

SUPER DOADORES

ALIGADA VIDA

**Jogo de tabuleiro educativo para a conscientização
sobre doação de medula óssea.**

RANILSON RAINER DANTAS COSTA

SALVADOR, 2010



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE DESIGN**

SUPER DOADORES

ALIGADA VIDA

**Jogo de tabuleiro educativo para a conscientização
sobre doação de medula óssea.**

**Memorial Descritivo do Projeto Experimental de Design,
apresentado ao curso de Design da Escola de Belas Artes da UFBA,
por Ranilson Rainer Dantas Costa, como requisito parcial da
obtenção do título de Bacharel em Design.**

Orientação: Prof. Dr. Paulo Fernando de Almeida Souza.

SALVADOR, 2010



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE DESIGN**

RESUMO

Este projeto visa o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro que tem por finalidade a conscientização, de forma lúdica, principalmente de crianças a partir de 9 anos e familiares sobre a importância da doação de medula óssea; compreendendo seus processos fundamentais, desde a identificação dos pacientes, tipos de doenças com indicação para o transplante, questões de probabilidade, passando pelo cadastramento, teste de compatibilidade, o próprio transplante, até a cura. O jogo é praticado com o auxílio de um tabuleiro, pinos, dados, baralhos de cartas e cartelas.

Palavras-chave: Medula óssea, transplante, doação, jogo de tabuleiro.

ABSTRACT

This project intends to develop a board game that is meant to raise awareness in an entertaining way, mainly children from 9 years and their families about the importance of donation of bone marrow; understanding their fundamental processes, from identification of patients, types of diseases with indication for transplantation, issues of probability, registration, compatibility test, the transplantation itself 'til the healing. The game is played using a board, pins, dice, playing cards and other types of cards.

Keywords: Bone Marrow, transplantation, donation, board game.

DEDICATÓRIA

À todos os guerreiros e guerreiras que sabem o que é enfrentar o gigante da busca por um doador compatível de medula óssea. Aos que estão perto e aos que hoje guardamos dentro de nós. Os verdadeiros gigantes são vocês! Aos familiares de raça, gana, garra e perseverança. É incrível ver como vocês tiram força de tudo; de Deus, de si mesmos, do dia, da noite, do riso, da lágrima... Por fim aos inúmeros profissionais, voluntários e amigos da causa. Vamos continuar arregaçando as mangas, doando tempo, fôlego, suor, sangue, medula... E gritando nos quatro cantos por aquela que é a mais importante de todas as coisas: a vida! Que Deus nos abençoe!

AGRADECIMENTOS

**Aos meus pais José e Elza.
Sem vocês eu não teria nenhuma força.
Obrigado Deus, por ter emprestado eles pra mim!**

**“Porque dele e por ele, e para ele, são todas as coisas;
glória, pois, a ele eternamente.
Amém.”
(Rm 11:36)**

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	Pág. 9	3.7 IDENTIFICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PARTIDOS.....	Pág. 56
1.1 APRESENTAÇÃO DO PROJETO.....	Pág. 9	3.7.1 REGRAS.....	Pág. 56
1.2 JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO.....	Pág. 11	3.7.2 OBJETOS DO JOGO.....	Pág. 57
1.3 OBJETIVOS.....	Pág. 13	3.8 APRESENTAÇÃO DAS ALTERNATIVAS E PARTIDOS.....	Pág. 59
1.3.1 OBJETIVO GERAL.....	Pág. 13	3.8.1 O LOGOTIPO.....	Pág. 59
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	Pág. 13	3.8.2 O ESCUDO.....	Pág. 72
1.4 MÉTODOS.....	Pág. 15	3.8.3 ILUSTRAÇÕES.....	Pág. 82
1.5 O JOGO DE TABULEIRO.....	Pág. 16	3.8.4 O TABULEIRO.....	Pág. 88
1.6 O JOGO "SUPER-DOADORES" COMO VEÍCULO EDUCACIONAL.....	Pág. 16	3.8.5 CARTAS.....	Pág. 91
1.7 A MEDULA ÓSSEA E SUA DOAÇÃO.....	Pág. 20	3.8.6 CARTELAS DE MEDULA.....	Pág. 98
1.8 O GRUPO DE APOIO À MEDULA ÓSSEA.....	Pág. 23	3.8.7 CARTELAS DE SANGUE.....	Pág. 99
2. PROBLEMATIZAÇÃO.....	Pág. 24	3.8.8 PINOS.....	Pág. 100
3. CONCEPÇÃO DO PROJETO.....	Pág. 26	3.8.9 DADOS.....	Pág. 101
3.1 BRIEFING.....	Pág. 26	3.8.10 GUIA DE DICAS.....	Pág. 102
3.2 COLETA DE DADOS E PESQUISA IMAGÉTICA.....	Pág. 28	3.8.11 CARTILHA.....	Pág. 105
3.2.1 PEÇAS – MEDULA ÓSSEA.....	Pág. 29	3.8.12 CAIXA DO JOGO.....	Pág. 107
3.2.2 MÁRCAS – SUPER HERÓIS.....	Pág. 32	3.8.13 CAIXAS DOS BARALHOS.....	Pág. 115
3.2.3 SIGNOS – SUPER HERÓIS.....	Pág. 33	3.9 MODELAGEM E CONFECÇÃO DE PROTÓTIPO.....	Pág. 124
3.2.4 ILUSTRAÇÕES – SUPER HERÓIS.....	Pág. 34	3.10 TESTES DE ALTERNATIVAS.....	Pág. 125
3.3 ANÁLISE DE SIMILARES.....	Pág. 35	3.11 AVALIAÇÃO DO(S) PARTIDO(S) ADOTADO(S).....	Pág. 127
3.3.1 SIMILARES COMUNS.....	Pág. 35	3.12 O MODELO FINAL.....	Pág. 128
3.3.2 SIMILARES EDUCATIVOS.....	Pág. 37	4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	Pág. 131
3.3.3 JOGOS COM TEMÁTICA DE SUPER HERÓIS.....	Pág. 40	5. REFERÊNCIAS.....	Pág. 132
3.4 REQUISITOS E RESTRIÇÕES PROJETUAIS.....	Pág. 42	6. APÊNDICE.....	Pág. 134
3.5 MATERIAIS E PROCESSO GRÁFICO / PRODUTIVO.....	Pág. 43	6.1 APÊNDICE "A" - PROCESSO CRIATIVO.....	Pág. 134
3.6 DESENVOLVIMENTO DE ALTERNATIVAS.....	Pág. 48	6.2 APÊNDICE "B" - BARALHOS COMPLETOS.....	Pág. 137
		7. ANEXOS.....	Pág. 152
		7.1 FORMULÁRIO - GAMO.....	Pág. 152
		7.3 CONTATO - GAMO.....	Pág. 153
		7.3 PLANILHAS DE CUSTOS.....	154

1. INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO

A quantidade de doadores voluntários de medula óssea no Brasil vem crescendo significativamente nos últimos anos. Segundo dados do INCA (Instituto Nacional do Câncer), em 2000, eram apenas 12 mil inscritos. Naquele ano, dos transplantes de medula realizados, apenas 10% dos doadores eram brasileiros inscritos no REDOME (Registro Nacional de Doadores de Medula Óssea). Hoje há mais de 1,7 milhões de doadores cadastrados, subindo seu percentual para 70%. O Brasil tornou-se o terceiro maior banco deste tipo no mundo, ficando atrás somente dos Estados Unidos (5 milhões de doadores) e da Alemanha (3 milhões de doadores).

O avanço no número de doadores é consequência dos investimentos e campanhas de sensibilização da população, promovidas pelo Ministério da Saúde e órgãos atrelados, como o INCA. Essas campanhas movimentaram hemocentros, laboratórios, ONGs, instituições públicas e privadas e a sociedade em geral. Ainda segundo o Instituto Nacional do Câncer, desde a criação do REDOME, em 2000, o SUS já investiu R\$ 673 milhões na identificação de doadores para transplante de medula óssea. Os gastos cresceram 4.308,51% de 2001 a 2009.

1.1 APRESENTAÇÃO

Tal proposta torna-se ainda mais importante quando sabemos que a grande diversidade étnica brasileira e intensa miscigenação fazem com que, para brasileiros, a chance de encontrar uma medula compatível seja, em média, de um para cem mil no registro nacional e de um para um milhão em registros internacionais. Portanto, quanto maior o número de representantes brasileiros cadastrados no banco, maiores serão as chances dos pacientes que aguardam seus doadores compatíveis.

O Grupo de Apoio à Medula Óssea está engajado nesta causa desde 2007, sensibilizando e cadastrando possíveis doadores de medula óssea no estado da Bahia. O Grupo teve importância fundamental no desenvolvimento deste projeto, já que partiu dele, na pessoa de sua coordenadora Deise Caroline, a identificação de tal necessidade, assim como em todo o apoio aos processos de seu desenvolvimento.

O alvo de tais campanhas é comumente o público em geral entre 18 e 55 anos, faixa etária apta para doação. Faltam, contudo, no Brasil projetos que visem o que de forma inovadora, o "SUPER-DOADORES, a liga da vida" propõe, que é a conscientização precoce da população sobre questões de medula óssea. Isso de forma dinâmica e descontraída. É neste sentido que o jogo foi gerado. Para falar de vida... De salvar vidas através da própria vida. De salvar vida ainda em vida!

1.2 JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO

Tornei-me, num desses acasos da Deus ou da vida, sabedor da urgência que tantas pessoas com leucemia e outras doenças, tem por um transplante de medula óssea, no Brasil e pelo mundo afora. "Mas espera um pouco; leucemia é câncer! Existe transplante para curar câncer?" Disse eu. E a resposta foi "-Sim"! O câncer de sangue, dentre algumas outras doenças, pode ser curado com transplante e este, por sua vez é um dos mais simples e ocorre sem nenhuma perda para o doador, já que o pouco de medula retirada se regenera já nas duas semanas que se seguem ao transplante. Cadastrar-se no banco de doadores é ainda mais fácil. Mas com tanta facilidade, por que ainda é tão difícil cadastrar pessoas, conseguir o doador, fazer o transplante? Penso que talvez por dois motivos básicos: os investimentos, apesar de terem crescido bastante nos últimos anos, ainda não são suficientes e a desinformação de grande parte da população.

1.2 JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO

Vale aqui destacar a grande lacuna existente hoje no Brasil, referente à conscientização de crianças e adolescentes sobre temas ligados à medula óssea. Instruir preventivamente a respeito de questões tão importantes, assim como é proposto no jogo “SUPER-DOADORES”, certamente trará importantes benefícios a curto e longo prazo. Desde a realização do cadastro da criança quando alcançar a maioridade, até o compartilhar do tema com jovens e adultos, o que pode promover a busca destes por mais informação e decisão pelo cadastramento; além de potencializar o diagnóstico precoce de pacientes, já que quanto mais informação, maiores são as chances de diagnosticar mais rapidamente as doenças ligadas à medula óssea, o que por sua vez aumenta as chances de cura para os pacientes, tanto pelo início antecipado do tratamento, quanto pelo ganho de tempo na procura por doadores.

Por isso, como cidadão, fiz o cadastro; além disso, ainda tornei-me voluntário do Grupo de Apoio à Medula Óssea, trabalhando nas campanhas de cadastramento. Conheci pacientes e seus familiares. Como futuro designer propus, através deste projeto, doar ainda mais de mim, ajudando a minimizar alguns problemas, gerar possibilidades, responder à necessidades. De "futuro designer" passo então à "designer do futuro"... Do futuro de tantos pacientes, tantas famílias, lutando pra viver. E a vida, para se projetar, é mais do que justificativa.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um jogo de tabuleiro educativo para conscientizar crianças a partir de 9 anos e familiares sobre doação de medula óssea.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Pesquisar conteúdo teórico sobre o desenvolvimento de jogos e a relação entre o jogo e aprendizagem, além de conhecimentos específicos ligados ao tema de medula óssea, dentre outros que surjam no decorrer do processo.

Realizar pesquisa de objetos com finalidades similares. Conhecer os principais jogos de tabuleiros existentes, com destaque para os jogos educativos.

Analisar as condições e limitações do projeto, desde sua concepção até a finalização do mesmo e posterior utilização.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Buscar informações referentes aos métodos de produção, os materiais ideais, tipos de impressão, acondicionamento, etc.

Projetar opções dos caminhos, fases, regras, objetos de apoio, etc. Após esta fase desenvolver as alternativas de layout do jogo.

Criar logo do jogo.

Aplicar o jogo para avaliação e descrevê-lo tecnicamente.

Apresentar como resultado do projeto o jogo completo e finalizado com dimensões, materiais e acabamento o mais próximo possível do objeto real.

1.4 MÉTODOS

Análise e Síntese.

Fase analítica: Definição do problema e preparação do programa detalhado; obtenção de dados relevantes – informações –, preparação de especificações e com base nestas atividades, realimentar a fase analítica;

Fase criativa: Realização da análise e da síntese dos dados para a preparação das propostas de design; desenvolvimento de protótipos; preparação e execução de estudos e experimentos que validem o design;

Fase executiva: Preparação de documentos para a produção.

1.5 O JOGO DE TABULEIRO

Segundo Marcelo e Pescuite (2009, p. 1) “um jogo pode ser qualquer tipo de competição onde regras são feitas ou criadas num ambiente restrito ou até mesmo de imediato, diferentes do esporte, cujas regras são universais”. Entretanto, assim como acontece na prática da atividade física, é intrínseca e ancestral também a relação que o jogo tem com a própria ideia de humanidade. Através de escavações arqueológicas descobriram-se jogos que datam de centenas de anos antes de Cristo. Apesar disso, expedições, ainda nos dias de hoje, arriscam-se a desvendar os segredos a respeito de velhos jogos disputados por egípcios, gregos, romanos e até por civilizações historicamente ainda mais distantes.

Acredita-se que precursores dos jogos de tabuleiro já estivessem presentes nos primórdios das civilizações. Eles podiam ser jogos mais complexos criados para a realeza como o “Jogo Real de Ur” ou mais simples e para todos como os jogos de “mancala”. Durante a Idade Média houve um aumento na prática dos jogos, o que continuou acontecendo nos próximos séculos, até a sua extrema popularização no tempo atual.

1.5 O JOGO DE TABULEIRO

Após a revolução industrial, os jogos de tabuleiro se disseminaram com a possibilidade de comércio e produção em massa. Apesar de nem todos saberem, grande número dos jogos de tabuleiro experimentados pelas crianças dos anos 80 e alguns dos que permanecem hoje, originaram-se nessa época.

Desde os tempos mais remotos até os dias de hoje, pensar, desenvolver e construir jogos continua sendo um desafio. Para Marcelo e Pescuite (2009, p. 35) “projetar um jogo para as pessoas se divertirem não é uma tarefa fácil para muitos”. Por isso mesmo a figura do designer de jogos está tornando-se cada vez mais evidente, ainda mais atualmente, com o extremo, veloz e assombroso avanço das tecnologias. Os jogos digitais, inclusive tabuleiros virtuais, estão presentes no dia-a-dia de crianças, adolescentes e adultos em todo o mundo, com cada vez com mais possibilidades de diversão, lazer e interação.

1.6 O JOGO “SUPER DOADORES” COMO VEÍCULO EDUCACIONAL

“O jogo faz parte do universo infantil” (SISTO, et al apud Piaget, 1946). Em diversos momentos da existência de crianças, adolescentes e adultos, a brincadeira, o sonho e fantasia estão presentes. Estas manifestações são essenciais à vida como o são o trabalho e o estudo convencional.

“O jogo é um momento sério na vida da criança. Ao jogar ela expressa sua forma de pensar e utiliza todo o seu potencial para tentar resolver o desafio” (SISTO, et al apud Macedo, 1994). Para as crianças, tal interação do interno com o externo gera a possibilidade de construção de pensamentos próprios. Além disso, a brincadeira em conjunto ensina sobre relacionamento interpessoal ao passo que robustece laços. Dificilmente encontraremos crianças que não gostem de brincar com os professores, pais, irmãos, e avós. A parceria do adulto na brincadeira com a criança ergue o nível de empenho pelos conhecimentos que proporciona. A criança, ao mesmo tempo em que se sente provocada, percebe-se também como bem-conceituada. Se o companheiro não é um adulto, isto não impede, por sua vez, que a criança faça descobertas e viva experiências que tornem o brincar um excitante e rico aprendizado.

Se a brincadeira é, por exemplo, um jogo de tabuleiro, como o que propomos neste projeto, ela pode ser considerada um meio para o desenvolvimento do pensamento abstrato. Desde as suas primeiras casas o “SUPER-DOADORES” estimula conjecturas, reflexões, análise e criatividade por parte dos jogadores. Suas habilidades conceituais vão sendo estimuladas a cada próximo desafio e nova informação posta. Afinal, como afirma Petty (SISTO, et al apud Petty, 1995) “jogar é muito mais do que atirar dados, empilhar peças, distribuir cartas ou movimentar pinos sobre tabuleiros: requer todo um envolvimento e uma intenção em atingir um objetivo”.

1.6 O JOGO “SUPER DOADORES” COMO VEÍCULO EDUCACIONAL

Desta forma, assim como a instrução escolar padrão, o jogo educativo também possibilita à criança o desenvolvimento das habilidades e conhecimentos. Além disso, nos jogos como o proposto neste projeto, formado a partir de regras claras, a criança tende a abandonar seu egocentrismo, passando a raciocinar socialmente, já que as normas determinadas para o grupo devem ser respeitadas por todos. Como assegura Piaget “os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais” (SISTO, et al apud Piaget, 1994).

O “SUPER-DOADORES”, além de tudo o que foi descrito anteriormente, traz também fortemente presente conceitos pedagógicos como da interdisciplinaridade e a transversalidade. É interdisciplinar, pois logo no início as crianças treinam a imaginação e o português num discurso oral; a seguir fazem passeios geográficos por países e continentes; regionalmente, caminham no Brasil pelos estados e suas capitais. Treinam relações de parentesco, leitura e raciocínio matemático, entre outros. É transversal, já que o teórico está durante todo o tempo misturando-se ao real. O jogo partiu do real. Da experiência verídica de inúmeros pacientes e voltará a ser real, quando, em diversos momentos, as crianças identificarem tal conteúdo em reportagens, participando de conversas no seu cotidiano; na associação do jogo ao momento de enfrentamento de uma enfermidade por alguém do seu círculo de relacionamentos, etc. Por parte dos adultos pode ainda haver a decisão de cadastrar-se como doador ou talvez visitar instituições ou mesmo pacientes, etc.

1.7 A MEDULA ÓSSEA E SUA DOAÇÃO

A medula óssea é um tecido gelatinoso encontrado no interior dos ossos, também conhecido popularmente por "tutano", que tem a função de produzir as células sanguíneas: glóbulos brancos (leucócitos), glóbulos vermelhos (hemácias) e plaquetas. É importante não confundir medula óssea com a espinhal. Enquanto a medula óssea, como foi dito, é um tecido gorduroso que ocupa a cavidade dos ossos, a medula espinhal é formada de tecido nervoso que ocupa o espaço dentro da coluna vertebral e tem como função transmitir os impulsos nervosos, a partir do cérebro, para todo o corpo.

Já o Transplante de Medula Óssea (TMO), surgido na década de 70, se resume em substituir uma medula doente por outra saudável. Há quatro formas de transplante: 1- As células-mãe vem de um doador previamente selecionado com compatibilidade total, normalmente identificado entre os familiares ou em bancos de medula óssea de doadores adultos ou de cordão umbilical. 2- As células-mãe vem do próprio paciente. 3- As células-mãe vem de gêmeos idênticos (univitelinos). 4- A técnica consiste em manipular as células de um doador parcialmente compatível, de modo a fazer com que sejam toleradas pelo organismo do receptor.

O Transplante pode ser indicado para o tratamento de pessoas com várias doenças, entre eles: Alguns tumores sólidos, Leucemia (câncer de sangue), Linfomas (conjunto de cânceres no sistema linfático) e outros males que comprometam a produção de sangue pela medula.

1.7 A MEDULA ÓSSEA E SUA DOAÇÃO

Tudo seria muito simples e fácil, se não fosse o problema da compatibilidade entre as medulas do doador e do receptor. Para a realização de um transplante de medula óssea é necessário que a compatibilidade seja de 100%. O doador compatível deve ser procurado em primeiro lugar, na família. O grande problema é que aproximadamente 60% dos pacientes não encontram doador entre os familiares.

Quando o doador compatível não é encontrado na parentela é preciso buscar um doador voluntário compatível cadastrado no Registro Brasileiro de Doadores de Medula Óssea (REDOME). Isso é possível porque no cadastramento o sangue passa pelo exame de histocompatibilidade (HLA), que é um teste de laboratório para identificar as características genéticas que podem influenciar no transplante.

