MicroBingo

- um jogo onde o remédio é prevenir-

Manual do Professor

Autores: Vanderson Cristiano de Sousa e M. Lígia Coutinho Carvalhal
Desenhos Originais: Cibele Berto e Jorge Oyakawa
Desenho Derivados: Jorge Oyakawa
Ilustração: Helena Paca e Vanderson Critiano de Sousa

Orientação e Supervisão: Maria Lígia Coutinho Carvalhal _ Projeto Microtodos, a microbiologia a serviço da cidadania

Apoio: Projeto Bolsa Trabalho – Coseas/ USP

MicroBingo

Ao contrário do jogo de bingo tradicional, quando se trata de micróbios a sorte não é o fator preponderante.
No MicroBingo, ganha o jogo aquele que souber prevenir e não remediar!

Resumo

A microbiologia se apresenta, nos tempos atuais, como um tema de cunho social. Uma adequada organização das informações dessa área pode favorecer a formação de cidadãos conscientes e capazes de iniciativas frente a situações relacionadas com a saúde, principalmente no que diz respeito à "prevenção".

Os jogos educativos apresentam-se como ferramentas ideais para atividades alternativas em sala de aula pois jogando, os alunos se relacionam socialmente, descobrem, indagam, compartilham e refletem sobre o que é proposto. Carvalhal (2000), no livro "A Microbiologia vai à escola" aponta para a importância do caráter lúdico do jogo na aprendizagem: ...*de forma lúdica o aluno pode entrar em contato com os microrganismos que causam doenças conhecendo seus nomes científicos, além de conhecer as ações relacionadas com a transmissão e prevenção dos mesmos...*

Objetivo

O presente jogo Microbingo tem como objetivo primordial levar ao aluno, de forma lúdica e organizada, informações sobre doenças causadas por microrganismos, suas formas de prevenção e transmissão dos seus agentes patogênicos.

O Jogo e sua função pedagógica

MicroBingo é um jogo interativo onde a sorte não é o fator determinante, mas sim a capacidade cognitiva dos participantes de associarem as formas de transmissão e prevenção de alguns agentes microbianos causadores de doenças. Atividades lúdicas, como esse jogo, tentam chegar próximas do real com suas imagens e ilustrações. Com isso pode-se quebrar a ilusão, como aponta Frota-Pessoa e colaboradores. (1979), de que as palavras evocam as mesmas imagens na cabeça do professor e dos alunos.

A observação cuidadosa do professor pode levá-lo a conhecer outras habilidades e formas de inteligência de seus alunos, muitas vezes não percebidas na rotina das atividades diárias de sala de aula.

Este jogo contém

- 5 Cartelas MICROBINGO com 6 agentes microbianos cada
- 1 baralho com 24 Cartas SORTEIO
- 1 baralho com 24 Cartas COMBATE
- 10 Cartas CORINGA
- 10 Cartas REPOSIÇÃO

Número de jogadores

- Mínimo de 2 e máximo de 5
- Um Cartelador/Moderador para:
    1. entregar as Cartelas MICROBINGO
    2. entregar as Cartas COMBATE
    3. ler os textos das Cartas SORTEIO
    4. fornecer Cartas CORINGA após disputa entre os jogadores
    5. trocar cartas CORINGA por cartas REPOSIÇÃO
    6. conferir cartas Combate durante o jogo (Tabela Geral)

Público alvo

Crianças e jovens a partir de 8 anos e adultos.

Preparação do jogo

- Cada jogador recebe do Cartelador, uma cartela MICROBINGO.
- Cada jogador recebe do Cartelador, 4 cartas COMBATE.
- As cartas combate restantes devem permanecer no meio da mesa.
- O Cartelador esclarece as regras do jogo ou fornece, aos jogadores, o folheto contendo as mesmas.

Início

1. De posse do baralho com as cartas SORTEIO o Cartelador sorteia, do mesmo, uma carta. Lê em voz clara e alta o nome da doença.

2. Os jogadores verificam, nas suas cartelas, se possuem o Microvilão causador da doença mencionada e cantam em voz alta: Bingo!!

3. Em seguida, o Cartelador lê o texto da carta SORTEIO referente à forma de TRANSMISSÃO do agente causador da doença. Nesse momento algumas situações podem ocorrer:

3.1. APENAS UM JOGADOR TEM O MICROVILÃO

- O jogador encontra, entre as "suas" Cartas COMBATE a carta que corresponde à prevenção da doença. Coloca-a na sua cartela sobre o Microvilão correspondente. O jogo continua com novo sorteio.

- O jogador Não encontra a carta COMBATE entre as suas cartas. Ele a procura entre as cartas COMBATE da "mesa". Se encontrar, pega a carta e repete a situação anterior, ou seja, coloca-a na sua cartela sobre o Microvilão correspondente. Devolve para a mesa uma de suas cartas Combate. O jogo continua com novo sorteio.

- O jogador Não encontra a carta COMBATE entre as suas cartas e tão pouco entre as cartas da mesa. Ele a procura entre as cartas COMBATE dos adversários. Uma vez encontrada a carta certa ele disputa com o adversário jogando o dado:
- Se tirar número par troca por uma carta sua a carta do adversário e a coloca na sua Cartela sobre o Microvilão causador da doença. O jogo prossegue com novo sorteio.
- Se tirar número ímpar: recebe do Cartelador uma Carta CORINGA e a coloca na sua cartela sobre o Microvilão causador da doença. A carta sorteada volta para o meio do baralho de cartas Sorteio. Quando houver um novo sorteio da mesma doença, ele não terá que disputar no dado, mas, simplesmente, pega a carta Combate do adversário ou da mesa fazendo a troca por outra Carta COMBATE escolhida entre as suas.

3.2. DOIS JOGADORES TÊM O MICROVILÃO

Um dos dois jogadores tem a carta COMBATE correspondente. Coloca-a na sua cartela sobre o Microvilão correspondente. O outro jogador recebe uma Carta CORINGA e aguarda um novo sorteio da mesma doença. A carta SORTEIO deve voltar para o meio do baralho que está com o Cartelador. Quando houver um novo sorteio da mesma doença, ele troca a carta CORINGA pela carta REPOSIÇÃO (A carta REPOSIÇÃO tem o mesmo valor da carta combate).

- Nenhum dos dois tem a carta COMBATE correspondente. A disputa ocorre com o dado, pela carta que está na mesa seguindo as mesmas regras descritas no item anterior.

3.3. NENHUM JOGADOR TEM O MICROVILÃO.

- Um novo sorteio é feito pelo Cartelador e esta carta é eliminada do jogo.

Quem ganha o jogo

Assim como no clássico bingo, ganha o jogo quem completar primeiro sua Cartela MICROBINGO.