

SUORTE AO PROFESSOR 2



Materiais

- Um tabuleiro;
- Pinos para representar cada grupo de jogadores;
- Bottons para a equipe vencedora;
- Cards impressos;

Objetivos

O presente jogo pedagógico visa a participação dos alunos na identificação das principais doenças de veiculação hídrica, como também alertar sobre o não cuidado com os alimentos com os quais entram em contato, sendo um modo de alerta sobre a importância da higiene. Os alunos também irão desenvolver as habilidades de gestão e controle emocional na tomada de decisões, além da capacidade de interpretação de texto dos dados oferecidos.

Guia rápido do jogo de tabuleiro

- Divida a sala em grupos e entregue a cada um algo que represente o grupo, seja uma borracha, um pino de algum jogo que você tenha em casa ou mesmo cones de papel construídos em sala de aula. Todos iniciam na casa número 1, INÍCIO;
- Cada grupo deve escolher um número de 1 a 5 (no qual o professor já deve ter anotado em algum lugar) para iniciar. Aquele grupo que acertar o número escrito pelo professor poderá iniciar.
- A cada turno o grupo deverá andar **UMA CASA**, retirar **UMA CARTA** e terá o direito de identificar

a doença em destaque na pergunta;

- **CASO A RESPOSTA ESTEJA CORRETA** – o grupo terá o direito de responder a uma solução para diminuir a incidência dessa doença. **CASO NÃO HAJA A RESPOSTA CORRETA** – o grupo passa a vez para o próximo grupo, que está na sua esquerda, em sentido horário;

- Ganha a equipe que chegar primeiro no ambiente destinado ao lago, no espaço denominado FIM.

Regras

- A resposta pode ser o nome da doença ou o nome do microrganismo (exceto quando há duas ou mais espécies causadora da mesma doença, sendo, assim, necessária a diferenciação);
- Os alunos têm até um minuto para a resposta de cada card e 30 segundo para a solução da incidência dos microrganismos;
- Em caso de empate na casa 9 e finalizar os cards, o professor deve recolher todos os já utilizados, embaralhar e fazer novo sorteio para os grupos que estiverem na casa, diminuindo o tempo de resposta para 30 segundo na identificação e 15 segundos na solução;
- Os grupos podem se ajudar, mas caso algum aluno utilize o aparelho celular de modo indevido, o grupo automaticamente está eliminado (informe aos alunos que esse tipo de ação não é indicada pois acaba levando a processos de corrupção, um problema que vemos em alguns políticos e que tanto tentamos tirar da sociedade);
- Para demais regras que não forem citadas ou devidamente discorridas neste texto, fica aberto ao professor a edição.