Para ser um doador voluntário de medula óssea basta ter entre 18 e 55 anos e levar em mãos RG e CPF. Já que não é uma doação convencional de sangue, mas apenas a coleta de uma pequena amostra de ente 4 e 10 ml, não há restrições quanto à altura, peso, doenças como diabetes, pressão alta ou baixa, etc. As únicas exceções são para pessoas com hepatite (após os 10 anos de idade), malária ou doenças transmissíveis pelo sangue como o HIV, entre outras.

Se houver compatibilidade, a pessoa será consultada para decidir quanto à doação. Antes da doação, será feito um rigoroso exame clínico incluindo exames complementares para confirmar seu bom estado de saúde. Não há exigência quanto à mudança de hábitos de vida, trabalho ou alimentação.

1.7 A MEDULA ÓSSEA E SUA DOAÇÃO

Existem duas formas de doar a medula. 1 - Punção direta da medula óssea: É realizada com agulha, na região da bacia, de onde retira-se um volume de medula de, no máximo, 15%. O procedimento de remoção da medula dura por volta de 40 minutos e é feito com anestesia. Assim que retiradas, as células são transportadas até o centro onde será feito o transplante. Esta retirada não causa qualquer comprometimento à saúde do doador, que fica em observação por um dia e pode retornar para casa no dia seguinte. A medula se regenera rapidamente, como acontece na doação de sangue. 2 - Punção na veia: A coleta pela veia é realizada pela máquina de aférise. O doador recebe um medicamento por 5 dias que estimula a produção de células-mãe. Estas migram da medula para as veias e são filtradas. O processo de filtração dura em média 4 horas, até que se obtenha o número adequado de células.

Depois de um tratamento que destrói a própria medula, o paciente recebe a nova medula por meio de transfusão. O próximo momento denomina-se "pega" medular e é quando, após a transfusão das células da medula, esta já consegue produzir cada célula do sangue em quantidades satisfatórias. Para ser doador voluntário de medula óssea o candidato precisa se cadastrar. É simples! Basta preencher uma ficha e doar uma pequena quantidade de sangue para os testes de compatibilidade. Os dados dos resultados dos testes são cruzados com os dados dos pacientes que estão necessitando de transplante no Registro Nacional de Receptores de Medula Óssea (REREME). Pronto! A pessoa se tornou a esperança de vida para inúmeras pessoas no Brasil e no mundo!

1.8 O GRUPO DE APOIO À MEDULA ÓSSEA

O GAMO (Grupo de Apoio à Medula Óssea) nasceu em 2007 no estado da Bahia e, apesar de tão pouco tempo, já tornou-se pioneiro no estado, levando campanhas para cadastramento de possíveis doadores de medula óssea a empresas, faculdades, escolas, instituições religiosas, indústrias e praças públicas, dentre outros locais; em diversas cidades do interior assim como na capital baiana. O GAMO surgiu a partir do reconhecimento da carência gritante que os pacientes com doenças que precisam de transplante de medula óssea tem na Bahia, já que são quase nulas as instituições que dão suporte a estes pacientes e familiares.

Além das campanhas de cadastramento o GAMO realiza o acompanhamento das famílias. É um de seus objetivos tornar todo o trabalho o mais humano possível e não restam dúvidas de que tem conseguido. Basta ver testemunhos como o de Vânia Pontes, mãe do paciente Evertom, que faleceu de leucemia sem encontrar doador compatível no período de desenvolvimento deste projeto. Durante o cadastramento realizado em sua cidade ela declarou ser o dia da campanha um dos mais importantes da sua vida e que os voluntários do GAMO eram anjos que Deus havia colocado em sua vida, não tendo como pagar o trabalho feito.

2. PROBLEMATIZAÇÃO

Os jogos, em geral, podem ser utilizados, não apenas para divertir, como ainda para ensinar, informar e educar; congregando a liberdade experimental e emocional da ação lúdica à exatidão do pensar abstrato. Aliar tal ludicidade e potencial educacional dos jogos ao desafio de trazer às crianças a consciência sobre a importância de se tornar doador voluntário de medula óssea, foi o desafio do projeto. Ao completar 18 anos elas já estarão familiarizadas com o tema, além de possuírem informação suficiente para decidir sobre ser ou não doador. Neste processo conseguimos ainda levar tais conteúdos aos pais, irmãos mais velhos, outros parentes e pessoas em geral, ao passo que as crianças sempre contarão com um facilitador, que pode ou não ser mais velho, para a condução da brincadeira.

Já de início houve dificuldade de se encontrar livros sobre design de jogos que trouxessem conteúdos ligados aos fundamentos deste tema, principalmente em português. A maior parte dos que existem tratam de jogos eletrônicos e digitais.

Outra questão está no fato de se tratar de um projeto novo para a comunidade que lida com a realidade da doação de medula. Vender sua idéia, conseguir parceiros que apostem nele e o patrocinem será um rumo a ser trilhado com esforço e dedicação. Sua essência educacional e socialmente responsável é decisiva neste ponto. Precisarão haver inicialmente parcerias com, talvez Secretarias de Saúde e Educação Municipais, Estaduais e possivelmente, posteriormente com Ministérios da Saúde e Educação.

2. PROBLEMATIZAÇÃO

Tais caminhos são perfeitamente possíveis de serem percorridos, já que o projeto constitui-se numa resposta efetiva a uma necessidade real, além do fato de o GAMO ter acesso à Secretaria de Saúde do município de Salvador. Um bom exemplo de casos como este é o que ocorreu com Elza Maria, uma profissional de educação que deu suporte a este projeto. Um programa de desenvolvimento literário criado por ela foi aprovado pela Secretaria de Educação do município, o que resultou no desenvolvimento de 3 livros infantis de seus alunos que hoje estão em diversas bibliotecas de escolas soteropolitanas, além de poderem ser comprados em livrarias.

Como boa parte dos investimentos financeiros a serem aplicados no "SUPER-DOADORES" virão de entidades sem fins lucrativos, de doações e de dinheiro público é importante que os materiais utilizados não tenham custos muito altos, sem, contudo haver perda em sua qualidade, para que não haja maiores dificuldades de viabilizar sua produção.

3. CONCEPÇÃO DO PROJETO

3.1 BRIEFING

Descrição do projeto: Desenvolvimento do projeto experimental de jogo de tabuleiro educativo a fim de conscientizar, de forma lúdica, principalmente crianças a partir de 9 anos e familiares sobre a importância da doação de medula óssea.

Responsável: Ranilson Rainer Dantas Costa

Orientador: Prof. Dr. Paulo Fernando de Almeida Souza

Público Alvo: Primário - Crianças a partir dos 9 anos de idade ou que já possuam um nível básico de leitura. Secundário: Familiares e pessoas em geral, as quais serão os facilitadores para as crianças durante o jogo.

Necessidade: Um Jogo de tabuleiro diferenciado, pois se apresenta como proposta incomum no Brasil, onde a necessidade de projetos e investimentos ligados à medula óssea são mais determinantes, já que, por causa da miscigenação de seu povo, há uma dificuldade extrema para se encontrar doadores compatíveis fora da nação.

3.1 BRIEFING

Diferencial do projeto: O "SUPER-DOADORES" é diferenciado e experimental por não haver dados de projetos similares no Brasil que tenham como alvo principal as crianças, faixa etária ainda pouco assistida pelas campanhas de conscientização sobre a doação de medula óssea; além da qualidade projetual, desde a concepção das casas, desafios, perguntas, interação com outros conteúdos (interdisciplinaridade) e layout eficiente e atrativo.

Peças a serem desenvolvidas: 1 tabuleiro, 4 pinos, 1 dado de 4 lados, 1 dado de 6 lados, 8 cartões de medula, 4 cartões de doação de sangue, 7 baralhos de cartas, 5 cartela de dicas, 1 cartilha de regras e personagens, 7 caixas de baralhos, 1 caixa de cartelas, 1 caixa do jogo.

Materiais e processos gráficos: Em vias gerais, serão utilizadas a impressão digital e plotagem; papéis couché, panamá, sulfite e, para a confecção da caixa do jogo, papelão.

Para descrição completa dos materiais e processos gráficos, vide o tópico "3.5 MATERIAIS E PROCESSO GRÁFICO / PRODUTIVO" na página 43 deste memorial.

Informações adicionais:

Apresentação: Apresentação digital e um modelo próximo ao objeto real, com dimensões, impressão, qualidade de acabamento, dentre outros detalhes, semelhantes à realidade.

3.2 COLETA DE DADOS E PESQUISA IMAGÉTICA

A coleta de dados deu-se inicialmente através de conversas, críticas e sugestões de profissionais das áreas de design, saúde e educação. Além disso os conteúdos teóricos sobre o desenvolvimento de jogos; relação entre o jogo e aprendizagem e conhecimentos específicos ligados ao tema de medula óssea, dentre outros, foram sendo construídos fundamentados nas mais diversas leituras; em visitas a lojas e escolas, analisando objetos semelhantes, etc. Tal conteúdo, após aplicado, pode ser percebido em cada ponto do projeto.

3.2.1 PEÇAS I MEDULA ÓSSEA



Figura 1 - Imagem do blog "TWITEDULA"
(Fonte: <http://www.paulapico.com>).



Figura 2 - Campanha do Ministério da Saúde. Dezembro de 2009
(Fonte: <http://f.i.uol.com.br>).

3.2.1 PEÇAS I MEDULA ÓSSEA



Figura 3 - Campanha realizada pelo NACC – Núcleo de Apoio à Criança com Câncer. Recife – PE
(Fonte: <http://www.nacc.org.br>).



Figura 4 - Campanha realizada pela AMEO – Associação da Medula Óssea. Sorocaba – SP
(Fonte: blogdaandreiakely.files.wordpress.com).

3.2.1 PEÇAS | MEDULA ÓSSEA



Figura 5 - Folder do HEMORIO - Hemocentro do Rio de Janeiro. Itaperuna – RJ (Fonte: outrarevista.blogspot.com).

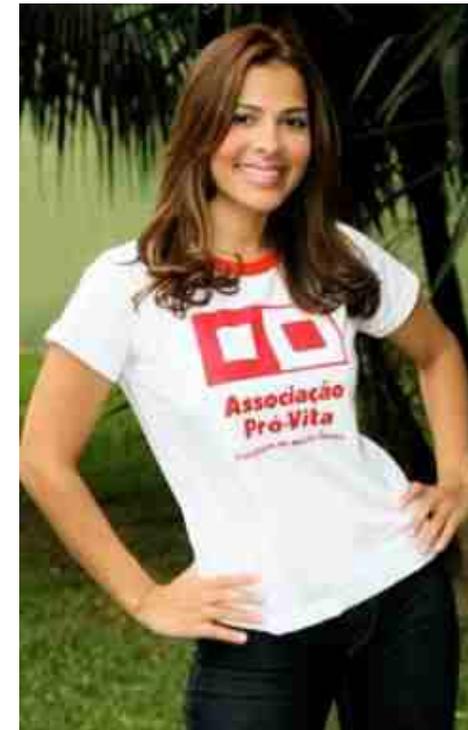


Figura 6 - Camisa da Associação Pró-Vida (Fonte: tecontei.com.br).

3.2.2 MARCAS | SUPER-HERÓIS



Figura 7 – Marca da Liga da Justiça
(Fonte: <http://www.comicartcommunity.com>).



Figura 8 – Marca do Capitão América
(Fonte: <http://rlv.zcache.com>).



Figura 9 – Marca do Superman
(Fonte: <http://www.cartoonlogodesigns.com>).



Figura 10 – Marca do X-men
(Fonte: <http://images.quebarato.com.br>).

3.2.3 SIGNOS | SUPER-HERÓIS



Figura 11 - O "S" do Super-Man
(Fonte: <http://comicattack.net>).



Figura 13 - O "X" do X-Men
(Fonte: <http://www.freewebs.com>).



Figura 12 - O "A" do "Capitão América"
(Fonte: <http://cidadaoquem.blogspot.com>).



Figura 14 - O "4" do "Quarteto Fantástico"
(Fonte: <http://cidadaoquem.blogspot.com>).

3.2.4 ILUSTRAÇÕES SUPER-HERÓIS



Figura 15 - Liga da Justiça (Fonte: <http://iradex.net/blog>).



Figura 17 - Liga da Justiça (Fonte: <http://justiceleagueunlimited.blog.co.in>).



Figura 16 - O Espetacular Homem-Aranha (Fonte: <http://www.superheroes-r-us.com>).



Figura 18 - O Espetacular Homem-Aranha (Fonte: assistirfilmesonline.info).

3.3 ANÁLISE DE SIMILARES

3.3.1 SIMILARES COMUNS



Figura 19 – O Jogo da Vida
(Fonte: emportofeliz.blogspot.com).

O Jogo da Vida (The Checkered Game of Life) foi criado em 1860 e vendeu mais de 45000 cópias no final do primeiro ano. Como muitos jogos do século 19, ele tinha uma forte mensagem de moral. Basicamente o jogador começava na infância e terminava numa próspera e rica velhice.



Figura 20 – Banco Imobiliário
(Fonte: wickedtwins.wordpress.com).

O Banco Imobiliário (Monopoly) surgiu em 1935 e aproximadamente 750 milhões de pessoas já jogaram esse jogo, tornando-o "o jogo de tabuleiro mais jogado no mundo". O objetivo principal do jogo é comprar terrenos e alugá-los, tentando comprar todos os terrenos de certos bairros e por fim, manter o monopólio imobiliário.

3.3.1 SIMILARES COMUNS



Figura 21 – Detetive
(Fonte: magazineluiza.com.br).

Outro jogo famoso foi o Detetive (Clue), criado em 1949. O jogo se passa numa mansão, onde os jogadores têm que descobrir quem matou o dono da casa, relatando em que quarto e com qual arma o assassinato ocorreu. Os jogadores andam pela mansão por quadrados e definem o seu movimento com dados.

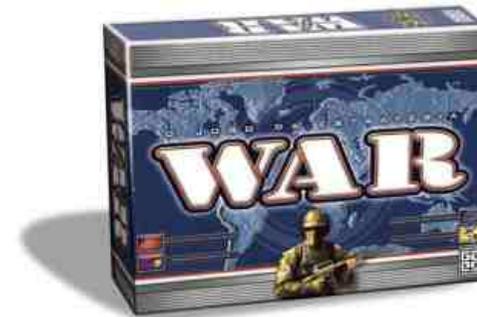


Figura 22 – War
(Fonte: artilhariacultural.com)

O jogo "War" foi criado em 1957, na França e logo comprado e distribuído nos Estados Unidos. Nesse jogo, o tabuleiro é um mapa mundial dividido em territórios, os quais são adquiridos e perdidos pelos jogadores. As batalhas por territórios são definidas por lances de dados de seis faces.

3.3.2 SIMILARES EDUCATIVOS



Figura 23 – Soletrando
(Fonte: turbinagames.blogspot.com)

Jogo Soletrando. Jogo baseado no quadro do programa Caldeirão do Huck, Rede Globo de Televisão, que tem como objetivo a soletração de palavras. Indicado para toda a família com crianças acima de 8 anos. 1 a 4 participantes. Em duas versões: Jogo de Tabuleiro com Baralho e Jogo em CD-ROM + Tabuleiro.



Figura 24 – Jogo da pastagem
(Fonte: tetelog.blogspot.com)

o Jogo de Pastagem foi lançado em 2008 pelo Núcleo de Estudos de Planejamento e Uso da Terra (Neput), concebido com o objetivo principal de levar a questão do manejo do pasto e do gado para o campo lúdico, atuando como ponto de partida para discussões buscando soluções que envolvam os participantes de forma dialógica e racional.

3.3.2 SIMILARES EDUCATIVOS



Figura 25 – Amigos do meio ambiente
(Fonte: ensp.fiocruz.br)

O jogo "Prato Feito" foi desenvolvido pela disciplina de Nutrologia - ligada ao Departamento de Pediatria da Unifesp (Universidade Federal de São Paulo) - em conjunto com uma empresa fabricante de brinquedos para ensinar crianças acima de sete anos como fazer uma alimentação equilibrada e montar refeições diversificadas e apetitosas.



Figura 26 – Prato Feito
(Fonte: <http://www.redetec.org.br>)

O "Jogo dos Amigos do Meio Ambiente - Jama", é um jogo educativo-cooperativo que objetiva, através do lúdico, educar e divertir crianças e adolescentes sobre os temas meio ambiente, trabalho agrícola, agrotóxicos e saúde humana. Foi lançado em 2008 pela pesquisadora Rosane Curi do Cesteh/ENSP (Centro de Estudos da Saúde do Trabalhador e Ecologia Humana/Escola Nacional de Saúde Pública).

3.3.2 SIMILARES EDUCATIVOS



Figura 27 – O Jogo da Onda
(Fonte: <http://www.fiocruz.br>)

O "Jogo da Onda" é um jogo de tabuleiro e cartas desenvolvido pela FIOCRUZ, que procura, de forma divertida, educativa e motivadora, esclarecer dúvidas e promover reflexões sobre a prevenção da Aids e sobre a dimensão social e afetiva do uso indevido de drogas, enfocando questões emocionais, familiares e pedagógicas.

3.3.3 JOGOS COM TEMÁTICA DE SUPER-HERÓIS



Figura 28 - Jogo Banco Imobiliário - Liga da Justiça.
(Fonte: emule.com.br)



Figura 29 - Jogo Lince - Marvel Heroes.
(Fonte: submarino.com.br)

3.3.3 JOGOS COM TEMÁTICA DE SUPER-HERÓIS



Figura 30 - Jogo Combate - Marvel.
(Fonte: submarino.com.br)



Figura 31 - Jogo Strategy Board Game - Marvel Heroes.
(Fonte: robotpanic.com)

3.4 REQUISITOS E RESTRIÇÕES PROJETUAIS

Algumas necessidades precisaram ser atendidas como o ajuste à faixa etária, layout atraente, adequação do conteúdo à realidade infantil, clareza de informações, dinâmica de jogo, transversalidade (possibilidade de se instituir, na prática educativa, uma analogia entre aprender conhecimentos teoricamente sistematizados – “aprender sobre a realidade” - e as questões da vida real – “aprender na realidade e da realidade”) e interdisciplinaridade (conjunto dos diferentes contributos das várias ciências no sentido de encontrar uma explicação e um entendimento de determinado assunto, isto é, cada tema ou assunto engloba várias ciências).

Dentre as limitações projetuais podem ser citadas as restrições quanto aos custos; a dificuldade de produzi-lo com os exatos materiais, mesmos tipos de impressão e acabamento. A caixa do jogo, por exemplo, foi confeccionada com partes coladas de papelão, incluindo as divisórias internas, tendo sua tampa adesivada com a impressão do layout final. O ideal seria a confecção da caixa com impressão diretamente no papelão seguido dos cortes e vincos necessários para a montagem. O tabuleiro foi plotado e os pinos, dados, cartas, cartelas e respectivas caixas, impressas a laser no lugar da impressão offset; com vinco, corte e cola feitas de forma manual, em vez da utilização do vinco automático e facas de corte.

3.5 MATERIAIS E PROCESSO GRÁFICO / PRODUTIVO

DADOS PARA A PRODUÇÃO DO MOCK UP:

Tabuleiro: Quantidade: 1 unidade.

Formato 57 x 43 cm. Papel sulfite, 180 g/m² em plotagem colorida só frente com laminação brilhosa, Empastada em papel panamá de 2 mm. Acabamento de verso em papel Carmem.

Cartas: Quantidade: 132 cartas. Baralho “Diagnóstico”: 7 unidades; “Nacionalidade – Você é brasileiro”: 27 unidades; “Nacionalidade – Você não é brasileiro”: 37 unidades; “Probabilidade – Você é parente”: 7 unidades; “Probabilidade – Você não é parente”: 7 unidades; “Transplante”: 7 unidades; Baralho de Perguntas: 40 unidades.

Formato 8,5 x 6,5 cm. Papel couché, 300 g/m²; impressão digital a laser, colorida, frente e verso.

Cartelas de medula: Quantidade: 8 unidades.

Formato 8,5 x 6,5 cm. Papel couché, 300 g/m²; impressão digital a laser, colorida, frente e verso.

Cartelas de sangue: Quantidade: 4 unidades.

Formato 5 x 6 cm. Papel couché, 300 g/m²; impressão digital a laser, colorida, frente e verso com corte especial.

Cartilha: Quantidade: 1 unidade.

Formato 14,8 x 21 cm. Capa e fundo em papel couché 300 g/m². Miolo com 4 páginas em papel couché 150 g/m². Impressão colorida a laser com dobra e grampo.

