

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Instituto de Biologia Roberto Alcântara Gomes
Mestrado Profissional em Rede Nacional em Ensino de Biologia
Manual do Jogo: Perfil de Doenças Infecciosas e Parasitárias
Fernanda Duarte Amaro e Flavia Venancio Silva
Março de 2020

Apresentação:

Este material didático foi confeccionado tomando como inspiração o jogo de tabuleiro denominado “Perfil”¹, porém adaptado para tratar das doenças infecciosas e parasitárias com alunos do Ensino Médio.

Jogos didáticos são ferramentas importantes que vêm sendo utilizadas cada vez mais no campo da educação, pois eles auxiliam na apropriação de novos conhecimentos e colaboram com as interações entre os educadores e os alunos. Desta forma, este trabalho teve como objetivo principal elaborar um jogo didático de tabuleiro abordando o tema doenças infecciosas e parasitárias em humanos para promover a educação em saúde na escola. O conteúdo das cartas foi baseado nas informações contidas nas fontes bibliográficas: BRASIL (2010) e VIDOTTO (2004), além dos sites da Fiocruz e do Ministério da Saúde. O jogo tem uma estimativa de duração entre 30 e 50 minutos. Este jogo é constituído por um tabuleiro, 68 cartas sobre doenças infecciosas e parasitárias, 10 fichas vermelhas, 5 azuis e 1 amarela e este manual. O professor vai precisar de um dado e seis pinos de cores diferentes para jogar com seus alunos. No tabuleiro, foi elaborada uma trilha a ser percorrida iniciando com o peão na casa “S1” do tabuleiro e terminará na casa “Fim”. O avanço do peão deverá começar completando toda a sequência “S1 em verde”, depois “S2 em rosa”, “S3 em vermelho”, “S4 em amarelo”, “S5 em azul” e terminará na casa “Fim”.

Regras Gerais:

- a) Sobre o tabuleiro, serão colocadas as cartas viradas formando uma pilha junto com as fichas azuis e vermelhas.
- b) Cada jogador deverá escolher um dos seis peões e colocá-lo na casa do tabuleiro chamada “Início”.
- c) O jogo será iniciado por quem tirar o maior número no dado. Quem iniciar o jogo, será o mediador. O mediador pegará a

primeira carta da pilha do tabuleiro e dirá aos jogadores qual é a sua categoria, colocando a ficha amarela sobre o respectivo nome no tabuleiro (vírus, bactérias, protozoários ou fungos).

- d) O jogador sentado à esquerda do mediador escolherá um número de 1 a 10, e em seguida colocará uma ficha vermelha sobre a casa no tabuleiro de mesmo número. O mediador lerá em voz alta a dica com o número escolhido pelo jogador.
- e) Após a leitura da dica, o jogador que escolheu o número terá direito a dar um palpite sobre a identidade da doença que consta na carta. Caso ele não queira arriscar o palpite, ele passará a vez ao próximo jogador.
- f) Palpite certo – Quando o jogador acertar o palpite, o mediador devolverá a carta ao final da pilha no tabuleiro, avançará o peão e retirará as fichas vermelhas que estiverem sobre o tabuleiro. O jogador à esquerda passará a ser o mediador.

Pontuação dada de acordo com o número de dicas reveladas

Número de dicas lidas antes do jogador acertar a doença	Número de casas a andar no tabuleiro	
	Jogador	Mediador
1	9	1
2	8	2
3	7	3
4	6	4
5	5	5
6	4	6
7	3	7
8	2	8
9	1	9
10	0	10

¹Perfil é um jogo de tabuleiro fabricado pela Grow®.

- g) Palpite errado – Quando o jogador errar o palpite, a vez de jogar passará a ser do jogador à esquerda, que fará o mesmo que o anterior: escolherá um número de 1 a 10 (dentre os que ainda não foram escolhidos), e em seguida colocará uma outra ficha vermelha sobre a casa do tabuleiro, no número que escolheu, receberá a dica, dará um palpite e assim por diante. Não há penalidade para o jogador que errar um palpite.

Pontuação:

- h) Cada carta do “Perfil das Doenças Infeciosas e Parasitárias” valerá 10 pontos, que serão divididos entre o mediador e o primeiro jogador a acertar o palpite.
- i) O mediador receberá 1 ponto para cada dica revelada (quantidade de fichas vermelhas que estiverem sobre os números nas respectivas casas do tabuleiro).
- j) O jogador que acertar o item da carta ganhará 1 ponto para cada dica não revelada (quantidade de fichas vermelhas fora do tabuleiro). Tanto o mediador quanto o jogador que acertar a dica registrarão seus pontos avançando seus peões o número de casas igual ao número de pontos recebidos (exemplo, se um jogador acertar a identidade da carta após a quarta dica, ele avançará seu peão seis casas, enquanto o mediador avançará seu peão apenas quatro).
- k) Se 9 dicas forem reveladas sem que o palpite correto seja dado, o próximo jogador deverá pôr a última ficha vermelha sobre o número restante e ouvir a última dica. Neste momento não importará se o jogador acertará ou não o palpite. O mediador já terá marcado sozinho os 10 pontos (10 dicas reveladas). Porém a última dica deverá ser lida de qualquer forma, pois ela poderá ser uma dica de instrução.
- l) Às vezes, ao escolher um número, o jogador poderá receber uma instrução ao invés de uma dica. As instruções que ele poderá receber são as seguintes:
1. “Perca a vez” – o jogador perde o direito de dar o seu palpite e a jogada passa para o próximo jogador

2. “Avance ou volte “x” espaços” – o peão do jogador avança ou recua o número de espaços mencionados, mas pode dar o seu palpite nessa jogada.
3. Um palpite a qualquer hora – o jogador receberá uma ficha azul, que lhe permitirá dar um palpite em qualquer momento antes da jogada de um jogador. Após usar a ficha azul, o jogador deverá devolvê-la ao centro da mesa.
4. Escolher um jogador para avançar ou recuar “x” casas – a escolha será livre e não é permitido escolher a si próprio.

Vencedor:

- m) Vencerá o jogo o primeiro jogador que chegar na casa “Fim”.
- n) Versão para jogar em equipe: Para o jogo ficar mais divertido em sala de aula, ao invés de jogar individualmente, o jogo poderá ser formado por equipes. Cada equipe participará com um peão e agirá como se fosse um só jogador. Cada equipe terá um líder que se encarregará de ler as dicas quando sua equipe estiver atuando como mediadora.

Referências bibliográficas consultadas:

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Departamento de Vigilância Epidemiológica. *Doenças infecciosas e parasitárias: guia de bolso*. 8. ed. rev. Brasília: Ministério da Saúde, 2010.

VIDOTTO, V. *Manual de Micologia Médica*. Ribeirão Preto, SP: Tecmedd, 2004.

Agradecimentos: À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

¹Perfil é um jogo de tabuleiro fabricado pela Grow®.