



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 desinfetar 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.