3.5 MATERIAIS E PROCESSO GRÁFICO / PRODUTIVO

Guia de Dicas: Quantidade: 5 unidades.

Formato 23 x 21 cm. Papel couché, 300 g/m²; impressão digital a laser, colorida, frente e verso.

Dados: Quantidade: 2 unidades de 2 lados (1 montado e outro como reserva sem montar) e 2 dados de 6 lados (1 montado e outro também como reserva sem montar).

Dado de 4 lados: Formato 14,5 X 11,8 cm. Dado de 6 lados: Formato 10,3 X 9,3 cm. Papel couché 300 g/m², impressão digital a laser, colorida, só frente.

Pinos: Quantidade: 8 unidades (abertos para montar).

Formato 2 x 11cm. Papel couché, 300 g/m²; impressão digital a laser, colorida e reforço na base.

Caixas para baralhos e cartelas: Quantidade: 7 caixas de baralhos e 1 caixa de cartelas.

Formato 9 x 7 x 2 cm (caixa maior) e 9 x 7 x 1 cm (caixa menor). Papel couché, 300 g/m²; impressão digital a laser colorida com dobra e cola.

Caixa do jogo: Quantidade: 1 unidade.

Formato 46 x 36 x 5 cm. Papelão forrado com papel sulfite, 180 g/m². Plotagem colorida só frente com laminação brilhosa.

3.5 MATERIAIS E PROCESSO GRÁFICO / PRODUTIVO

DADOS PARA PRODUÇÃO EM GRANDE ESCALA:

Tabuleiro: Quantidade: 1 unidade.

Formato final 43 x 57 cm. Tabuleiro acoplado c/ offset, papel paran e Carmem. Forro: 43 x 57cm, 4x0 cores, tinta escala em papel off-set 180 g/m². Paran: 43 x 57cm, sem impresso, em papelo Paran, 500 g/m². Fundo: 43x57cm, 1x0, cor, tinta especial em papel color-plus, 180 g/m², plastificado = 1 lado(s) (forro). Obs.: forro com laminao brilhante, fundo no Carmem, 1 cor, todos acoplados.

Cartas: Quantidade: 132 cartas. Baralho “Diagnstico”: 7 unidades; “Nacionalidade – Voc  brasileiro”: 27 unidades; “Nacionalidade – Voc no  brasileiro”: 37 unidades; “Probabilidade – Voc  parente”: 7 unidades; “Probabilidade – Voc no  parente”: 7 unidades; “Transplante”: 7 unidades; Baralho de Perguntas: 40 unidades.

Formato final 6,5 X 8,5 cm, 4X4 CORES. Tinta escala em papel couch brilho, 300 g/m², em laminao

Cartelas de medula: Quantidade: 8 unidades.

Formato final 6,5 X 8,5 cm, 4X4 cores, tinta escala em papel couch brilho, 300 g/m².

Cartelas de sangue: Quantidade: 4 unidades.

Formato final 6,5 X 8,5 cm, 4X4 cores, Tinta escala em papel couch brilho, 300 g/m².

3.5 MATERIAIS E PROCESSO GRÁFICO / PRODUTIVO

Cartilha: Quantidade: 1 unidade.

Formato final 14,8 X 21. Canôa. Capa + Miolo (4 páginas.) 4x4 cores. Tinta escala em papel couché brilho. Capa 300 g/m² e miolo 150 g/m². Com dobra e grampo.

Guia de Dicas: Quantidade: 5 unidades.

Formato final: 21x23cm. 4X4 cores. Tinta escala em papel couché brilho 300 g/m².

Dados: Quantidade: 2 unidades de 2 lados (1 montado e outro como reserva sem montar) e 2 dados de 6 lados (1 montado e outro também como reserva sem montar).

Dado de 4 lados: Formato 14,5 X 11,8 cm, 4x4 cores. Tinta escala em Papel couché brilho 300 g/m².

Dado de 6 lados: Formato 10,3 X 9,3 cm , 4x0 cores. Tinta escala em papel couché brilho 300 g/m².

Com corte e vinco. Obs.: Faca de corte + montagem.

Pinos: Quantidade: 8 unidades (abertos para montar).

Formato 2 x 11cm, 4x0 cores. Tinta escala em papel couché brilho 300 g/m². Corte e Vinco.

Obs.: Faca de corte + montagem.

Caixas para baralhos e cartelas: Quantidade: 7 caixas de baralhos e 1 caixa de cartelas.

Formato 9 x 7 x 2 cm (caixa maior) e 9 x 7 x 1 cm (caixa menor). Tinta escala papel couché, 300 g/m².

Corte e Vinco. Obs.: Faca de corte + montagem.

3.5 MATERIAIS E PROCESSO GRÁFICO / PRODUTIVO

Caixa do jogo: Quantidade: 1 unidade.

Formato 36 x 46 cm, 1x0 cor. Tinta especial em Papelão Ondulado 450 g/m². Corte e Vinco, colagem.

Obs.: As impressões são feitas em gráficas offset e a caixa do jogo produzida por empresas que transformam papelão ondulado.

3.6 DESENVOLVIMENTO DE ALTERNATIVAS

O desenvolvimento das alternativas deu-se por etapas. No início foi adquirida base teórica através de leituras, diálogos, visitas, pesquisas na internet, etc. Passou-se então para o processo de definição da estrutura do jogo; fixação de fases, casas, regras, materiais auxiliares como cartas, cartelas, e dados. Neste processo, para que se chegasse ao resultado final, houve diversas adaptações e revisões, realizadas junto à profissionais de saúde e educação. Tudo para que sua qualidade de conteúdo e jogabilidade estivessem garantidas. Só então passou-se para a fase final de elaboração de partido gráfico, embalagem e produção.

A temática inicial trazia a medula como uma fábrica. Chegou a ser cogitada a possibilidade de dar ao jogo o nome “Fábrica da vida” e desenvolver o partido gráfico baseado nesta direção. A partir de orientações foi percebida a deficiência apelativa que tal temática teria para as crianças. Não era lúdico e interessante o suficiente. A partir daí foi iniciada a busca por uma nova temática mais empolgante e próxima do dia-a-dia das crianças em geral.

3.6 DESENVOLVIMENTO DE ALTERNATIVAS

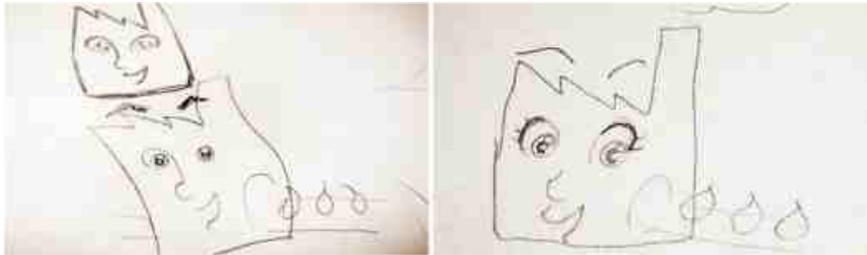


Figura 32 – Rascunhos da fábrica da vida.

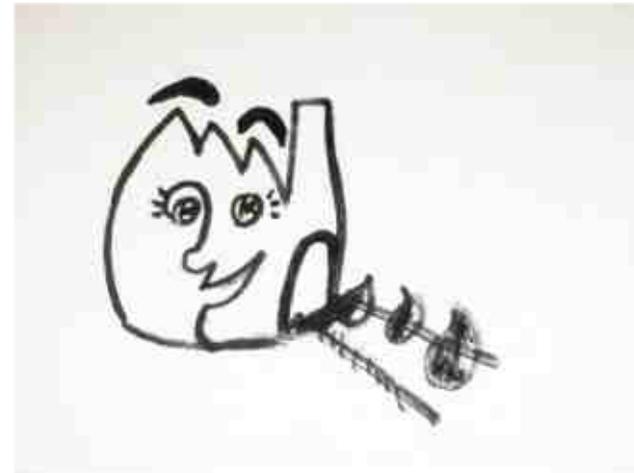


Figura 33 – Rascunho da fábrica da vida.

3.6 DESENVOLVIMENTO DE ALTERNATIVAS



Figura 34 – Fábrica da vida colorida.



Figura 35 – Fábrica da vida doente.

3.6 DESENVOLVIMENTO DE ALTERNATIVAS



Figura 36 – Fábrica da vida. Teste da nova proposta de traço e cor.

3.6 DESENVOLVIMENTO DE ALTERNATIVAS



Figura 37 – Tabuleiro colorido (teste).

3.6 DESENVOLVIMENTO DE ALTERNATIVAS

Perceber a realidade dos pacientes na busca pela salvação de suas vidas foi fundamental nesta etapa. Aqueles que conseguem encontrar o doador compatível passam a considerá-lo como um verdadeiro herói. É isso! Fazer o cadastro e doar a medula são atitudes heróicas através das quais pessoas normais podem salvar vidas. Ficou decidida então a nova temática como sendo a do universo dos super heróis.

Rascunhos dos personagens da nova temática de super-heróis:



Figura 38 – Rascunhos dos Super-heróis.



Figura 39 – Rascunhos dos Super-heróis.



Figura 40 – Rascunhos dos Super-heróis.

3.6 DESENVOLVIMENTO DE ALTERNATIVAS



Figura 41 – Rascunhos dos Super-herínas.



Figura 42 – Rascunhos dos Super-herínas.



Figura 43 – Rascunhos dos Super-herínas.

3.6 DESENVOLVIMENTO DE ALTERNATIVAS

O novo tema teve como fundamento o enredo a seguir, que está presente na cartilha de regras:

“A cidade de “Salvópolis” passou a viver em paz e sossego graças à chegada, há algum tempo atrás, de um grupo de super-heróis. Os crimes diminuíram, o bem passou a reinar e as pessoas começaram a viver em tranquilidade e sossego. O dia-a-dia dos nossos heróis era basicamente o mesmo. Estavam todo o tempo a procurar criminosos, desvendar planos malignos e salvar pessoas em perigo. Até que um belo dia as coisas pareceram diferentes. Naquela sexta-feira não houve crimes, nenhum plano maligno e ninguém em perigo precisando ser resgatado! Eles decidiram, então, passar um dia diferente e foram passear no parque. Tudo estava correndo tranquilamente quando, de repente, ouviram no caminho um jornaleiro gritando uma manchete bombástica! O jornal dizia: “SALVE MILHARES DE VIDAS, HOJE”! Rapidamente, colocaram as super-roupas e compraram o jornal para ver o que precisariam fazer para salvar aquelas vidas. Todos ficaram surpresos ao descobrir que a matéria tratava de uma campanha de medula óssea que aconteceria em “Salvópolis” naquele mesmo dia. Ela dizia que bastava um pouquinho de sangue e o preenchimento de uma ficha para que qualquer um se tornasse doador voluntário de medula óssea. Dessa forma várias pessoas poderiam ser salvas das garras de um novo grupo de doenças vilãs que já haviam invadido várias cidades do mundo. Nossos heróis decidiram prontamente ajudar e foram voando até o local onde os pacientes estavam, pois queriam saber o que precisava ser feito para tornarem-se doadores... Ou melhor, para tornarem-se os SUPER-DOADORES!”

3.7 IDENTIFICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PARTIDO

3.7.1 REGRAS

Na maioria dos jogos de tabuleiro existem casas que não são utilizadas em determinada rodada por um jogador específico, dadas as regras que normalmente determinam que o andar das casas seja baseado no jogar de dados. No "SUPER-DOADORES", existe, porém, a necessidade de que todos os jogadores caminhem por todas as casas, para que não se perca o raciocínio das fases, desde o conhecer dos pacientes até o transplante e a cura.

Para isso foi desenvolvido um raciocínio ou regra básica. A condução do jogo se dará cada casa de uma vez, obrigatoriamente. O nome da casa sugerirá uma ação ou desafio determinado. Através da cor e letra referentes à casa o jogador verifica no guia de dicas o que deve ser feito. Há também um auxílio nas casas com ícones dos objetos a serem utilizados (dados, cartas, cartelas, etc). Quem chegar primeiro em cada casa deve ler o guia em voz alta para servir de auxílio aos demais participantes.

Haverá sempre um facilitador que pode ser um professor, um familiar, uma criança mais velha ou até mesmo uma da mesma idade com presente uma leitura mais avançada. No jogo o facilitador é chamado de "Senhor Doutor" e sua função é auxiliar os jogadores, que no jogo são chamados de "doadores", na leitura das cartas, na própria leitura dos balões e no que mais for necessário.

3.7.2 OBJETOS DO JOGO

Caixa do jogo: Item onde todos os objetos do jogo são acondicionados.

Caixa de baralhos e cartelas: Local onde estão contidas as cartas e cartelas.

Tabuleiro: O tabuleiro do jogo é a superfície onde se desenvolverá toda a brincadeira. Possui 28 casas e 7 fases (Início, Nacionalidade, Probabilidade, Cadastro, Compatibilidade, Transplante e Cura).

Dados: São 2. Dado de 6 lados com numeração de 1 a 6. Dado de 4 lados, com duas utilidades: Com finalidade numérica de 1 a 4 e para dar as respostas “sim” ou “não”, verificadas na base do dado que cair para baixo.

Pinos: Os pinos são de papel e representam os doadores no jogo. Possui 8 opções de super-heróis, 4 homens e 4 mulheres.

Cartas: São 7 baralhos de cartas: Diagnóstico, Pergunta, Probabilidade – “Você é parente”, Probabilidade – “Você não é parente”, Nacionalidade – “Você é brasileiro”, Nacionalidade – “Você não é brasileiro” e Transplante, cada um com sua finalidade e especificidade no jogo.

3.7.2 OBJETOS DO JOGO

Cartelas: São 2 tipos: Cartelas de “Medula”, são 2 de cada cor totalizando 8 cartelas, através das quais será vista a compatibilidade dos doadores com os pacientes. E as Cartelas “Doe 4 ml de sangue”, 4 no total, dadas aos participantes já no início do jogo, servindo para doação num momento específico da brincadeira.

Guia de dicas: Neste guia o jogador deve ler o texto referente à casa onde ele está. Lá encontrará a dica do que deve ser feito para avançar. São 5 guias, um para cada participante e 1 para o facilitador.

Cartilha: Aqui os jogadores encontrarão regras e informações sobre o jogo.

3.8 APRESENTAÇÃO DAS ALTERNATIVAS E PARTIDOS

3.8.1 O LOGOTIPO

A versão final utilizada nas caixas apresenta linhas de luz, efeitos claro/escuro, além da sobreposição ao fundo. Tal escolha deu-se para seguir a tendência dos jogos com temática heróica, levando em consideração a tecnologia utilizada para impressão e reprodução.

The logo features the words 'SUPER DOADORES' in a large, bold, red, 3D-style font with a slight shadow. Below it, the words 'A LIGA DA VIDA' are written in a smaller, blue, bold, sans-serif font. The entire logo is centered on the page.

**SUPER
DOADORES**
A LIGA DA VIDA

Figura 44 – Marca “SUPER DOADORES, a liga da vida”.

3.8.1 O LOGOTIPO

O USO DA PERSPECTIVA

A escolha pela marca contendo apenas o logotipo, sem símbolo ou signo gráfico deu-se basicamente: 1 – Pelo fato do nome “SUPER-DOADORES”, apesar de ser moderadamente diferente, não apresentar grandes dificuldades de familiarização. 2 – Pela associação futura, em potencial, a produtos e desdobramentos do projeto de forma mais clara e direta do que um símbolo permitiria. 3 – Pelo investimento inicial em comunicação ser limitado, devendo, desta forma, ser focado o reconhecimento do nome.

A marca do jogo traduz qualidades importantes quando se trata do universo de super-heróis infantis que são a energia, força, vivacidade, dinamicidade e agilidade. Características conseguidas, dentre outros elementos, a partir do uso da perspectiva nas palavras.

Vale lembrar que antes do surgimento da perspectiva, as pinturas e desenhos normalmente utilizavam uma escala para objetos e personagens de acordo com seu valor espiritual ou temático: em uma pintura egípcia, por exemplo, o faraó fatalmente era representado em tamanho várias vezes maior que o de seus súditos. Especialmente na arte medieval, a arte era entendida como um conjunto de símbolos, mais do que como um conjunto coerente. O único método utilizado para se representar a distância entre objetos era pela sobreposição de personagens.

3.8.1 O LOGOTIPO

EXEMPLO DE USO DE PERSPECTIVA NOS CENÁRIOS DE SUPER-HERÓIS

A perspectiva é bastante utilizada nos quadrinhos e desenhos animados, inclusive os que apresentam temáticas de super-heróis. Podemos concluir de forma rápida que, mesmo que não perceba, o leitor de quadrinhos ou o espectador dos desenhos já citados, apresentam uma interessante capacidade de interpretação, visual e verbal. O aparente despojamento destas meios esconde muitas vezes uma linguagem sofisticada, com uso de perspectiva e de simetrias.



Figura 45 - Batmam. Uso de perspectiva.
(Fonte: wallbase.net)



Figura 46 - Marvel. Uso de perspectiva.
(Fonte: paranoidzine.blogspot.com)



Figura 47 - Homem-Aranha .
Uso de perspectiva.
(Fonte: xtzabcdef.blogspot.com)

3.8.1 O LOGOTIPO

EXEMPLO DE USO DE DISTORÇÕES E PERSPECTIVA NOS LOGOTIPOS DE SUPER-HERÓIS

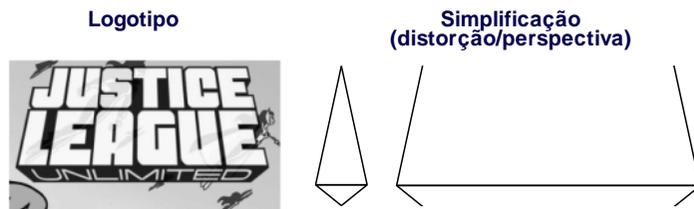


Figura 48 - Marca da Liga da Justiça.



Figura 50 - Marca do Superman.



Figura 49 - Marca do Capitão América.



Figura 51 - Marca dos X-Men.

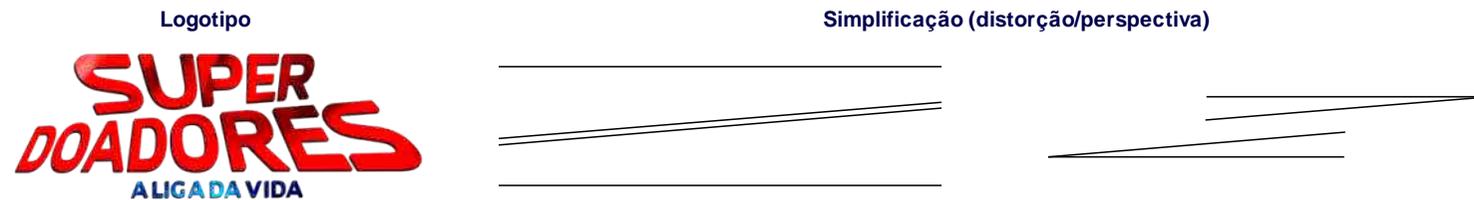


Figura 52 - Marca dos Super-Doadores.

3.8.1 O LOGOTIPO

A ESCOLHA DAS CORES

Vermelho e azul formam uma combinação bastante comum no universo dos super-heróis. São as principais cores do Super-Man, Mulher-Maravilha e Capitão América. Um dos motivos para o uso de tal combinação está no fato de representar a bandeira americana. Mas não é o único. Em diversas situações, propostas, ou lugares do mundo o vermelho e azul representarão muito mais do que apenas a associação a uma bandeira, ainda que seja da mais poderosa de todas as nações

O vermelho, por exemplo, é a cor do sangue, elemento que fundamenta toda a temática do jogo, que trata da deficiência na produção do sangue e cura através do transplante da sua matriz geradora. E se sangue é vida, o vermelho passa, então, a representar de forma bastante eficiente também a luta por esta vida. O vermelho está situado no limite do visível do espectro luminoso. Abaixo deste comprimento de ondas, o infravermelho, não é mais perceptível pela visão humana, assim como pode ser o limite da vida para tantos, algo ainda pouco, em vias gerais, percebido pelas sociedades mundiais.



Figura 53 - Homem-Aranha.
(Fonte: xtoon11xdmais.blogspot.com).



Figura 54 - Capitão América.
(Fonte: bardonerd.com.br).



Figura 55 - Capitão Planeta.
(Fonte: vivoverde.com.br).



Figura 56 - Superman .
(Fonte: portalcinema.blogspot.com).



Figura 57 - Mulher-Maravilha .
(Fonte: personagensdedesenhos.blogspot.com).

