde; 2018 [cited on 2022 apr 19]. Available in: https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/politica_nacional_educacao_permanente_saude_fortalecimento.pdf.
5. Tuma F. The use of educational technology for interactive teaching in lectures. Ann. Med. Surg. Lond. [Internet]. 2021 [cited on 2022 apr 19]; 62:231-235. Available in: <https://dx.doi.org/10.1016%2Fj.amsu.2021.01.051>.
6. Marques AGA da C, Esteves AVF, Rocha EP, Fernandes MVC. Tecnologia educativa na prevenção de infecções respiratórias na creche. Cienc Cuid Saude [Internet]. 2020 [cited on 2022 apr 19]; 19:e48111. Available in: <https://doi.org/10.4025/ciencuidsaude.v19i0.48111>.
7. Sharifzadeh N, Kharrazi H, Nazari E, Tabesh H, Khodabandeh ME, Heidari S, et al. Health education serious games targeting health care providers, patients, and public health users: scoping review. JMIR Serious Games [Internet]. 2020 [cited on 2022 apr 19]; 8(1):e13459. Available in: <https://dx.doi.org/10.2196%2F13459>.
8. Licorish SA, Owen HE, Daniel B, George JL. Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn. [Internet]. 2018 [cited on 2022 apr 19]; 13(9). Available in: <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>.
9. Moran J, Briscoe G, Peglow S. Current technology in advancing medical education: perspectives for learning and providing care. Acad Psychiatry [Internet]. 2018 [cited on 2022 apr 19]; 42(6):796-799. Available in: <https://doi.org/10.1007/s40596-018-0946-y>.
10. Holliday OJ. Para sistematizar experiências. [Internet]. Brasília: Ministério do Meio Ambiente; 2006 [cited on 2022 apr 19]. Available in: <http://www.edpopsus.epsjv.fiocruz.br/sites/default/files/oscar-jara-para-sistematizar-experic3aancias1.pdf>.
11. Lima Junior EB, Oliveira GS, Santos ACO, Schekenberg GF. Análise documental como percurso metodológico na pesquisa qualitativa. Cadernos da Fucamp [Internet]. 2021 [cited on 2022 apr 20]; 20(44):36-51. Available in: <https://www.fucamp.edu.br/editora/index.php/cadernos/article/view/2356>.

12. Rodrigues SC, Gonçalves LS. Tecnologia educacional para pessoas em uso de insulina. *Cienc Cuid Saude*. [Internet]. 2020 [cited on 2022 apr 20]; 19:e50376. Available in: <https://doi.org/10.4025/ciencuidsaude.v19i0.50376>.
13. Pavinati G, Lima LV, Soares JPR, Nogueira IS, Jaques AE, Baldissera VDA. Tecnologias educacionais para o desenvolvimento de educação na saúde: uma revisão integrativa. *Arq. ciências saúde UNIPAR*. 2022 [cited on 2023 mar 10]; 26(3):328-49. Available in: <https://doi.org/10.25110/argsaude.v26i3.2022.8844>.
14. Ferreira L, Barbosa JS de A, Esposti CDD, Cruz MM da. Educação permanente em saúde na atenção primária: uma revisão integrativa da literatura. *Saúde debate*. [Internet]. 2019 [cited on 2022 apr 20]; 43(120). Available in: <https://doi.org/10.1590/0103-1104201912017>.
15. Arnemann CT, Lavich CRP, Terra MG, Mello AL, Raddatz M. Educação em saúde e educação permanente: ações que integram o processo educativo da enfermagem. *Rev. baiana enferm*. [Internet]. 2018 [cited on 2022 apr 20]; 32:e24719. Available in: <https://doi.org/10.18471/rbe.v32.24719>.
16. Sailer M, Hommer L. The gamification of learning: a meta-analysis. *Educ Psychol Rev*. [Internet]. 2020 [cited on 2022 apr 20]; 32:71-112. Available in: <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>.
17. Tolks D, Lampert C, Dadaczynski K, Paulo EMP, Sailer M. Spielerische ansätze in prävention und gesundheitsförderung: serious games und gamification. *Bundesgesundheitsbl* [Internet]. 2020 [cited on 2022 apr 20]; 63:689-707. Available in: <https://doi.org/10.1007/s00103-020-03156-1>.
18. Lima ABC, Furieri LB, Fiorin BH, Romero WG, Lima EFA, Lopes AB, et al. Doação de órgãos e tecidos para transplantes: conhecimento, atitude e prática. *REME - Rev Min Enferm*. [Internet]. 2020 [cited on 2022 apr 20]; 24:e1309. Available in: <http://www.dx.doi.org/10.5935/1415-2762.20200046>.
19. Fagherazzi V, Trecossi SPC, Oliveira RM de, Souza JE dos S, Sauer Neto M, Santos RP dos. Educação permanente sobre a doação de órgãos/tecidos com agentes comunitários de saúde. *Rev enferm UFPE on line* [Internet]. 2018 [cited on 2022 apr 20]; 12(4):1133-8. Available in: <https://doi.org/10.5205/1981-8963-v12i4a231367p1133-1138-2018>.
20. Ferreira DR, Higarashi IH. Representações sociais sobre doação de órgãos e tecidos para transplantes entre adolescentes escolares. *Saude soc* [Internet]. 2021 [cited on 2022 apr 20]; 30(4). Available in: <https://doi.org/10.1590/S0104-12902021201049>.
21. Allahverdi TD, Allahverdi E, Akkuş Y. The knowledge of nursing students about organ donation and the effect of the relevant training on their knowledge. *Transplant Proc* [Internet]. 2020 [cited on 2022 apr 20]; 52(10). Available in: <https://doi.org/10.1016/j.transproceed.2020.04.1815>.

