

Desafio

CH

AG



OBJETIVO EDUCACIONAL

Desenvolvimento de conhecimentos e habilidades relacionados à Doença de Chagas para fomentar o autocuidado, a prevenção, a busca por tratamento precoce, a adesão e a reivindicação de políticas públicas.

CONHECIMENTOS

1. Sintomas e estágios (fase aguda e fase crônica);
2. Agente etiológico e seu ciclo de vida (no vetor e no hospedeiro humano);
3. Formas de transmissão
4. Tratamento (triagem para diagnóstico precoce, assistência médica);
5. Prevenção;
6. Regiões de maior incidência;
7. Fatores de risco (condições socioeconômicas precárias, habitações rurais e exposição a fezes de barbeiros infectados);
8. Dimensão política (ações na comunidade; reivindicação de políticas públicas);

2.2 HABILIDADES

1. Compreensão: Os alunos precisam entender os diferentes sintomas e estágios da doença de Chagas, tanto na fase aguda quanto na fase crônica, para reconhecê-la e buscar assistência médica adequada.

2. Identificação e análise de informações:

Eles devem ser capazes de identificar o agente etiológico da doença, compreender seu ciclo de vida no vetor e no hospedeiro humano, e analisar como esses processos contribuem para a transmissão da doença.

3. Aplicação de conhecimentos: Os alunos devem aplicar seu conhecimento sobre as formas de transmissão da doença (por vetores, oral, vertical, transfusão sanguínea) para identificar situações de risco e tomar medidas preventivas apropriadas.

4. Avaliação de riscos: Eles precisam avaliar os fatores de risco associados à doença de Chagas, como condições socioeconômicas precárias e exposição a fezes de barbeiros infectados, e entender como esses fatores aumentam a probabilidade de infecção.

5. Tomada de decisão: Os alunos devem ser capazes de tomar decisões informadas sobre a triagem para diagnóstico precoce, busca por assistência médica, medidas preventivas e intervenções comunitárias para combater a doença.

6. Análise de políticas públicas: Eles podem analisar a dimensão política da doença de Chagas, examinando as ações na comunidade e participando da reivindicação de políticas públicas para melhorar a prevenção, o diagnóstico e o tratamento da doença.

3. PÚBLICO ALVO

Estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio. Inclui pessoas com deficiências.

4. DESIGN PEDAGÓGICO E INSTRUCIONAL

Considerando o objetivo educacional, o público alvo e os requisitos educacionais apresentados, propõe-se um jogo com uso de RA na seguinte dinâmica.

4.1 RECURSOS NECESSÁRIOS

1. 1 kit de jogo para cada jogador/equipe, disponível para impressão no site do Museu Virtual de Ciência e Tecnologia da UnB, em formato PDF (link). Cada kit contém:
 - 1 mapa formado por 4 folhas de tamanho A4 ou uma folha de tamanho A2;
 - 1 conjunto de cartas;
 - 1 formulário de respostas.

II. 1 smartphone ou tablet para cada jogador/equipe (óculos de Realidade Aumentada opcional) com o aplicativo PuftPalkim instalado (disponível na Apple Store e na Playstore).

III. 1 lápis ou caneta para cada jogador/equipe.

4.2 PREPARAÇÃO DO JOGO

I. Entrar no site do Museu Virtual de Ciência e Tecnologia da UnB e imprimir um kit de jogo para cada jogador/equipe (link);

II. Preparar cada kit de jogo, colando as folhas do mapa (para o mapa em formato A4) e recortando as cartas do jogo;

III. Baixar o aplicativo PuftPalkim nos smartphones ou tablets (disponível na Apple Store e na Playstore).

4.3 COMO JOGAR

I. Os jogadores se dividem em equipes de uma ou mais pessoas cada, com número proporcional de membros;

II. Cada equipe abre o aplicativo PuftPalkim em seus smartphones ou tablets e seleciona o jogo Desafio Chagas;

III. Os jogadores/equipes devem apontar a câmera do smartphone ou tablet para a carta “Início” e seguir as instruções que aparecem no aplicativo;

IV. Cada carta corresponde a um local no mapa e contém informações que auxiliam na resposta às questões do formulário de respostas;

V. Os jogadores têm até 1 hora para encontrar todas as respostas;

VI. Ganha quem encontrar o maior número de respostas corretas, conforme o gabarito, disponível no site do Museu Virtual de Ciência e Tecnologia da UnB (link).

Dica: para saber os lugares já explorados no mapa, marque-os com um “x”.

4.4 OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é explorar todos os locais do mapa para solucionar o mistério do surto da

Doença de Chagas na cidade Alfa. Ganha quem reunir o maior número de respostas corretas

no formulário de respostas.