3.8.1 O LOGOTIPO

A ESCOLHA DAS CORES

O azul também está associado ao sangue. Fala-se de sangue azul para referência a um sangue superior, mais importante, raro. No dia-a-dia da luta pelo transplante de medula, descobre-se que todo sangue, também é “azul”. Todos são importantes, todos podem salvar vidas. O azul está ligado à paz, à ordem, à harmonia, algumas das características recuperadas de forma intensa quando se alcança o sucesso na doação de medula óssea. É a cor das forças policiais em diversos lugares do mundo, remetendo, desta forma, à intensa e terrível luta dos pacientes e familiares. É também a cor da Terra vista do espaço, o que nos faz lembrar que tal combate é realizado não de modo particular e exclusivista, mas pela vida de inúmeras pessoas ao redor do planeta.

Vermelho e azul são cores primárias, da mesma maneira como é primária e primordial a luta pela essencial de todas as coisas: a vida. São também as cores do fogo. O fogo mais quente é azul. Vermelha é a brasa incandescente em meio às chamas. O fogo pode ser associado à cultura, ao conhecimento e, conseqüentemente, à conscientização proposta através do projeto do jogo “SUPER-DOADORES”.

PANTONE

 PANTONE 1795C

 PANTONE 2935C

CMYK

 C: 0 M: 100 Y: 100 K: 10

 C: 39 M: 22 Y: 0 K: 0

RGB

 R: 196 G: 38 B: 29

 R: 0 G: 86 B: 156

Figura 58 - Cores do logotipo "Super-Doadores".

3.8.1 O LOGOTIPO

A ESCOLHA DA FONTE

A fonte utilizada classifica-se como “techno” e é caracterizada pelas formas baseadas em ângulos retos, com arredondamento dos cantos, possui espessura uniforme, visual simplificado, o que denuncia seu objetivo de expressar uma temática moderadamente cientificista e modernista. Fontes com tais características costumam ser usadas em plantas de desenhos técnicos de engenharia, arquitetura, quadrinhos e filmes de ficção científica; o que a torna ideal para representar o universo heróico do “SUPER-DOADORES”. Além disso a tecnologia está todo o tempo implícita no jogo, já que os testes genéticos para descobrir a compatibilidade, assim como o próprio transplantes só são possíveis hoje graças ao grande avanço tecnológico da medicina atual.

SKYfont Thich

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.0123456789

Figura 59 – SKYfont Thich.

3.8.1 O LOGOTIPO

DIAGRAMA CONSTRUTIVO/Linhas gerais

Para facilitar a construção do logotipo em diferentes dimensões, optou-se por utilizar o módulo que equivale à letra "A" da frase "A LIGA DA VIDA", presente na marca. Ele servirá de referência para a construção de todos os elementos da logo.



Figura 60 – Diagrama construtivo da marca "Super-Doadores".

3.8.1 O LOGOTIPO

DIAGRAMA CONSTRUTIVO / Linhas de perspectiva



Figura 61 – Diagrama construtivo da marca "Super-Doadores".



3.8.1 O LOGOTIPO

RESERVA DE INTEGRIDADE

Para garantir a integridade e a legibilidade da marca, a área em volta dela deve ficar livre de qualquer elemento gráfico ou tipográfico. Para isso, deve ser reservada uma distância mínima das bordas externas da área ocupada pela marca. Dessa forma, estabeleceu-se o mesmo módulo que equivale à letra "A" da frase "A LIGA DA VIDA", citado anteriormente. Para obter os melhores resultados, recomenda-se utilizar, sempre que possível, uma reserva maior que o requisito mínimo.



Figura 62 – Reserva de integridade da marca "Super-Doadores".

REDUÇÃO MÍNIMA:



Figura 63 – Redução da marca "Super-Doadores".

3.8.1 O LOGOTIPO

APLICAÇÃO EM PRETO E BRANCO E TONS DE CINZA



Figura 64 – Aplicação em preto e branco e escala de cinza da marca "Super-Doadores".

3.8.1 O LOGOTIPO

APLICAÇÃO EM FUNDOS COLORIDOS



A utilização da versão colorida da marca deve ser feita apenas em fundos que estejam entre os padrões cromáticos ilustrados acima.



3.8.1 O LOGOTIPO

APLICAÇÃO EM FUNDOS COLORIDOS



Figura 67 – Aplicação correta da marca "Super-Doadores" em fundos coloridos.

Para fundos de outras cores, deverá ser usada a versão branca da logo.



Figura 68 – Aplicação correta da marca "Super-Doadores" em fundos coloridos.

Com excessão para os tons pastéis e transparências que apresentem contraste suficiente. Nestes casos a versão colorida poderá ser aplicada.

3.8.2 O ESCUDO



Figura 69 – Super "D" com escudo preto.



Figura 70 – Super "D" com escudo branco.

3.8.2 O ESCUDO

A maior parte dos heróis de filmes, quadrinhos ou desenhos animados possui um signo que o representa. É muito comum ser uma letra e é exibido nos uniformes e objetos que utilizam. Decidiu-se, então, pelo uso da mesma linguagem encontrada nos super-heróis vistos e lidos todos os dias por tantas crianças no mundo afora; tendo sido a letra “D” de “doadores”, escolhida para tal função. Um “D” dinâmico, vermelho (em associação à logo do jogo e à cor do sangue e medula óssea), sobrepondo-se a um escudo ou brasão ao fundo.

É interessante neste ponto lembrar das raízes da heráldica, que é a ciência e arte de descrever os brasões ou escudos. Suas origens remontam aos tempos em que era imperativo distinguir os participantes das batalhas e dos torneios, assim como descrever os serviços por eles prestados e que eram pintados nos seus escudos. É exatamente isso que cada uma das pessoas envolvidas, inclusive os doadores, nas histórias ligadas à medula óssea é. Elas são guerreiras! Travam batalhas diárias pela vida. O escudo dos Super-Doadores é como um brasão da antiga heráldica. Simboliza a guerra pela própria existência, agrega todos os serviços feitos, o grande esforço e entrega!

3.8.2 O ESCUDO

A configuração do “D” remete a este universo de peleja. Lembram duas espadas em pleno duelo. A esperança contra a desesperança, a cura contra a vilania de doenças tão ferozes, a vida contra a morte!



Figura 71 – Duelo de espadas. (Fonte: abilities.ca).



Figura 72 – Dois caminhos. (Fonte: evangelismoadgl.blogspot.com).



A outra associação feita é a dois caminhos que se cruzam. Tal imagem serve perfeitamente como analogia sobre a doação de medula óssea. Quando duas vidas se unem por um mesmo interesse, se descobrem ao acaso com uma similaridade ímpar... Quando a possibilidade de uma pessoa se une à necessidade de outra, aí a cura é gerada!

3.8.2 O ESCUDO

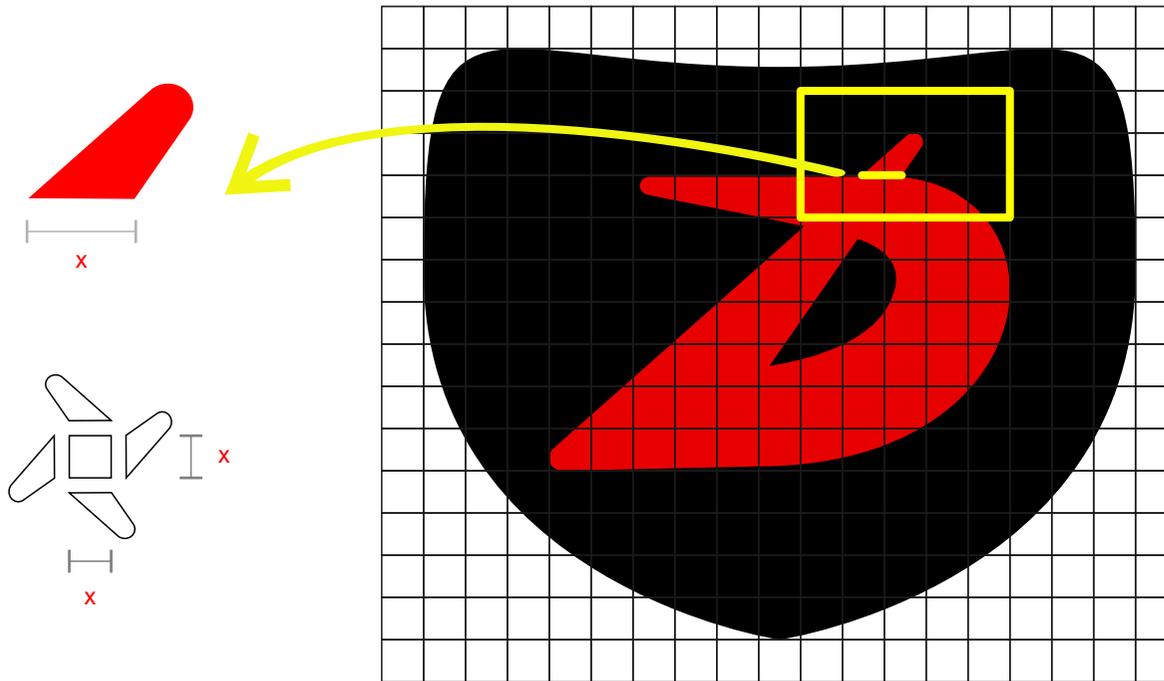


Figura 73 – Módulo padrão para a construção do Super "D".

3.8.2 O ESCUDO

DIAGRAMA CONSTRUTIVO

- Linhas gerais

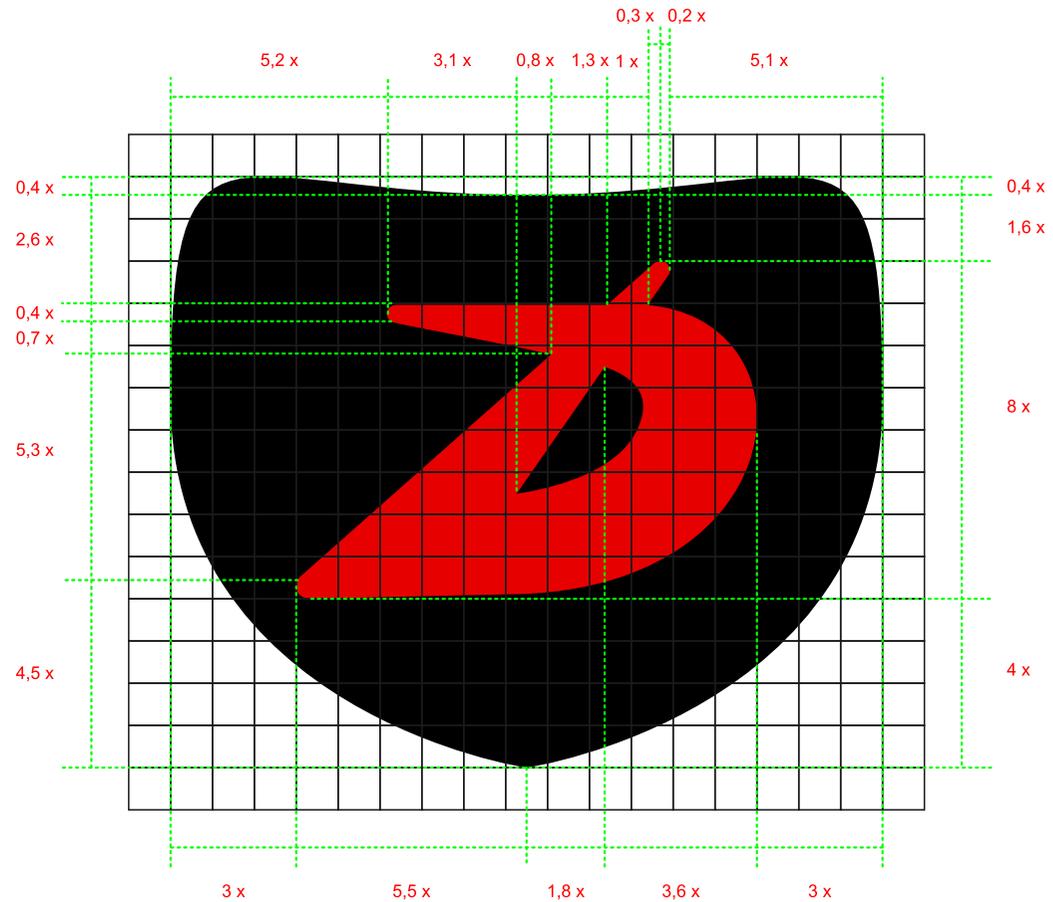


Figura 74 – Diagrama construtivo do Super "D".

3.8.2 O ESCUDO

DIAGRAMA CONSTRUTIVO

- Linhas de perspectiva

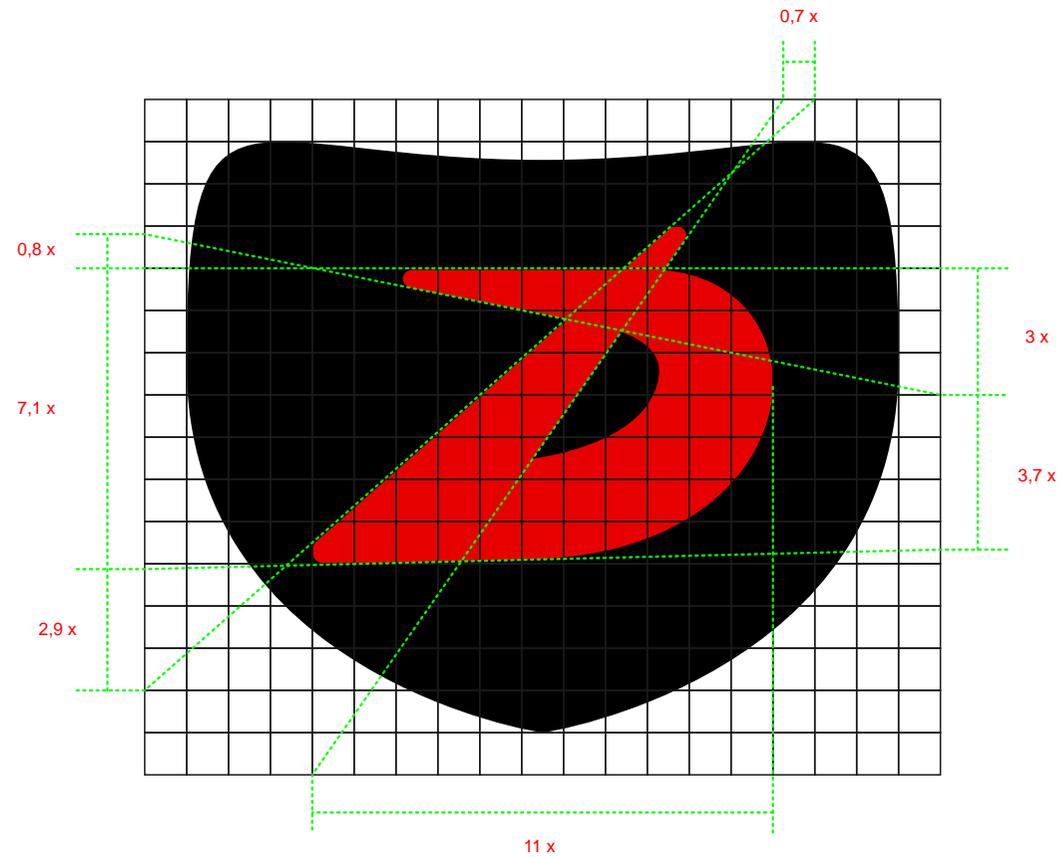


Figura 75 – Diagrama construtivo do Super "D".

3.8.2 O ESCUDO

RESERVA DE INTEGRIDADE



Figura 76 – Reserva de integridade do Super "D".

3.8.2 O ESCUDO

A versão do símbolo com escudo preto deve ser utilizada em fundos com cores claras e luminosas, com exceção do fundo vermelho onde sempre deve ser usado o escudo branco.



Figura 77 – Utilização do símbolo com escudo preto.

3.8.2 O ESCUDO

Nos fundos de cores escuras deverá ser aplicado o escudo branco.

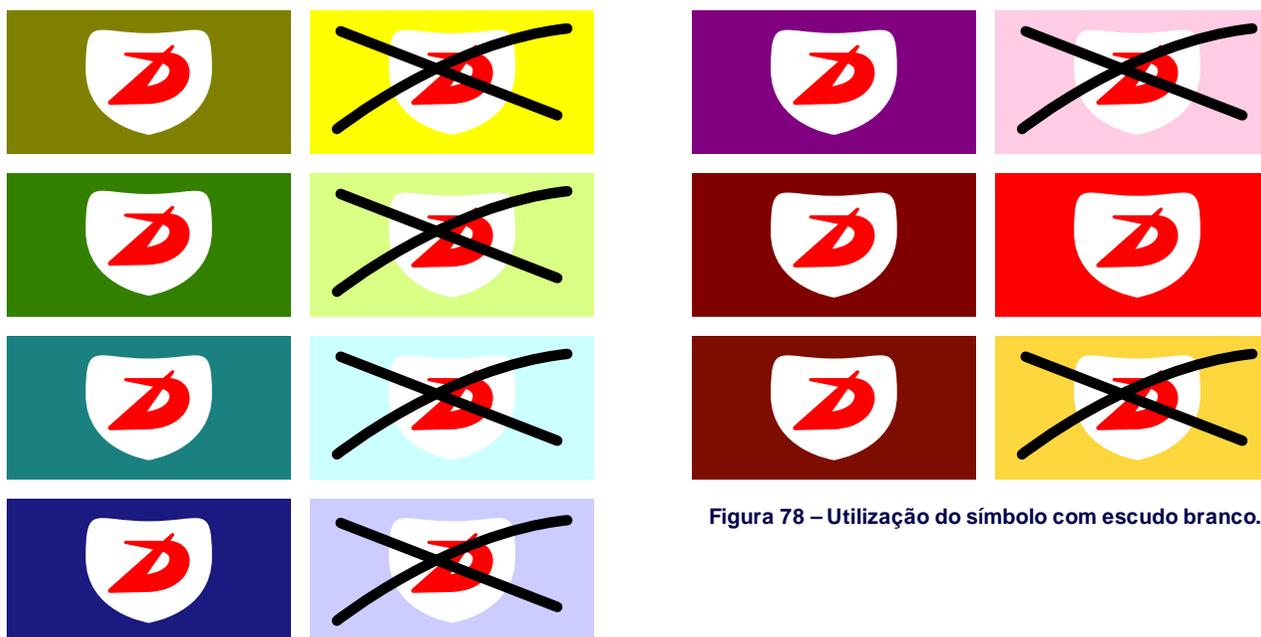


Figura 78 – Utilização do símbolo com escudo branco.

3.8.2 O ESCUDO

CORES

PANTONE



PANTONE 1795C



PANTONE Process Black C

CMYK



C: 0 M: 100 Y: 100 K: 10



C: 0 M: 0 Y: 0 K: 100

RGB



R: 196 G: 38 B: 29



R: 31 G: 26 B: 23

Figura 79 – Cores do Super "D".

REDUÇÃO MÍNIMA



Figura 80 – Redução do Super "D".

3 . 8 . 3 ILUSTRAÇÕES



Figura 81 – Personagens Amadeus e Sara.

3 . 8 . 3 ILUSTRAÇÕES



Figura 82 - Personagem Esperança.

3 . 8 . 3 ILUSTRAÇÕES



Figura 83 - Personagem Justus.

3 . 8 . 3 ILUSTRAÇÕES



Figura 84 - Personagem Auxiliadora.

3 . 8 . 3 ILUSTRAÇÕES



Figura 85 - Personagens Rafael e Amábilé.

3 . 8 . 3 ILUSTRAÇÕES



Figura 86 - A liga da vida.

