



# Descontágio

## Manual

### **Sobre o Jogo**

Descontágio é um jogo didático desenvolvido pela equipe de Biologia do VI Desafio de Projetos – Meninas na Ciência, realizado no Conecta IF 2018 em Brasília. A equipe escolheu desenvolvê-lo visando trazer conscientização para alunos do ensino médio sobre zoonoses de importância para as diferentes regiões do território brasileiro, fazendo com que de forma dinâmica e divertida os alunos aprendam sobre as doenças. Dessa forma, espera-se alcançar uma maior fixação desses conteúdos de biologia, assim como ensiná-los a prevenir tais enfermidades, trazendo assim maior formação cidadã e ganhos para a saúde pública.

### **Público alvo**

O Jogo foi desenvolvido para alunos dos três anos do ensino médio, podendo ser aplicado como forma de fixação de matéria já aplicada ou como forma introdutória de conteúdo.

### **Conteúdo abordado**

Foram escolhidas quinze zoonoses para o jogo, sobre as quais serão abordados: agente (s) etiológico (s), formas de transmissão, sintomas, formas de prevenção e epidemiologia no território brasileiro. As doenças abordadas pelo jogo são: doença de Chagas, Leishmaniose tegumentar americana, Leishmaniose visceral, Raiva, Dengue, Toxoplasmose, Malária, Febre amarela, Esquistossomose, Febre maculosa, Leptospirose, Ascariíase, Ancilostomíase, Teníase e Zika.

### **Regras do jogo**

#### **Número de participantes**

2 a 5 participantes.

#### **Componentes do jogo**

1 tabuleiro dobrável;

1 dado;

15 cartas de sintomas;

15 cartas de agente etiológico;

15 cartas de transmissão;

15 cartas de prevenção;

15 cartas de epidemiologia;



Science 4 All

15 cartas guias das doenças;

15 cartas de sorte ou azar;

15 cartas de roteiro individual;

### **Objetivo**

Descobrir qual é a doença da sua carta guia através da coleta das informações disponíveis ao longo do jogo.

### **Como jogar**

Antes de começar o jogo cada estudante deve sortear uma carta de roteiro individual, que corresponderá à doença que ele deve descobrir qual é. Esta carta contém o código de números para as informações da doença.

Os alunos devem jogar o dado, quem tirar o maior número começa o jogo, os outros estudantes vão seguir a ordem decrescente dos números tirados. O aluno que vai começar deve jogar novamente e avançar o número de casas que tirar.

Ao longo do tabuleiro vão ter cinco **casas de informação** correspondentes a cada uma das informações da doença: agente (s) etiológico (s), formas de transmissão, sintomas, formas de prevenção e epidemiologia no território brasileiro.

Se o estudante andando de acordo com o número tirado ao rolar o dado parar em cima da **casa de informação**, ele recebe a carta com a informação sobre a doença do seu roteiro.

Caso ele não consiga pontuação no dado que pare nesta casa, passando direto, ele deve optar entre voltar no tabuleiro até a **casa de informação** e receber a carta sobre a sua doença ou prosseguir no jogo.

Se o estudante cair em uma **casa coringa**, ele pode obter qualquer carta das **casas de informação** que ele já tenha passado sem ter que retornar ao local delas no tabuleiro.

Se ele cair em uma **casa de sorte/azar** ele deve sortear uma **carta de sorte/azar** e seguir as recomendações.

O jogo termina quando todos os estudantes descobrirem de qual doença se trata.

### **Cartas de sorte ou azar:**

#### **Carta 01**

Você explicou pro seu vizinho que algumas parasitoses são transmissíveis de forma congênita (da mãe pro filho). Avance três casas.

#### **Carta 02**

Você usou o banheiro e não lavou as mãos, podendo assim contaminar o ambiente e seus amigos. Volte cinco casas.



Science 4 All

### **Carta 03**

Você doou seu gato por medo de contrair toxoplasmose; bastava manter uma boa rotina de higiene. Volte quatro casas.

### **Carta 04**

Você esfregou bem e utilizou hipoclorito de sódio para desinfectar suas verduras, eliminando assim ovos de vermes. Avance quatro casas.

### **Carta 05**

Você serviu hambúrguer mal cozido na sua festa de aniversário, deixando seus convidados com risco de contrair diversas doenças. Volte três casas.

### **Carta 06**

Você iniciou um movimento em sua cidade exigindo do governo melhores condições de saneamento básico, ajudando assim centenas de pessoas em risco. Avance cinco casas.

### **Carta 07**

Você lavou as mãos esfregando a palma e todos os dedos individualmente antes de comer, se prevenindo assim de diversas zoonoses. Pegue o atalho.

### **Carta 08**

Você fez uma trilha por dentro de uma mata densa sem utilizar repelente, se colocando em risco para várias doenças. Fique uma rodada sem jogar.

### **Carta 09**

Você não procurou seu médico para fazer seu exame parasitológico de fezes anual. Volte uma casa.

### **Carta 10**

Você usou a regra dos quinze segundos e comeu um chocolate que tinha caído no chão da escola, agora está doente. Fique uma rodada sem jogar.

### **Carta 11**

Você ajudou uma campanha que instalava telas nas casas em locais de risco para doenças transmissíveis por mosquitos, ajudando a reduzir o número de pessoas em risco. Avance quatro casas.

### **Carta 12**

Seu amigo saiu do banheiro sem lavar as mãos e te cumprimentou, te deixando em risco de contrair várias doenças. Escolha alguém para ficar uma rodada sem jogar.

### **Carta 13**

Você levou seu cachorro para se vacinar, ajudando na prevenção de zoonoses. Avance duas casas.



Science 4 All

### **Carta 14**

Você viajou para a Amazônia sem tomar as vacinas necessárias para as doenças endêmicas da região, se deixando em risco de contrair e disseminar doenças. Volte duas casas.

### **Carta 15**

Você participou de um mutirão no seu bairro que retirou todos os locais de acúmulo de água parada, reduzindo assim os focos de mosquitos. Assim você contribuiu para a saúde de toda a sua região. Pegue o atalho.