DIÁLOGO SOBRE DOAÇÃO DE ÓRGÃOS E TECIDOS: GAMIFICATION NA EDUCAÇÃO PERMANENTE EM SAÚDE

RESUMO:

Objetivo: sistematizar a experiência da parceria ensino-serviço na elaboração e aplicação de um jogo virtual sobre doação de órgãos e tecidos enquanto proposta de educação permanente em saúde. **Método:** sistematização de experiência, conduzida por análise documental, envolvendo o processo de elaboração e aplicação de uma prática educativa de *gamification* por estudantes, professores e profissionais da enfermagem, que desenvolveram a estratégia e aplicaram em um hospital universitário no Sul do Brasil em setembro de 2020. **Resultados:** ante o contexto sanitário imposto pela covid-19, o jogo virtual composto por 20 questões em torno do processo de doação de órgãos e tecidos para transplantes, enquanto estratégia de educação permanente em saúde, inspirou engajamento e motivação dos profissionais, que mostraram escasso conhecimento acerca da temática e avaliaram a estratégia como positiva. **Conclusão:** evidenciou-se um caminho potencial a ser replicado em diferentes contextos e temáticas, estimulando e encorajando o processo de cuidado e de educação.

DESCRIPTORIOS: Jogos e Brinquedos; Tecnologia Educacional; Educação em Enfermagem; Pessoal de Saúde; Doadores de Tecidos.

DIÁLOGO SOBRE DONACIÓN DE ÓRGANOS Y TEJIDOS: LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PERMANENTE PARA LA SALUD

RESUMEN:

Objetivo: sistematizar la experiencia de la asociación entre enseñanza y servicio en la creación y aplicación de un juego virtual sobre donación de órganos y tejidos en términos de una propuesta de educación permanente para la salud. **Método:** sistematización de la experiencia, dirigida por análisis documental y abarcando el proceso de elaboración y aplicación de una práctica educativa de *gamificación* por parte de estudiantes, profesores y profesionales de Enfermería, que desarrollaron la estrategia y la aplicaron en un hospital universitario del sur de Brasil en septiembre de 2020. **Resultados:** frente al contexto sanitario impuesto por la COVID-19, en términos de estrategia de educación permanente para la salud, el juego virtual compuesto por 20 preguntas sobre el proceso de donación de órganos y tejidos para trasplantes inspiró compromiso y motivación en los profesionales, quienes demostraron escasos conocimientos acerca de la temática y evaluaron la estrategia como positiva. **Conclusión:** se evidenció un potencial camino a ser replicado en diferentes contextos y temáticas, estimulando y alentando el proceso de la atención y educación en salud.

DESCRIPTORIOS: Juegos y Juguetes; Tecnología Educativa; Educación en Enfermería; Personal de Salud; Donantes de Tejidos.

Recebido em: 13/06/2022

Aprovado em: 21/04/2023

Editora associada: Dr. Gilberto Tadeu Reis da Silva

Autor Correspondente:

Lucas Vinícius de Lima

Instituição vinculada: Universidade Estadual de Maringá

Av. Colombo, 5790, Campus Universitário, Bloco 02 - Zona 7, Maringá - PR, 87020-900

E-mail: lvl.vinicius@gmail.com

Contribuição dos autores:

Contribuições substanciais para a concepção ou desenho do estudo; ou a aquisição, análise ou interpretação de dados do estudo - Lima LV de, Pavinati G, Baldissera VDA. Elaboração e revisão crítica do conteúdo intelectual do estudo - Lima LV de, Pavinati G, Gonçalves L de AR, Corsi CAC, Cabianchi EC, Freitas RA de, Baldissera VDA. Responsável por todos os aspectos do estudo, assegurando as questões de precisão ou integridade de qualquer parte do estudo - Lima LV de, Baldissera VDA. Todos os autores aprovaram a versão final do texto.

ISSN 2176-9133



Este obra está licenciada com uma [Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).