3 . 8 . 4 O TABULEIRO

57 cm



43 cm

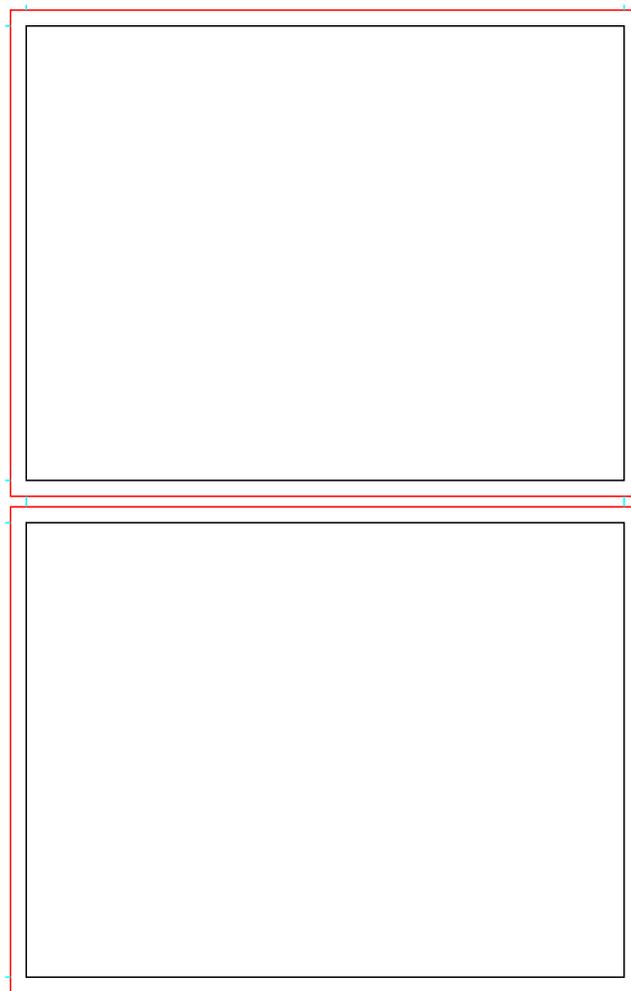
Figura 87 - O tabuleiro.

3.8.4 O TABULEIRO



Figura 88 - Foto do tabuleiro.

3 . 8 . 4 O TABULEIRO



Linha de corte de 0,5 cm - 61 x 47 cm

Sangramento de 1,5 em cada lado - 60 x 46 cm

Área do tabuleiro - 57 x 43 cm

Figura 89 - Tabuleiro. Aproveitamento de papel no padrão 66 x 96 cm.

3 . 8 . 5 CARTAS

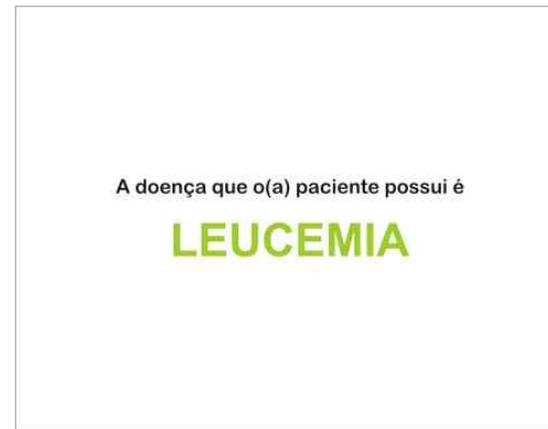


Figura 90 - Exemplo de carta do baralho de "Diagnóstico".



Figura 91 - Fotos de cartas do baralho de "Diagnóstico".

3 . 8 . 5 CARTAS



NACIONALIDADE
Você é brasileiro

Você nasceu na região Nordeste e a capital do seu estado é a cidade de Salvador. O que você é?

A) Pernambucano (a) **B) Baiano (a)** C) Sergipano (a)

* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.

DESAFIO DOS VALORES

AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.

VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.

Figura 92 - Exemplo de carta do baralho da "Nacionalidade - Você é brasileiro".



Figura 93 - Fotos de cartas do baralho da "Nacionalidade - Você é brasileiro".

3 . 8 . 5 CARTAS



Você nasceu no continente americano e a capital do seu país é Buenos Aires. De onde você é?

A) Argentina B) Colômbia C) Chile

* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.

DESAFIO DOS VALORES

AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.

VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.

Figura 94 - Exemplo de carta do baralho da "Nacionalidade - Você não é brasileiro".



Figura 95 - Fotos de cartas do baralho da "Nacionalidade - Você não é brasileiro".

3 . 8 . 5 CARTAS



PROBABILIDADE
Você é parente

Você é pai/mãe do pai do(a) paciente.
O que você é dele(a)?

A) Avô(ó) B) Pai/Mãe C) Filho(a)

* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.

DESAFIO DOS VALORES

AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.

VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.

Figura 96 - Exemplo de carta do baralho de "Probabilidade - Você é parente".



Figura 97 - Fotos de cartas do baralho de "Probabilidade - Você é parente".

3 . 8 . 5 CARTAS



PROBABILIDADE
Você não é parente

Você estuda na mesma Sala de aula do(a) paciente. O que você é dele(a)?

A) Colega B) Professor(a) C) Diretor(a)

* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.

DESAFIO DOS VALORES

AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.

VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.

Figura 98 - Exemplo de carta do baralho de "Probabilidade - Você não é parente".



Figura 99 - Fotos de cartas do baralho de "Probabilidade - Você não é

3 . 8 . 5 CARTAS



Seu tipo de doação será a
PUNÇÃO DIRETA

É realizada com uma simples agulha, na região da bacia, de onde retira-se um pequeno volume de medula de, aproximadamente, 10%. Dura por volta de 40 minutos.

Figura 100 - Exemplo de carta do baralho de "Transplante".



Figura 101 - Fotos de cartas do baralho de "Transplante".

3 . 8 . 5 CARTAS



Figura102 - Exemplo de carta do baralho de "Perguntas".

Qual é a idade mínima necessária para se tornar um doador voluntário de medula óssea?

- A) 8 anos **B) 18 anos** C) 21 anos

* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.

DESAFIO DOS VALORES

AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.

VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.



Figura 103 - Fotos de cartas do baralho de "Perguntas".

3 . 8 . 6 CARTELAS DE MEDULA

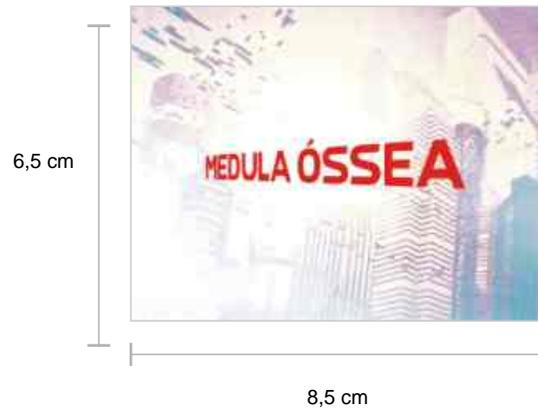


Figura 104 - Frente e fundo das cartelas de medula.



Figura 105 - Foto das cartelas de medula.

3 . 8 . 7 CARTELAS DE SANGUE

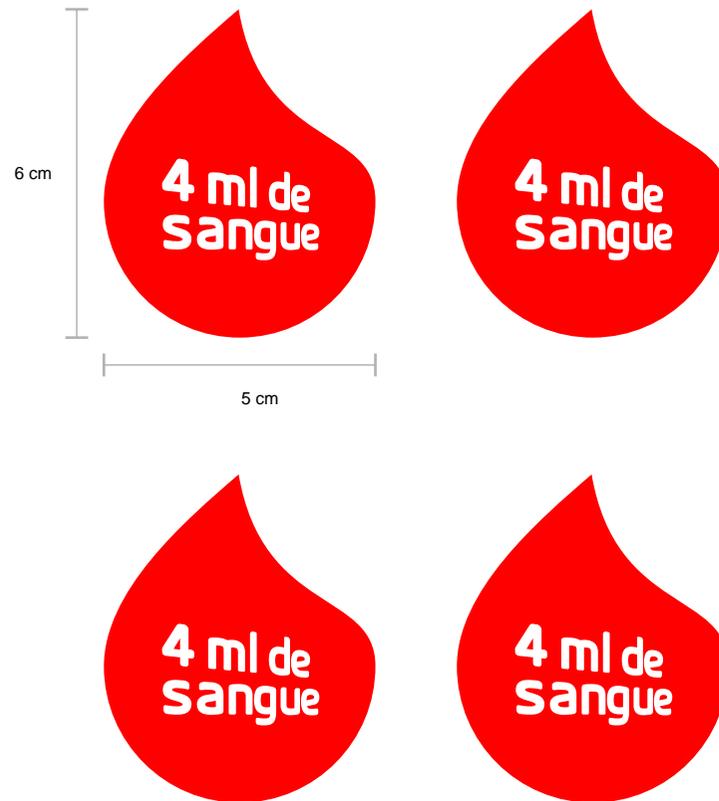


Figura 106 - Cartelas de sangue.



Figura 107 - Foto das cartelas de sangue.

3 . 8 . 8 PINOS



Figura 108 - Pino simulado.

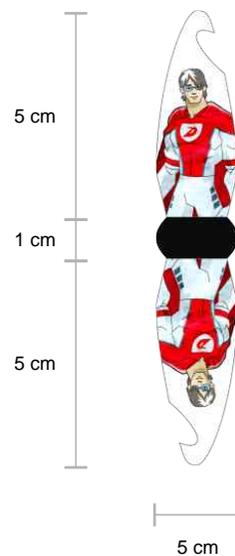


Figura 109 - Foto dos pinos.



Figura 110 - Pinos.

3 . 8 . 9 DADOS

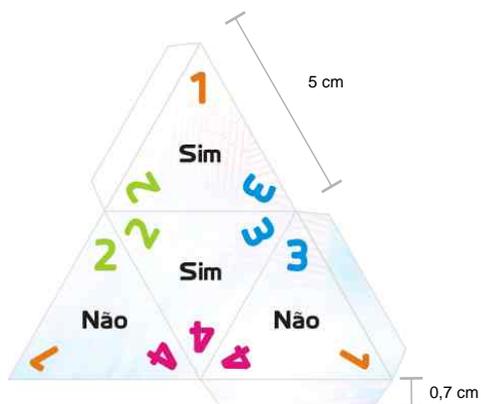


Figura 111 - Dado de 4.

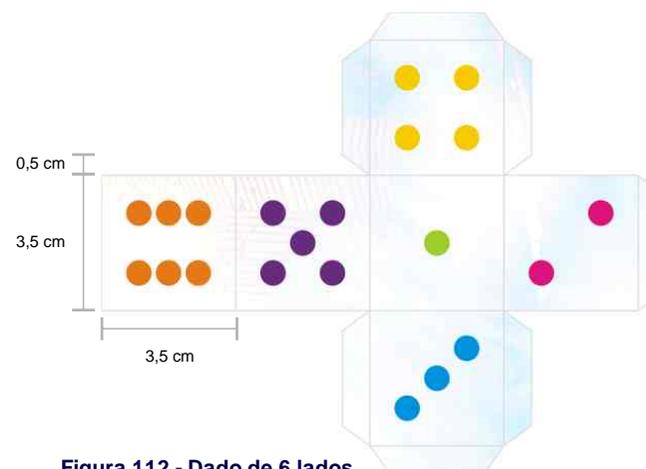


Figura 112 - Dado de 6 lados.



Figura 113 - Simulação.



Figura 114 - Foto dos dados.

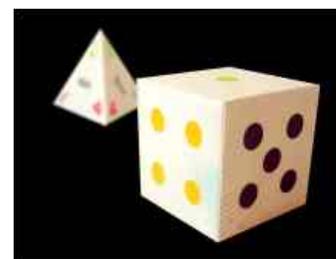


Figura 115 - Foto dos dados.

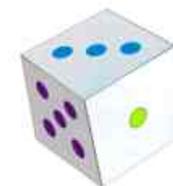


Figura 116 - Simulação.

3 . 8 . 10 GUIA DE DICAS

21 cm

GUIA DE DICAS



INICIO  Cada jogador deve colocar seu pino na casa "Início". Antes de começar o jogo, o(a) "Senhor(a)-Doutor(a)" deve dar a cada "Super-doador(a)" 1 cartela de "Mega-medula" e 1 de 4 m de "Mega-sangue" e deixar as 4 cartas de "Mega-medula" dos(as) pacientes guardadas. De posse de ambas as cartelas, basta que cada participante jogue o "Giga-dado cubo". Aquela(o) que tirar o maior número será o primeiro, o segundo maior será o próximo e assim por diante.

A  Crie a história de um paciente. Diga aos seus colegas qual o sexo, idade, nome, características físicas, o que ele(a) gosta de fazer, etc. Feito isso voe uma casa.

B  Descubra qual é a doença vilã, inimiga da saúde, que faz o paciente necessitar do transplante de medula óssea. Escolha uma carta do "Super-baralho" de Diagnóstico e leia em voz alta. Feito isso voe 1 casa.

C  Toda vez que você cair em uma casa com a interrogação, basta escolher uma carta do "Super-baralho" de perguntas e dar ao "Senhor-Doutor(a)". Ele(a) a lerá e você poderá respondê-la. Acertando, voe para a próxima casa. Errando, tente novamente na mesma rodada, executando a tarefa do "Desafio dos valores" contido na carta.

E  A população do Brasil possui grande mistura de raças, por isso, quanto maior o número de doadores brasileiros, maiores serão as chances dos pacientes da nossa nação encontrarem doadores compatíveis. Todos os pacientes do jogo são brasileiros. Você também precisará descobrir a sua nacionalidade fazendo a seguinte pergunta ao "Giga-dado pirâmide": "Os pacientes são brasileiros. E eu, também sou brasileiro?". O lado que cair para baixo, na base do dado, terá a resposta. Se cair "Sim" voe para a casa "Você é brasileiro". Se cair "Não" voe para a casa "Você não é brasileiro".

F  Escolha 1 carta do Super-baralho da Nacionalidade "Você é brasileiro", entregue ao(à) "Senhor(a)-Doutor(a)", responda a pergunta e descubra em que estado do Brasil você nasceu. Acertando, voe para a próxima casa. Errando, tente novamente na próxima rodada, executando a tarefa do "Desafio dos valores" contido na mesma carta.

G  Escolha 1 carta do Super-baralho da Nacionalidade "Você não é brasileiro", entregue ao(à) "Senhor(a)-Doutor(a)", responda a pergunta e descubra em que país do mundo você nasceu. Acertando, voe para a próxima casa. Errando, tente novamente na próxima rodada, executando a tarefa do "Desafio dos valores" contido na mesma carta.

J  Para fazer um transplante de medula a compatibilidade entre quem doa e quem recebe tem que ser de 100%. O doador compatível deve ser procurado primeiro na família. Se não for encontrado é preciso buscar um doador voluntário que seja compatível. Para ajudar o paciente você decidiu começar a revelar sua identidade secreta! Vamos descobrir se você tem alguma relação de parentesco com o paciente? Jogue o "Giga-dado pirâmide" e faça a seguinte pergunta: "Eu sou parente do paciente?". Se a resposta for "Sim" voe para a casa "Você é parente do paciente". Se cair "Não" voe para a casa "Você não é parente do paciente".

K  Cave o Super-baralho da Probabilidade "Você é parente". Pegue a carta, entregue ao(à) "Senhor(a)-Doutor(a)" que fará a pergunta. Acertando, passe para a próxima casa. Errando, tente novamente na próxima rodada, executando a tarefa do "Desafio dos valores" contido na mesma carta.

L  Cave o Super-baralho da Probabilidade "Não sou parente". Pegue a carta, entregue ao(à) "Senhor(a)-Doutor(a)" que fará a pergunta. Acertando, passe para a próxima casa. Errando, tente novamente na próxima rodada, executando a tarefa do "Desafio dos valores" contido na mesma carta.

23 cm

Figura 117 - Frente do Guia de dicas.

3 . 8 . 10 GUIA DE DICAS

GUIA DE DICAS



M	Já que a probabilidade de se encontrar doador compatível é maior entre a família, se você for parente corra na velocidade da luz para a próxima casa! Se você não for parente fique uma rodada sem jogar.
N	Para fazer o cadastro será preciso saber mais algumas informações secretas. A primeira delas é sua idade. Para ver quantos anos você tem, jogue o "Giga-dado cubo" e saiba a dezena e depois jogue o "Giga-dado pirâmide" e saiba a unidade. Junte os dois números e informe a sua idade ao (à) "Senhor(a)-Doutor(a)". Para doar é preciso ter entre 18 e 55 anos. Se sua idade estiver entre estes valores, voe 1 casa. Se a idade encontrada for abaixo ou acima destes números você precisará tentar novamente na próxima rodada.
O	Para se cadastrar é preciso estar em bom estado de saúde. Faça a seguinte pergunta ao "dado pirâmide": "-Eu tenho alguma doença transmissível pelo sangue?". Se cair "Não" voe 1 casa. Se cair "Sim" tente novamente na próxima rodada.
P	Entregue a carta "4 ml de sangue" ao(à) "Senhor(a)-Doutor(a)" e avance.
Q	Escolha um dos pacientes criados pelos jogadores, inclusive pode ser o seu, para ver se a sua medula é compatível com a dele. Escolha uma das cartas da medula dos pacientes e entregue a sua para o(a) "Senhor(a)-Doutor(a)" verificar se é da mesma cor. Não vale usar a visão de Rato-X, hein! Se for voe uma casa. Se não for, tente na próxima com outro paciente.
T	O "Senhor(a)-Doutor(a)" estava pensando sobre o melhor procedimento para a sua doação da medula, quando você passou e leu sem querer os pensamentos dele. Para ver qual foi a escolha do(a) "Senhor(a)-Doutor(a)", tire uma das cartas do baralho do Transplante. Voe para a casa informada pela carta.
U	Faça a seguinte pergunta ao "Giga-dado pirâmide": "-Será que já está na hora da doação?". Se cair "Sim" entregue sua carta "medula" ao(à) "Senhor(a)-Doutor(a)" e voe 1 casa. Se cair "Não" tente novamente na próxima rodada.
V	Faça a seguinte pergunta ao "Giga-dado pirâmide": "-Será que já está na hora da doação?". Se cair "Sim" entregue sua carta "medula" ao(à) "Senhor(a)-Doutor(a)" e voe 1 casa. Se cair "Não" tente novamente na próxima rodada.
Z	A "pega" medular é quando, após a transfusão das células da medula, esta já consegue produzir cada célula do sangue em quantidades satisfatórias. Agora que a medula já foi doada precisamos saber se o processo da "pega" já foi concluído. Pergunte ao "Giga-dado pirâmide": "-A medula já pegou?". Se cair "Sim" voe 1 casa. Se cair "Não" tente novamente na próxima rodada.
CURA	Parabéns! Você se cadastrou, foi compatível, doou um pouco da sua medula e o paciente foi curado! Você salvou uma vida e isso merece comemoração!

Figura 118 - Fundo do Guia de dicas.

3.8.10 GUIA DE DICAS



Figura 119 - Foto do Guia de dicas.

3.8.11 CARTILHA



Figura 121 - Fotos da Cartilha.

3 . 8 . 12 CAIXA DO JOGO

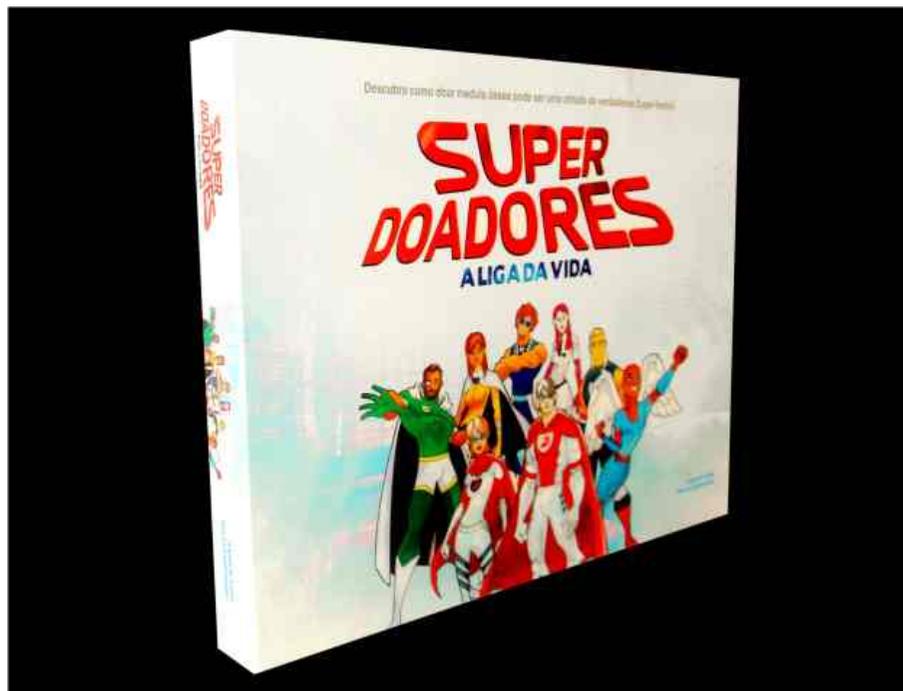


Figura 122 - Foto da caixa do jogo.

