



Este jogo está licenciado pela Creative Commons, que oferece uma forma padronizada de conceder ao público, permissão para usar um trabalho criado, com base nos direitos autorais.



MESTRADO
PROFISSIONAL
ENSINO EM CIÊNCIAS
DA SAÚDE E DO MEIO AMBIENTE

BETO

e o seu cão spike
no combate a Leishmaniose 

and his dog spike
in the fight against Leishmaniasis 



BETO e o seu cão Spike no Combate a Leishmaniose, é um produto de Mestrado apresentado na forma de um jogo criado em 2020 por Carlos Roberto Rodrigues Teixeira e Carlos Alberto Sanches Pereira, para atuar como recurso de ensino e tem como objetivo ampliar o conhecimento dos alunos da educação básica, sobre o ensino de leishmaniose, visando formar cidadãos comprometidos com o controle e mitigação dos casos da doença.

Dinâmica do Jogo:

O jogo possui uma trilha com 30 (trinta) casas, coloridas sequencialmente nas cores azul, verde e vermelho. As cores visam permitir o jogo ser jogado individualmente, em dupla ou em grupos, com a opção de ser jogado na versão em português ou em inglês.

Quando o jogo é vivenciado em grupos, as cores proporcionam a oportunidade de, a critério do facilitador do ensino, utilizar-se delas para provocar a interatividade entre os pares. Para isto recomenda-se dividir o número de participantes em três grupos, e identificar cada grupo por uma das cores, ou seja, grupo azul, grupo verde e grupo vermelho.

Para a garantir a produção do conhecimento de forma sistematizada, o jogo só permite que o aluno avance para a próxima casa, após ele ter acertado a pergunta da casa anterior, ou seja, obrigatoriamente o aluno tem que passar por todas as casas da trilha do jogo.

O jogo foi estruturado com questões que abordam os conhecimentos da Educação Básica e promovem a interdisciplinaridade, enquanto estimula e conduz o aluno para o aprendizado da Leishmaniose, desde o conhecimento do conceito da doença, seu vetor, reservatórios, agentes etiológicos, ciclo evolutivo, formas da doença, diagnóstico, tratamento, profilaxia, culminando com propostas de conscientização e educação socioambiental, para o combate da Leishmaniose.

Ao longo do jogo, em cada tela exibida com as perguntas,

sempre há uma única alternativa correta. As outras alternativas que são apresentadas, estão totalmente erradas ou apresentam algum erro inserido na resposta.

Se a alternativa escolhida estiver incorreta, o jogo remete a uma crítica para que o aluno possa retornar a tela com o enunciado da questão, para rever a sua resposta e escolher a alternativa que julgar ser a correta

Para cada alternativa incorreta, aparece uma crítica diferente apontando o erro, e estimulando o aluno a tentar novamente em busca da resposta correta

Se a alternativa escolhida estiver correta, aparece uma tela informando que a resposta está correta, e na mesma tela são apresentadas novas informações de conteúdo para ampliar os conhecimentos do aluno sobre o objetivo proposto na questão que foi apresentada sobre a Leishmaniose.

Como forma de fortalecer o aprendizado, ao longo do jogo são apresentadas revisões dos conteúdos vistos, para fortalecer o ensino e proporcionar ao aluno a oportunidade de sanar alguma dúvida que por ventura ainda persista.

Após o aluno acertar a ultima questão do jogo, questão número 30 (trinta), o jogo é remetido para a ultima tela da trilha com um ícone sugerindo que o aluno clique para encerrar. Ao clicar nesta opção o jogo é direcionado para uma nova tela contendo um texto parabenizando o aluno e estimulando-o a se tornar um multiplicador do conhecimento que adquiriu. Na mesma tela, o aluno tem a opção de jogar novamente ou sair do jogo.