3 . 8 . 12 CAIXA DO JOGO

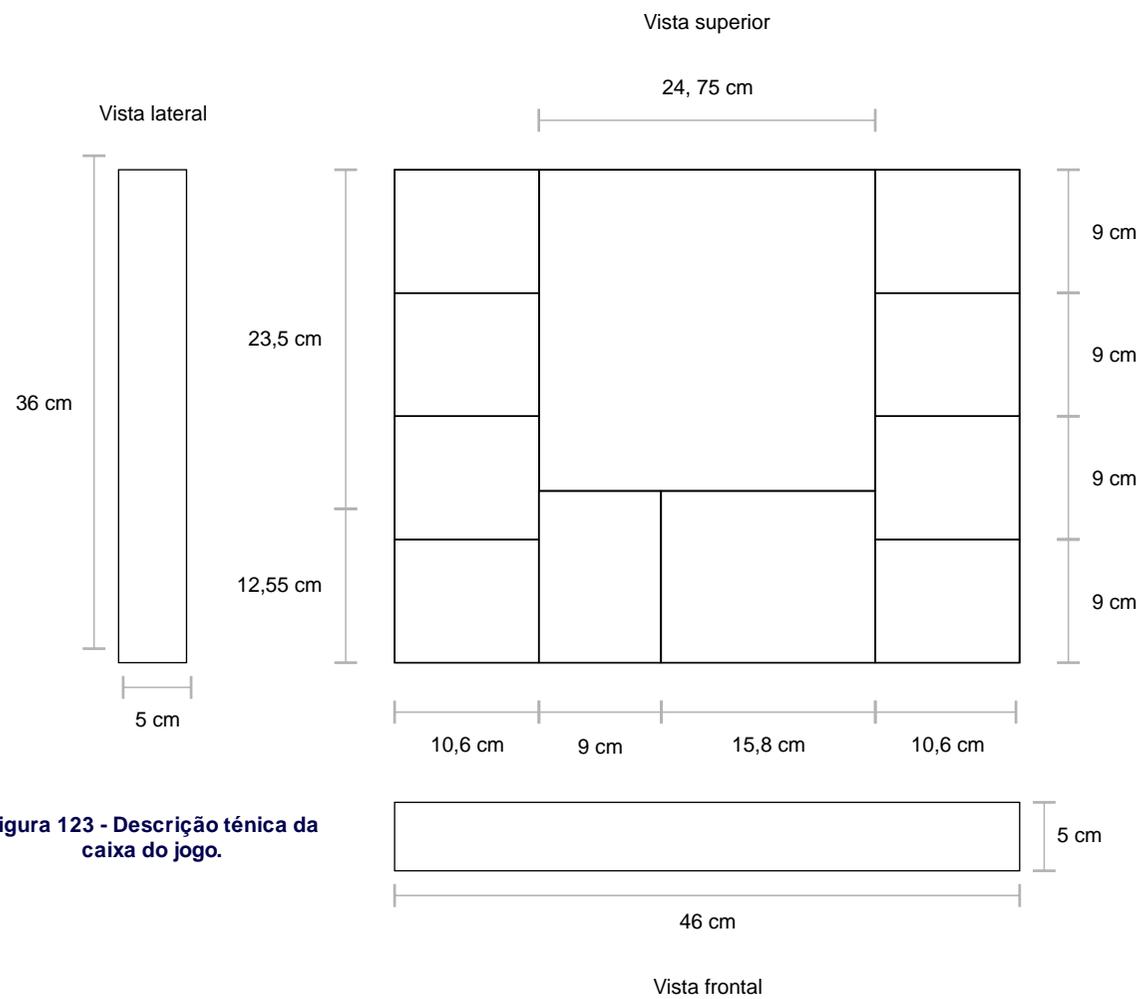


Figura 123 - Descrição técnica da caixa do jogo.

3 . 8 . 12 CAIXA DO JOGO

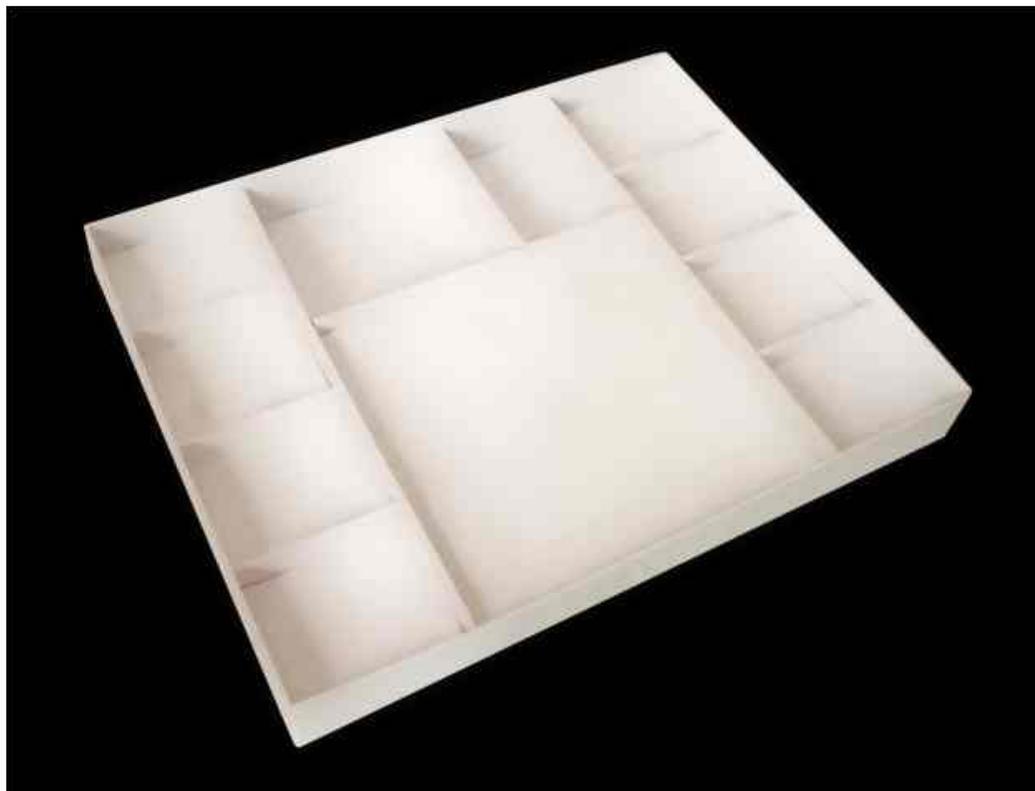


Figura 124 - Foto da caixa do jogo.

3 . 8 . 12 CAIXA DO JOGO



Figura 125 - Simulação das divisórias da caixa do jogo.



Figura 126 - Simulação das divisórias da caixa do jogo com tabuleiro dobrado.

3 . 8 . 12 CAIXA DO JOGO



Figura 127 - Foto das divisórias da caixa do jogo.

3 . 8 . 12 CAIXA DO JOGO

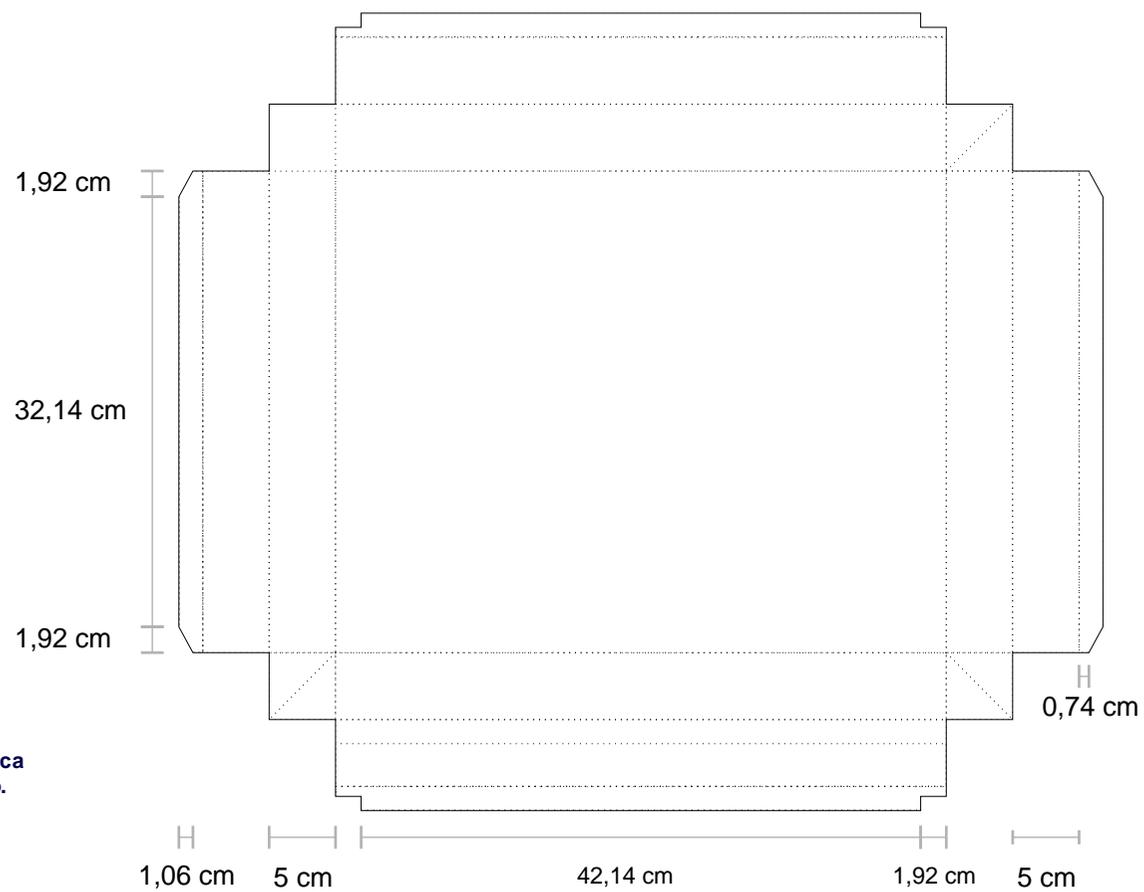


Figura 128 - Descrição técnica da tampa da caixa do jogo.

3 . 8 . 12 CAIXA DO JOGO



Figura 129 - Descrição técnica da tampa da caixa do jogo.

3 . 8 . 12 CAIXA DO JOGO

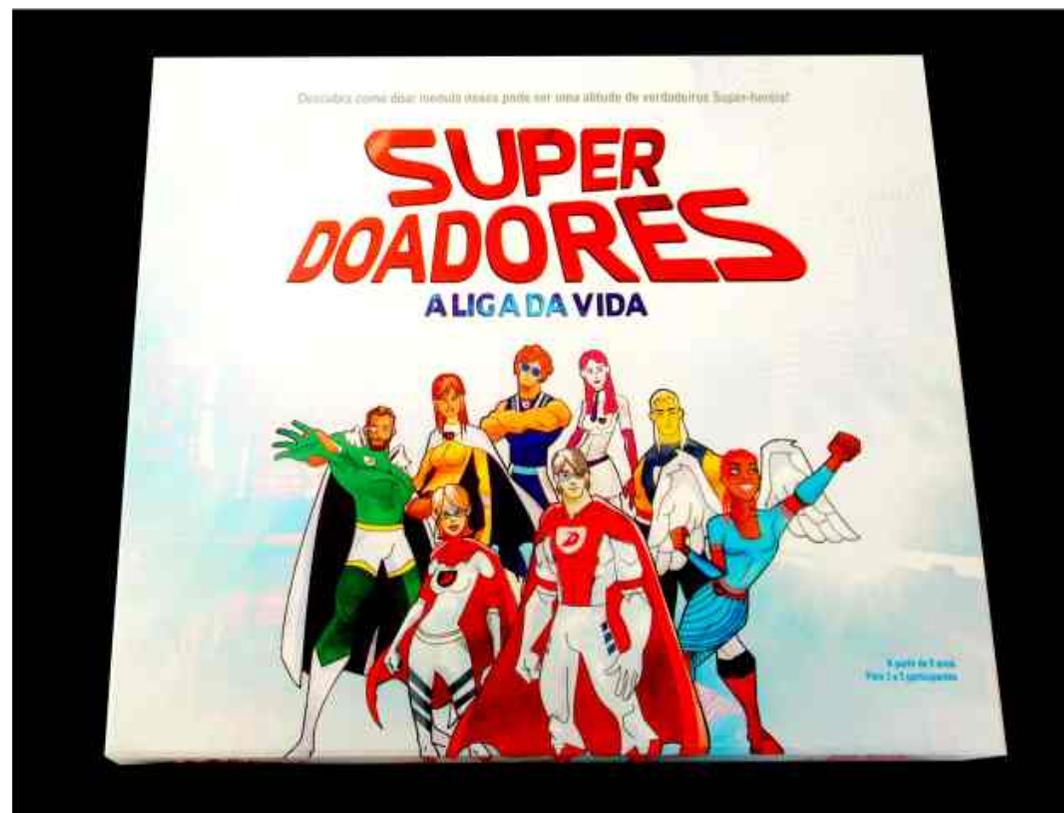


Figura 130 - Foto da tampa da caixa do jogo.

3 . 8 . 13 CAIXA DOS BARALHOS

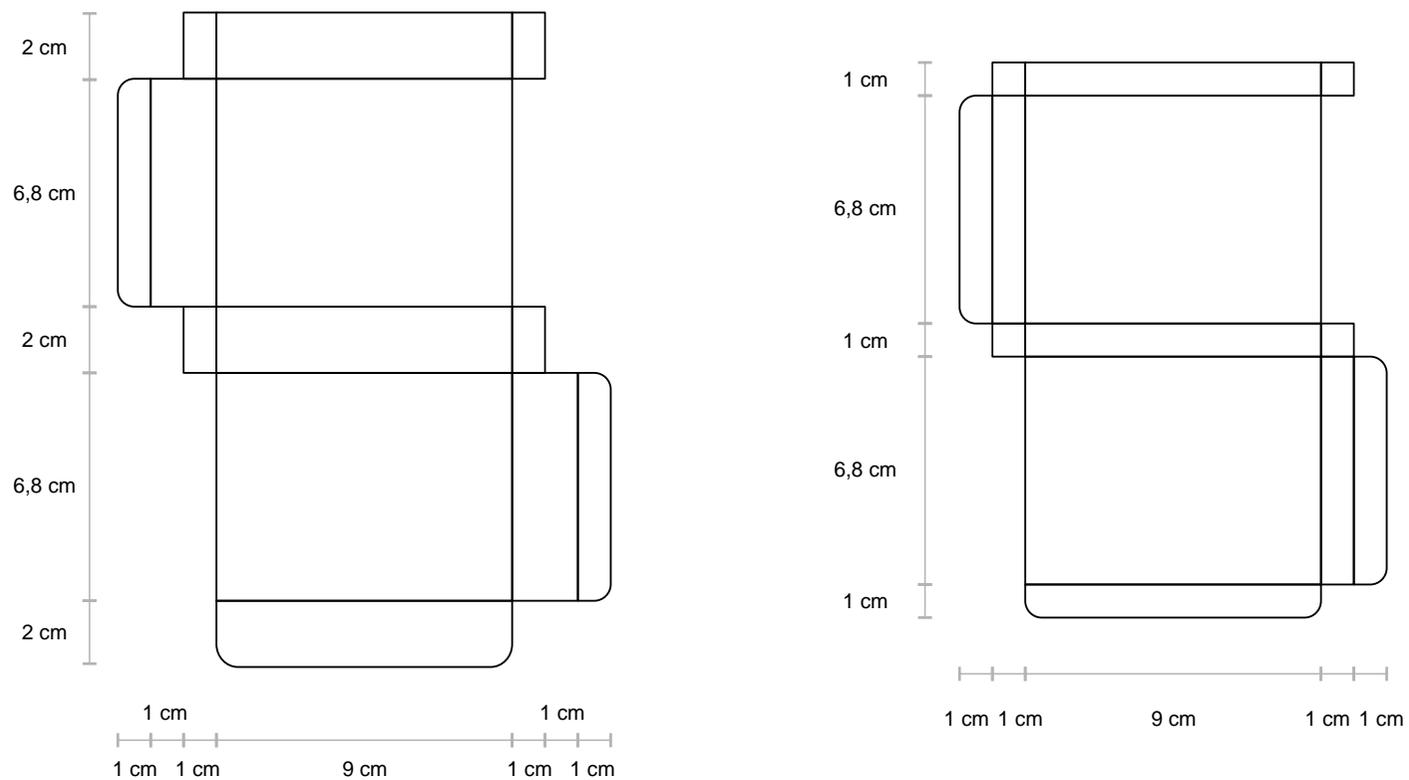


Figura 131 - Detalhamento técnico das caixa de baralhos.

3 . 8 . 13 CAIXA DOS BARALHOS



Figura 132 - Planificação da caixa do baralho de "Diagnóstico".



Figura 133 - Foto da caixa do baralho de "Diagnóstico".

3 . 8 . 13 CAIXA DOS BARALHOS



Figura 134 - Planificação da caixa do baralho da "Nacionalidade - Você é brasileiro".



Figura 135 - Foto da caixa do baralho da "Nacionalidade - Você é brasileiro".

3 . 8 . 13 CAIXA DOS BARALHOS



Figura 136 - Planificação da caixa do baralho da "Nacionalidade - Você não é brasileiro".



Figura 137 - Foto da caixa do baralho da "Nacionalidade - Você não é brasileiro".

3 . 8 . 13 CAIXA DOS BARALHOS

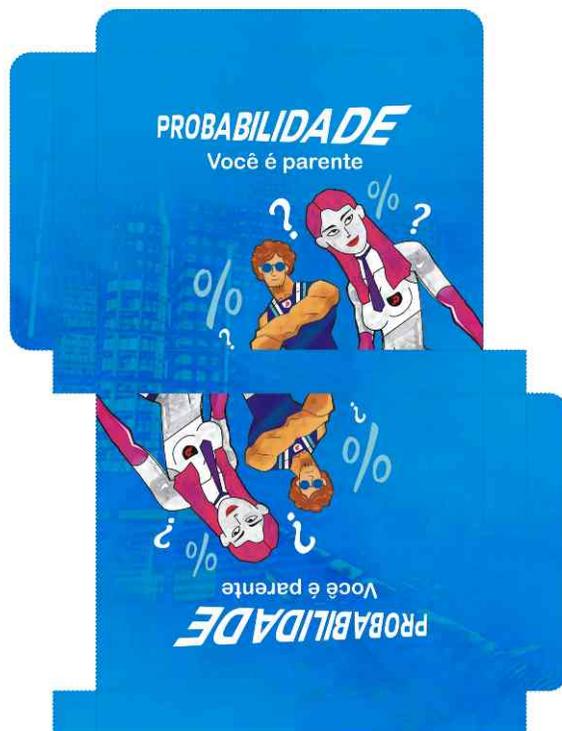


Figura 138 - Planificação da caixa do baralho da "Probabilidade - Você é parente".



Figura 139 - Foto da caixa do baralho da "Probabilidade - Você é parente".

3 . 8 . 13 CAIXA DOS BARALHOS



Figura 140 - Planificação da caixa do baralho da "Probabilidade - Você não é parente".



Figura 141 - Foto da caixa do baralho da "Probabilidade - Você não é parente".

3 . 8 . 13 CAIXA DOS BARALHOS

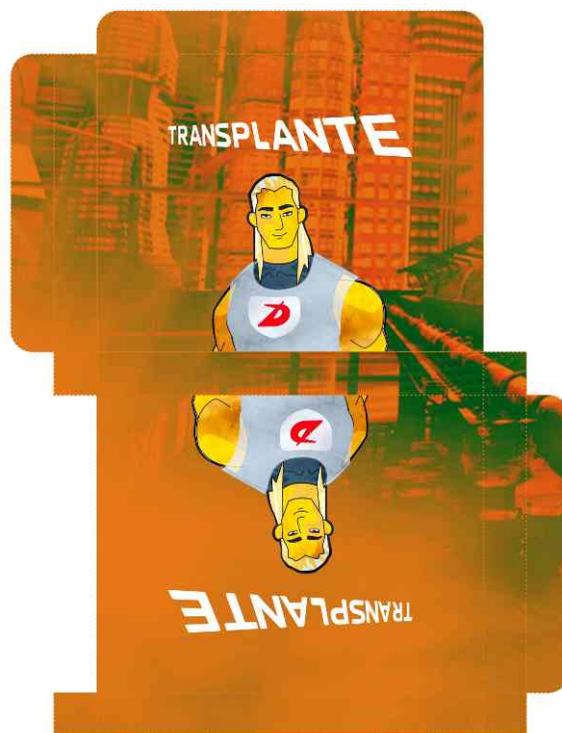


Figura 142 - Planificação da caixa do baralho de "Transplante".



Figura 143 - Foto da caixa do baralho de "Transplante".

3 . 8 . 13 CAIXA DOS BARALHOS



Figura 144 - Planificação da caixa do baralho de "Perguntas".



Figura 145 - Foto da caixa do baralho de "Perguntas".

3 . 8 . 13 CAIXA DOS BARALHOS

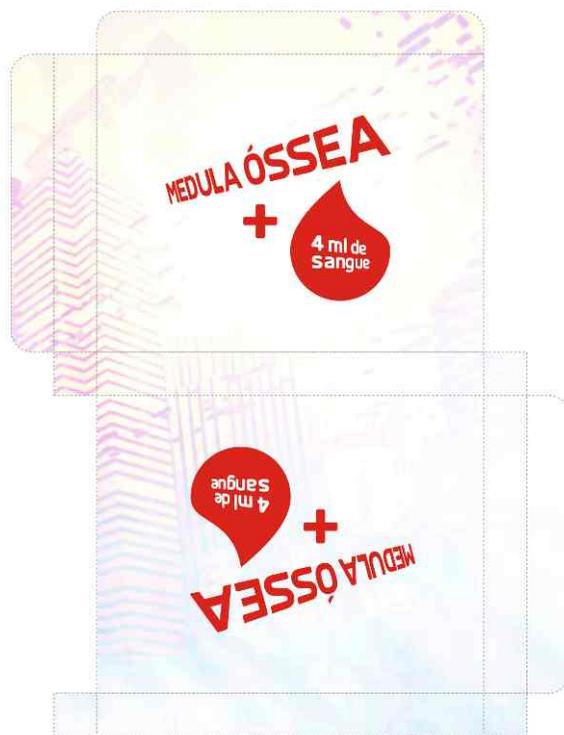


Figura 146 - Planificação da caixa do baralho de "Transplante".



Figura 147 - Foto da caixa do baralho de "Transplante".

3.9 MODELAGEM E CONFEÇÃO DE PROTÓTIPO

Foi produzido um primeiro mockup com materiais e dimensões semelhantes ao produto final.



Figura 148 - Mosaico com fotos do mock up.

3 .10 TESTES DE ALTERNATIVAS

O teste do mockup foi realizado com alunos da Escola Municipal Vila Vicentina, situada no Largo Lapinha, s/n, Bairro da Liberdade em Salvador - Bahia. Foi um encontro bastante proveitoso e denunciou a necessidade de algumas alterações e adaptações.



Figura 149 - Mosaico com fotos do teste do mock up.

3.10 TESTES DE ALTERNATIVAS

Foi percebido, de início, um distanciamento por parte das crianças em relação ao jogo, talvez pelo estranhamento referente ao tema. Vencida esta primeira barreira o jogo seguiu adquirindo, a cada momento, mais dinâmica e maior interação por parte das crianças. A quantidade de cartas precisou ser aumentada; além disso, algumas informações foram retiradas ou filtradas e reduzidas, como no caso das cartas de diagnóstico onde o texto de explicação sobre a doença foi removido, deixando apenas a informação do nome da doença, assim como nas cartas do transplante onde o texto explicativo foi reduzido significativamente. Os pinos tiveram seu tamanho ajustado, ficando um pouco menores, o que facilitou sua disposição de maneira mais eficiente no tabuleiro. O próprio tabuleiro passou por ajustes para que o a dobra no centro não interferisse de modo negativo em nenhuma informação importante. Todas as perguntas foram revisadas, ajustando a linguagem para que pudessem ser mais bem entendidas pelas crianças, assim como as opções de respostas para diminuir a dificuldade das questões.



Figura 150 - Fotos com participantes do teste do mockup.

3 .11 AVALIAÇÃO DOS PARTIDOS

O produto final deste projeto mostrou-se extremamente satisfatório e eficaz. Apresentar um tema tão sério e denso como o do transplante de medula óssea às crianças, de forma lúdica, dinâmica e interessante foi desafiador. O que era um sonho pôde ser tocado, manuseado, jogado. Estou extremamente satisfeito com o resultado obtido nos mais diversos aspectos. Desde a construção das casas, fases, regras, objetos auxiliares, partido gráfico, ilustrações, etc. Enfim, O Super-Doadores está pronto para ensinar, divertir e conscientizar diversas crianças em todo o Brasil.

3 . 12 O MODELO FINAL

Figura 152 - Foto do jogo completo.



Figura 153 - Foto de detalhe do jogo.



Figura 154 - Foto de pinos no tabuleiro



Figura 155 - Foto do tabuleiro com cartas.

4 . CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após dúvidas, incertezas, desânimo e desacertos no tocante ao tema do meu projeto experimental de conclusão de curso, uma nova possibilidade me chamou atenção. Engajar-me em uma luta pela vida de inúmeras pessoas ao redor do mundo. Ser conscientizado e também conscientizar; torne-me voluntário na causa da vida e dar esta oportunidade a outros.

É isto que, para mim, representa o "SUPER-DOADORES". Alcançar os que ainda não o foram pelas campanhas até hoje realizadas no nosso país, ou seja, as crianças; potencializando preventivamente, desta forma, a chance de cura de inúmeros pacientes que, num futuro próximo, serão diagnosticado com alguma das várias doenças com indicação para o transplante de medula óssea.

Vislumbro as inúmeras possibilidades do alcance do projeto e impacto na vida de tantos pelo Brasil afora. Imaginar que alguém pode ser alcançado através desta proposta, fazer a doação e salvar uma vida é a grande e digna recompensa dos dias dedicados e sonos perdidos. É neste ânimo e disposição que expressei minha profunda satisfação com o resultado obtido.

Já valeu a pena!

5. REFERÊNCIAS

SISTO, F. F. et al. Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

PERRENOUD, P. Dez novas competências para ensinar; trad Patrícia Chittoni Ramos – Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

FRITZEN, J. F. Exercícios práticos de dinâmica de grupo. 32ª edição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda, 1981.

MARCELO, A.; PESCUITE J. Design de jogos: fundamentos. Rio de Janeiro: Brasport, 2009.

ABBAS, A.K.; LICHTMAN, A. H.; PILLAI, S. Imunologia celular e molecular. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

XIMENES, S. Minidicionário Ediouro da Língua Portuguesa. 2º ed. São Paulo: Ediouro, 2000.

MAGALHÃES, A. O que o desenho industrial pode fazer pelo país. Rio de Janeiro. Ed. ESDI, 1977. Apud SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. Op.Cit. 1996. p.9-12.

WHITELEY, N. O designer valorizado, Revista Arcos, 1998.

FRANÇA, G. W. O papel do jogo na educação de crianças. Série Ideias nº 7, São Paulo: FD, 1995. Disponível em: <<http://www.crmariocovas.sp.gov.br/>>. Acesso em: 02 set. 2010.

BEZERRA, E. A. A importância do jogo na educação infantil. Dezembro de 2007. Disponível em <<http://www.webartigos.com>>. Acesso em: 18 set. 2010.

PALLOTTA, R. Transplante de medula óssea. Novembro de 2004. Disponível em <<http://www.hportugues.com.br>> Acesso em: 20 ago. 2010.

SILVA, F. F. Jogos de tabuleiro e capacidade de concentração. Disponível em <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br>>. Acesso em: 27 ago. 2010.

5. REFERÊNCIAS

www.abnt.org.br

www.inca.gov.br

www.ameo.org.br

www.sbtmo.org.br

www.doemedula.com

www.atmo.org.br

www.drauziovarella.com.br

www.gabriel.org.br

www.ghente.org

www.abrale.org.br

www.al.mt.gov.br

www.cempem.fae.unicamp.br

www.webartigos.com

www.crmariocovas.sp.gov.br

<http://wata-eh-legal.blogspot.com>

www.arteducacao.pro.br

www.selectgame.com.br/

www.microsoft.com

www.angelfire.com

www.ilhadotabuleiro.com.br

www.ludomania.com.br

www.riachuelogames.com.br

www.sojogosgratis.com.br

www.jogos.antigos.nom.br

<http://psig.wordpress.com>

www.wiki2buy.com.br

www.ludomania.com.br

www.megaserafim.pt

<http://mundoestranho.abrilcom.br>

<http://espaco.com>

www.vitruvius.com.br

<http://cpbherofactory.com>

www.fontedosaber.com

www.youtube.com

6. APÊNDICE

6.1 APÊNDICE "A"

PROCESSO CRIATIVO



Figura 156 - Rascunhos do projeto.

6.1 APÊNDICE "A"

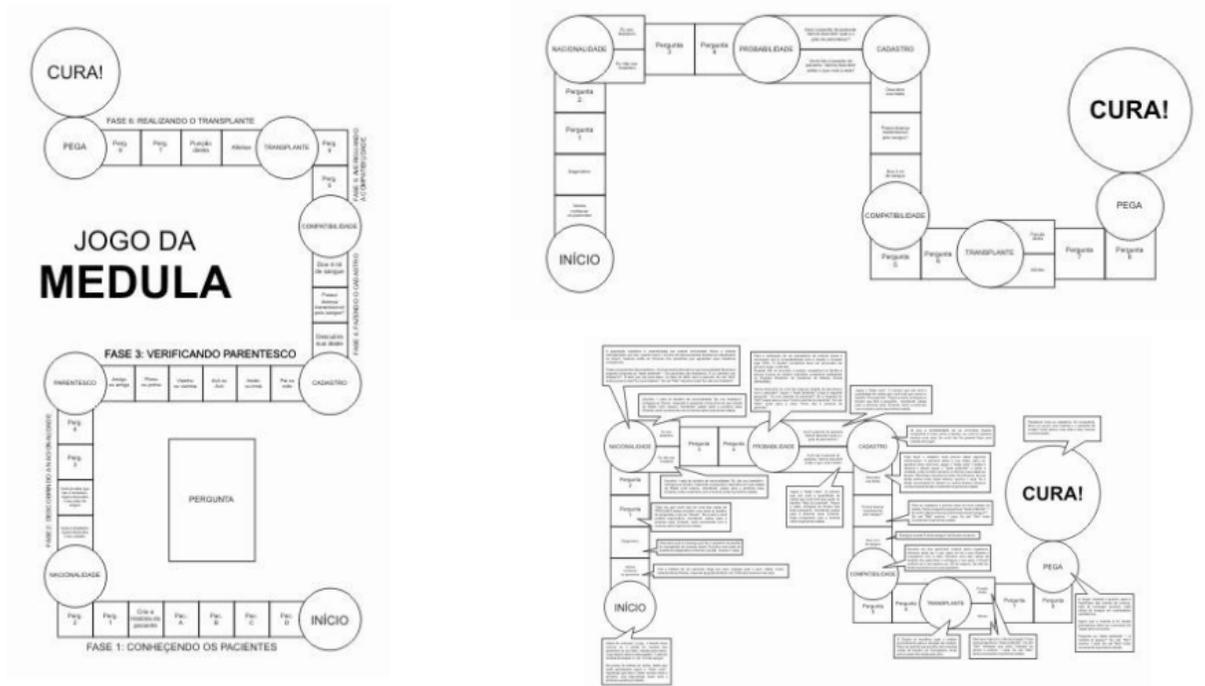


Figura 157 - Rascunhos das casas e balões.

6.1 APÊNDICE "A"

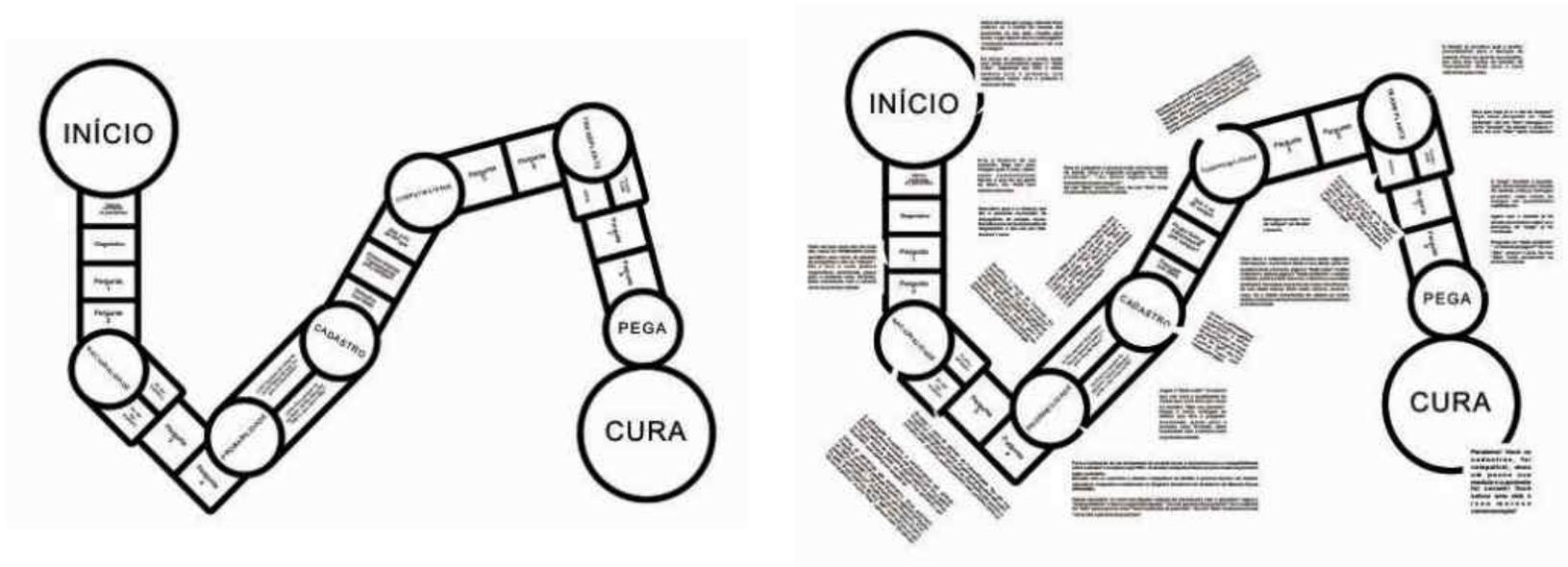


Figura 158 - Propostas descartadas de caminho para o tabuleiro.

6.1 APÊNDICE "A"



Figura 159 - Proposta descartada de heroína.



Figura 160 - Proposta descartada de herói.

6.1 APÊNDICE "A"



Figura 161 - Proposta descartada de heroína.



Figura 162 - Proposta descartada de herói.

6.1 APÊNDICE "B"

BARALHOS COMPLETOS



"Diagnóstico"



Figura 163 - Cartas de 1 a 7 do baralho de "Diagnóstico".

6.1 APÊNDICE "B"



"Nacionalidade - Você é brasileiro"

<p>Você nasceu na região Nordeste e a capital do seu estado é a cidade de Salvador. O que você é?</p> <p>A) Pernambucano (a) B) Baiano (a) C) Sergipano (a)</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Nordeste e a capital do seu estado é a cidade de Recife. O que você é?</p> <p>A) Baiano (a) B) Pernambucano (a) C) Sergipano (a)</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Nordeste e a capital do seu estado é a cidade de Aracaju. O que você é?</p> <p>A) Sergipano (a) B) Pernambucano (a) C) Alagoano (a)</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Nordeste e a capital do seu estado é a cidade de Maceió. O que você é?</p> <p>A) Alagoano (a) B) Sergipano (a) C) Paraibano (a)</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você nasceu na região Nordeste e a capital do seu estado é a cidade de João Pessoa. O que você é?</p> <p>A) Alagoano (a) B) Paraibano (a) C) Rio-grandense-do-norte</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Nordeste e a capital do seu estado é a cidade de Natal. O que você é?</p> <p>A) Paraibano (a) B) Cearense C) Rio-grandense-do-norte</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Nordeste e a capital do seu estado é a cidade de Fortaleza. O que você é?</p> <p>A) Cearense B) Rio-grandense-do-norte C) Piauiense</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Nordeste e a capital do seu estado é a cidade de Teresina. O que você é?</p> <p>A) Cearense B) Piauiense C) Maranhense</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você nasceu na região Nordeste e a capital do seu estado é a cidade de São Luís. O que você é?</p> <p>A) Piauiense B) Baiano (a) C) Maranhense</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Norte e a capital do seu estado é a cidade de Rio Branco. O que você é?</p> <p>A) Acreano (a) B) Tocantinense C) Amapense</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Norte e a capital do seu estado é a cidade de Macapá. O que você é?</p> <p>A) Acreano (a) B) Amapaense C) Amazonense</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Norte e a capital do seu estado é a cidade de Manaus. O que você é?</p> <p>A) Amapaense B) Paraense C) Amazonense</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>

Figura 164 - Cartas de 1 a 12 do baralho da "Nacionalidade - Você é brasileiro".

6.1 APÊNDICE "B"



"Nacionalidade - Você é brasileiro"

<p>Você nasceu na região Sudeste e a capital do seu estado é a cidade de São Paulo. O que você é?</p> <p>A) Fluminense B) Paulista C) Espírito-santense</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Norte e a capital do seu estado é a cidade de Belém. O que você é?</p> <p>A) Paraense B) Amazonense C) Rondoniense</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Norte e a capital do seu estado é a cidade de Porto Velho. O que você é?</p> <p>A) Paraense B) Rondoniense C) Roraimense</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Norte e a capital do seu estado é a cidade de Boa Vista. O que você é?</p> <p>A) Rondoniense B) Tocantinense C) Roraimense</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você nasceu na região Norte e a capital do seu estado é a cidade de Palmas. O que você é?</p> <p>A) Tocantinense B) Acreano C) Roraimense</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Centro-oeste e a sua capital é a cidade de Brasília. O que você é?</p> <p>A) Tocantinense B) Brasiliense C) Roraimense</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Centro-oeste e a capital do seu estado é a cidade de Goiânia. O que você é?</p> <p>A) Tocantinense B) Acreano C) Goianiense</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Centro-oeste e a capital do seu estado é a cidade de Cuiabá. O que você é?</p> <p>A) Mato-grossense B) Acreano C) Goianiense</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você nasceu na região Centro-oeste e a capital do seu estado é a cidade de Campo Grande. O que você é?</p> <p>A) Mato-grossense-do-sul B) Acreano C) Goianiense</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Sudeste e a capital do seu estado é a cidade de Vitória. O que você é?</p> <p>A) Paulista B) Espírito-santense C) Mineiro (a)</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Sudeste e a capital do seu estado é a cidade de Belo Horizonte. O que você é?</p> <p>A) Tocantinense B) Espírito-santense C) Mineiro (a)</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Sudeste e a capital do seu estado é a cidade do Rio de Janeiro. O que você é?</p> <p>A) Fluminense B) Mineiro (a) C) Paulista</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>

Figura 165 - Cartas de 13 a 24 do baralho da "Nacionalidade - Você é brasileiro".

6.1 APÊNDICE "B"



"Nacionalidade - Você é brasileiro"

<p>Você nasceu na região Sul e a capital do seu estado é a cidade de Curitiba. O que você é?</p> <p>A) Rio-grandense-do-sul B) Paranaense C) Catarinense</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Sul e a capital do seu estado é a cidade de Porto Alegre. O que você é?</p> <p>A) Paranaense B) Catarinense C) Rio-grandense-do-sul</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu na região Sul e a capital do seu estado é a cidade de Florianópolis. O que você é?</p> <p>A) Catarinense B) Rio-grandense-do-sul C) Paranaense</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
--	--	---

Figura 166 - Cartas de 25 a 27 do baralho da "Nacionalidade - Você é brasileiro".

6.1 APÊNDICE "B"



"Nacionalidade - Você não é brasileiro"

<p>Você nasceu no continente americano e a capital do seu país é Buenos Aires. De onde você é?</p> <p>A) Argentina B) Colômbia C) Chile</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente americano e a capital do seu país é Santiago. De onde você é?</p> <p>A) Argentina B) Chile C) Colômbia</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente americano e a capital do seu país é Bogotá. De onde você é?</p> <p>A) México B) Argentina C) Colômbia</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente americano e a capital do seu país é a Cidade do México. De onde você é?</p> <p>A) México B) Peru C) Colômbia</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você nasceu no continente americano e a capital do seu país é Lima. De onde você é?</p> <p>A) México B) Peru C) Venezuela</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente americano e a capital do seu país é Caracas. De onde você é?</p> <p>A) Peru B) Canadá C) Venezuela</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente americano e a capital do seu país é Ottawa. De onde você é?</p> <p>A) Canadá B) Venezuela C) Cuba</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente americano e a capital do seu país é Havana. De onde você é?</p> <p>A) Canadá B) Cuba C) Estados Unidos</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você nasceu no continente americano e a capital do seu país é Washington. De onde você é?</p> <p>A) Cuba B) Haiti C) Estados Unidos</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente americano e a capital do seu país é Porto Príncipe. De onde você é?</p> <p>A) Haiti B) Estados Unidos C) Bahamas</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente asiático e a capital do seu país é Pequim. De onde você é?</p> <p>A) Cingapura B) China C) Coreia do Norte</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente asiático e a capital do seu país é a Cidade de Cingapura. De onde você é?</p> <p>A) China B) Coreia do Norte C) Cingapura</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>

Figura 167 - Cartas de 1 a 12 do baralho da "Nacionalidade - Você não é brasileiro".

6.1 APÊNDICE "B"



"Nacionalidade - Você não é brasileiro"

<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é Roma. De onde você é?</p> <p>A) Holanda B) Itália C) Luxemburgo</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é a Cidade de Mônaco. De onde você é?</p> <p>A) Mônaco B) Luxemburgo C) Portugal</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é Luxemburgo. De onde você é?</p> <p>A) Itália B) Mônaco C) Luxemburgo</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é . De onde você é?</p> <p>A) Mônaco B) Portugal C) Reino Unido</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é Londres. De onde você é?</p> <p>A) Portugal B) Rússia C) Reino Unido</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é Moscou. De onde você é?</p> <p>A) Rússia B) Reino Unido C) San Marino</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é San Marino. De onde você é?</p> <p>A) Rússia B) San Marino C) Portugal</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente Oceania e a capital do seu país é Camberra. De onde você é?</p> <p>A) Nova Zelândia B) Micronésia C) Austrália</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você nasceu no continente Oceania e a capital do seu país é Wellington. De onde você é?</p> <p>A) Nova Zelândia B) Austrália C) Papua Nova Guiné</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente asiático e a capital do seu país é Pyongyang. De onde você é?</p> <p>A) Coreia do Norte B) Cingapura C) Índia</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente asiático e a capital do seu país é Nova Délhi. De onde você é?</p> <p>A) Coreia do Norte B) Índia C) Iraque</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente asiático. De onde você é?</p> <p>A) Cingapura B) Índia C) Iraque</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>

Figura 168 - Cartas de 12 a 24 do baralho da "Nacionalidade - Você não é brasileiro".

6.1 APÊNDICE "B"



"Nacionalidade - Você não é brasileiro"

<p>Você nasceu no continente asiático e a capital do seu país é Tóquio. De onde você é?</p> <p>A) Israel B) Japão C) Síria</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente asiático e a capital do seu país é Damasco. De onde você é?</p> <p>A) Japão B) Tailândia C) Síria</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente asiático e a capital do seu país é Bangcoc. De onde você é?</p> <p>A) Tailândia B) Síria C) Cingapura</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente africano e a capital do seu país é Luanda. De onde você é?</p> <p>A) Egito B) Angola C) Moçambique</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você nasceu no continente africano e a capital do seu país é Cairo. De onde você é?</p> <p>A) Angola B) Moçambique C) Egito</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente africano e a capital do seu país é Maputo. De onde você é?</p> <p>A) Moçambique B) Egito C) São Tomé e Príncipe</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente africano e a capital do seu país é São Tomé. De onde você é?</p> <p>A) Moçambique B) São Tomé e Príncipe C) Angola</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é Berlim. De onde você é?</p> <p>A) Espanha B) Alemanha C) França</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é Madri. De onde você é?</p> <p>A) Alemanha B) França C) Espanha</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é Paris. De onde você é?</p> <p>A) França B) Espanha C) Grécia</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é Atenas. De onde você é?</p> <p>A) França B) Grécia C) Holanda</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você nasceu no continente europeu e a capital do seu país é Amsterdã. De onde você é?</p> <p>A) Grécia B) Itália C) Holanda</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>

Figura 169 - Cartas de 25 a 36 do baralho da "Nacionalidade - Você não é brasileiro".

6.1 APÊNDICE "B"



"Nacionalidade - Você não é brasileiro"

Você nasceu no continente asiático e a capital do seu país é Jerusalém. De onde você é?

A) Israel B) Iraque C) Japão

* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.

DESAFIO DOS VALORES

AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.

VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.

Figura 170 - Cartas de 25 a 27 do baralho da "Nacionalidade - Você é brasileiro".

6.1 APÊNDICE "B"



"Probabilidade - Você é parente"

<p>Você é mãe /pai do irmão do(a) paciente. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Avô(ó) B) Pai/Mãe C) Filho(a)</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você é irmão/irmã do filho/filha do(a) paciente. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Avô(ó) B) Pai/Mãe C) Filho(a)</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você é mãe /pai do pai do(a) paciente. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Avô(ó) B) Pai/Mãe C) Filho(a)</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você é irmão/irmã do pai do(a) paciente. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Tio(a) B) Irmão(ã) C) Sobrinho(a)</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você é filho/filha do pai do(a) paciente. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Tio(a) B) Irmão(ã) C) Sobrinho(a)</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você é filho/filha do irmão do(a) paciente. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Tio(a) B) Irmão(ã) C) Sobrinho(a)</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você é filho/filha do tio do(a) paciente. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Primo(a) B) Avô(ó) C) Sobrinho(a)</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	

Figura 171 - Cartas de 1 a 7 do baralho de "Probabilidade - Você é parente".

6.1 APÊNDICE "B"



"Probabilidade - Você não é parente"

<p>Você é alguém com quem o(a) paciente gosta de brincar e passear. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Desconhecido B) Amigo(a) C) Advogado</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você estuda na mesma Sala de aula do(a) paciente. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Colega B) Professor(a) C) Diretor(a)</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você de 6 em 6 meses faz aplicação de flúor nos dentes do(a) paciente. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Babá B) Psicólogo C) Dentista</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você ensina na turma que o(a) paciente estuda. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Professor(a) B) Secretário(a) C) Segurança</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Você mora no prédio ao lado da casa do(a) paciente. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Colega B) Vizinho(a) C) Amigo</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você cuidou do(a) paciente quando ele era bebê. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Dentista B) Psicólogo C) Babá</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Você passa remédios para o(a) paciente quando ele está doente. O que você é dele(a)?</p> <p>A) Médico(a) B) Cabeleireiro C) Oculista</p> <hr/> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	

Figura 172 - Cartas de 1 a 7 do baralho de "Probabilidade - Você não é parente".

6.1 APÊNDICE "B"



"Transplante"



Figura 173 - Cartas de 1 a 7 do baralho de "Transplante".

6.1 APÊNDICE "B"



"Perguntas"

<p>Qual é o nome do conjunto de cânceres no sistema linfático?</p> <p>A) Linfoma B) Melanoma C) Metástase</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Que tipos de doadores podem ser encontrados no (REDOME) Registro Nacional de Doadores de Medula Óssea?</p> <p>A) Doadores voluntários B) Doadores obrigados C) Doadores Forçados</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>O que significa a sigla REDOME?</p> <p>A) Registro Nacional de Doadores de Medula Óssea B) Registro de Vendedores de Medula Óssea C) Registro de Transplantes</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Qual é a idade máxima necessária para se tornar um doador voluntário de medula óssea?</p> <p>A) 55 anos B) 65 anos C) 70 anos</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Quais são os documentos necessários para se tornar doador de medula óssea?</p> <p>A) Identidade e CPF B) DVD e CPF C) CPF e CPMF</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Qual destes aparelhos é utilizada para fazer a retirada das células mães para doação através da punção na veia?</p> <p>A) Aférese B) Raio-X C) Microscópio</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Quanto tempo dura em média o tipo de doação mais demorado, chamado punção na veia e também conhecido</p> <p>A) 4 horas B) 1 hora C) 40 minutos</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Onde é possível se cadastrar para ser doador voluntário de medula óssea?</p> <p>A) Campanhas de Cadastro e Hemocentros B) Escolas federais, estaduais e municipais C) Cartórios e fóruns</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Qual é o nome dado à célula que origina as células sanguíneas?</p> <p>A) Célula mãe ou progenitora B) Célula filha ou herdeira C) Célula Parente</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Como também podem ser chamados os glóbulos vermelhos?</p> <p>A) Hemácias B) Plaquetas C) Leucócitos</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Por que na doação de medula óssea não existe dano para o doador?</p> <p>A) Porque a medula se regenera rapidamente B) Porque nós temos 2 medulas ósseas C) Porque é possível viver bem sem medula</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Como se chama o exame realizado para verificar a compatibilidade entre possíveis doadores e pacientes?</p> <p>A) Tipagem HLA B) Roupageim HLA C) Filtragem MP3</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança, errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, responsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>

Figura 174 - Cartas de 1 a 12 do baralho da "Perguntas".

6.1 APÊNDICE "B"



"Perguntas"

<p>Como se chama o exame realizado para avaliar e ver a quantidade de células no sangue?</p> <p>A) Verdograma B) Miligramma C) Hemograma</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Qual é a idade mínima necessária para se tornar um doador voluntário de medula óssea?</p> <p>A) 8 anos B) 18 anos C) 21 anos</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Qual é o nome do tecido gelatinoso encontrado no interior dos ossos, também conhecido popularmente por "tutano"?</p> <p>A) Medula espinhal B) Medula óssea C) Medula cervical</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Qual é a idade mínima necessária para se tornar um doador voluntário de medula óssea?</p> <p>A) 8 anos B) 18 anos C) 21 anos</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Qual destas doenças impede o cadastramento para doador de medula óssea?</p> <p>A) Gripe B) Aids C) Dor de garganta</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Depois do transplante, qual é nome dado ao momento onde a medula óssea já produz células do sangue em quantidade suficiente?</p> <p>A) Doação B) Pega medular C) Transfusão</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Quando o doador e o receptor combinam 100% isso é chamada de</p> <p>A) Aférese B) Compatibilidade C) Pega medular</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Qual característica da população brasileira dificulta a compatibilidade entre doadores nos bancos de medula óssea de outros países?</p> <p>A) Mistura de religiões B) Mistura de raças C) Mistura de sotaques</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Qual é a quantidade de sangue coletada no cadastramento de doadores voluntários de medula óssea?</p> <p>A) Entre 10 e 14 ml B) Entre 4 e 10 ml C) Entre 14 e 28 ml</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>logo após o resultado positivo sobre a compatibilidade com um paciente, o que acontece com o doador?</p> <p>A) É obrigado a fazer o transplante B) É consultado para decidir sobre a doação C) É pago para doar sua medula óssea</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>É verdade que questões como peso, altura, pressão alta ou baixa e doenças como diabetes impedem que algumas pessoas doem as amostras de sangue no cadastramento?</p> <p>A) Sim B) Não</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Glóbulos vermelhos, glóbulos brancos e plaquetas são células que compõem qual elemento do corpo humano?</p> <p>A) Ossos B) Sangue C) Cabelo</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>

Figura 175 - Cartas de 13 a 24 do baralho da "Perguntas".

6.1 APÊNDICE "B"



"Perguntas"

<p>Como também podem ser chamados as plaquetas do sangue?</p> <p>A) Hémacias B) Trombócitos C) Leucócitos</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>O que significa a sigla REREME?</p> <p>A) Registro de Recisão de Medula B) Registro Nacional de Transplante de Medula Óssea C) Registro de Venda de Medula Óssea</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Através de que objeto o(a) paciente, no transplante, recebe as células doadas, com se fosse uma transfusão de sangue?</p> <p>A) Bolsa B) Tubo ou catéter C) Pinça</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Qual destes transplantes é a única esperança para muitos portadores de leucemia e outras doenças do sangue?</p> <p>A) Transplante de rim B) Transplante de medula óssea C) Transplante de córnea</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>É verdade que para fazer o transplante o doador precisa mudar quase todos os hábitos da sua vida, inclusive a alimentação?</p> <p>A) Sim B) Não</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Qual é o nome do tratamento que surgiu na década de 70 e se resume em substituir uma medula doente por outra saudável?</p> <p>A) Radioterapia B) Quimioterapia C) Transplante de medula óssea</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Onde o doador compatível deve ser procurado primeiro?</p> <p>A) Banco de doadores B) Amigos C) Família</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Como se chama o ato de retirar a medula sã para o transplantar ao paciente?</p> <p>A) Aluguel B) Empréstimo C) Doação</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
<p>Quanto tempo aproximadamente dura o procedimento de doação mais rápido, chamado punção direta?</p> <p>A) 40 horas. B) 4 horas C) 40 min.</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Antes de fazer a doação o que o doador precisará fazer para seu bom estado de saúde?</p> <p>A) Assinar um atestado dizendo que está saudável B) Tossir 3 vezes para verificar uma provável gripe C) Fazer um rigoroso exame clínico</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>O que fica armazenado com a equipe que fez o cadastro após alguém se tornar doador voluntário?</p> <p>A) Bolsa de sangue B) Documento de identidade do doador C) Ficha cadastrada a substância de sangue</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Como também podem ser chamados os glóbulos brancos?</p> <p>A) Hémacias B) Plaquetas C) Leucócitos</p> <p>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Acertando avança; errando tenta novamente na próxima vez.</p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>

Figura 176 - Cartas de 25 a 36 do baralho da "Perguntas".

6.1 APÊNDICE "B"



"Perguntas"

<p>Qual é o lugar onde o sangue é produzido?</p> <p>A) Coração B) Coluna vertebral C) Medula óssea</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Aceitando avançar, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Quanto tempo leva em média para a medula do doador ficar perfeita novamente?</p> <p>A) 2 dias B) 1 mês C) 2 semanas</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Aceitando avançar, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>Qual destes objetos é utilizado na retirada da medula sã para doação através da punção direta?</p> <p>A) Bisturi B) Tesoura C) Agulha</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Aceitando avançar, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>	<p>O sangue do cordão umbilical possui células como as da medula óssea. Em qual momento ele pode ser coletado?</p> <p>A) Após o 1º mês de nascido B) Após o 1º dia de nascido C) No parto</p> <p><small>* Caso o jogador erre a pergunta, participará na mesma rodada do desafio abaixo. Aceitando avançar, errando tenta novamente na próxima vez.</small></p> <p>DESAFIO DOS VALORES</p> <p>AÇÕES: Cantar, contar, dançar, fazer frases, rimas, gestos, mímicas, etc.</p> <p>VALORES: Amor, justiça, honestidade, verdade, respeito, responsabilidade, solidariedade, amizade, humildade, sinceridade, compreensão, reponsabilidade, cooperação, tolerância, partilhar.</p>
---	---	---	--

Figura 177 - Cartas de 37 a 40 do baralho da "Perguntas".

7. ANEXOS

7.1 FORMULÁRIO - GAMO

FORMULÁRIO DE CADASTRAMENTO DE DOADORES VOLUNTÁRIOS DE MEDULA ÓSSEA



**REGISTRO BRASILEIRO DE DOADORES VOLUNTÁRIOS DE
MEDULA ÓSSEA
REDOME**

1 – IDENTIFICAÇÃO

Nome: _____
 RG: _____ Idade: _____ anos Data de Nascimento _____
 Estado civil: _____ Sexo: F () M ()
 Nome da Mãe: _____
 Naturalidade: _____ e-mail: _____
 Peso: _____ Kg Altura: _____ cm
 ABO: _____ RH: _____
 Fumantes: sim () não ()

Endereços:
 Residencial: _____ nº: _____ Apto: _____
 Bairro: _____ Cidade: _____ CEP: _____
 Fone: _____
 Comercial: _____ nº: _____ Comp.: _____
 Bairro: _____ Cidade: _____ CEP: _____
 Profissão: _____ Fone: _____

Nome e telefone de duas pessoas para contato, caso haja dificuldades para encontrá-lo:
 Nome: _____ Fone: _____
 Nome: _____ Fone: _____

Qual grupo racial que você se colocaria? (há tipos de antígenos HLA mais comuns em alguns grupos que em outros):
 Caucasiano/branco Mulato Cafuso
 Negro Oriental Outros

Porto Alegre, _____ de _____ de 200____.

PREENCHA DE FORMA LEGÍVEL

2 – TERMO DE CONSENTIMENTO

Eu, _____ abaixo assinado(a) e acima qualificado(a), pelo presente instrumento CONSENTO que os meus dados cadastrais, o resultado de minha tipagem HLA e os outros resultados dos exames de Histocompatibilidade/Imunogenética sejam incluídos no REGISTRO BRASILEIRO DE DOADORES VOLUNTÁRIOS DE MEDULA ÓSSEA – REDOME, coordenado pelo laboratório de Imunogenética do Instituto Nacional de Câncer – INCA, do Ministério da Saúde. A amostra coletada nesta ocasião poderá ser utilizada em possíveis testes genéticos futuros, desde que de maneira sigilosa.

Nesta data, recebi as orientações sobre o que é o transplante de medula óssea e o transplante de células precursoras e estou ciente de que: O candidato a doador de medula óssea e/ou tecidos hematopoiéticos deve encontrar-se em bom estado de saúde.

Na oportunidade de ser selecionado, o doador deverá passar por exames clínicos e laboratoriais que atestem a inexistência de doenças, especialmente as infectocontagiosas.

Na oportunidade de ser selecionado para doação de medula óssea, o doador passará por internação hospitalar (hospital/dia) sendo necessário submeter-se a procedimento sob anestesia geral para retirada de não mais de 10% de sua medula óssea. O procedimento consiste em punção óssea pela região glútea (4 a 8 punções). A medula do doador é espontaneamente restaurada em poucas semanas. Na oportunidade de ser selecionado para doação de precursores hematopoiéticos, após utilizar por via subcutânea uma medicação estimulante de células hematopoiéticas, o doador será submetido a procedimento semelhante doação de sangue sendo este realizado em caráter ambulatorial, não sendo para isso necessários os procedimentos mencionados no segundo item deste Termo. Os riscos para os doadores de medula óssea e/ou tecidos hematopoiéticos são praticamente inexistentes. Nos casos de doação de medula óssea, devido ao procedimento de punção, é comum haver queixa de dor discreta no local de punção. Tenho, também, ciência do propósito a que se destina o referido Registro e meu cadastramento nela. Proponho-me, assim, a ser um eventual doador de medula óssea ou células precursoras, sabendo que me é reservado o direito da decisão final para a doação, mantendo-se a condição de sigilo acima especificada.

_____, _____ de _____ de _____.

Nome legível _____
 Assinatura _____

Testemunhas
 1) _____
 Nome legível / Assinatura
 2) _____
 Nome legível / Assinatura

Figura 178 - Formulário / GAMO.

7 . ANEXOS

7 . 2 CONTATO - GAMO

RESPONSÁVEL:

Deise Caroline

Coordenadora do GAMO - Bahia

71 3399.2005

71 8828.2507

gamobahia@gmail.com

gamobahia.wordpress.com

7. ANEXOS

7.3 PLANILHAS DE CUSTOS

PRODUÇÃO:

At. 8858-8502

Fone: Fax:
Prezado cliente,

Apresentamos proposta orçamentária para execução do(s) serviço(s), conforme especificações abaixo :
Item(s) solicitado(s) do orçamento nro : 003705.

500 - TABOLEIROS:ACOPLADOS C/ OFFSET,PARANÁ E CARMEM
FORRO: 43x57cm, 4x0 cores Tinta escala em Papel Off-set 180g. CTP.
PARANÁ: 43x57cm, sem impressão em Papelão Paraná 500g.
FUNDO: 43x57cm, 1x0 cor Tinta especial em Papel Color-Plus 180g. CTP.
Plastificado=1 lado(s) (FORRO).
Obs.: FORRO COM LAMINAÇÃO BRILHANTE,FUNDO MNO CARMEM A 1 COR,TODOS
ACOPLADOS.TAM. FINAL 43X57
Total: 15.200,00 Unitário: 30,40 Pgto: 1/30 dias

500 - 132 CARTAS,6,5X8,5 4X4 CORES
7x9cm, 4x4 cores Tinta escala em Papel Couche Brilho 300g. CTP. (4 modelos)
Obs.: SEM LAMINAÇÃO
Total: 7.500,00 Unitário: 15,00 Pgto: 1/30 dias

500 - 8 CARTELA DE MEDULA,6,5X8,5,4X4 CORES
7x9cm, 4x4 cores Tinta escala em Papel Couche Brilho 300g. CTP.
Obs.: SEM LAMINAÇÃO
Total: 2.040,00 Unitário: 4,08 Pgto: 1/30 dias

500 - 4 CARTELA DE SANGUE,5X6,4X4 CORES
Idem item anterior
Total: 1.200,00 Unitário: 2,40 Pgto: 1/30 dias

500 - CARTILHA CANÔA:CAPA+4 PÁGINAS-14,8X21
Capa: 21x30.1cm, 4x4 cores Tinta escala em Papel Couche Brilho 300g. CTP.
Miolo: 4 págs, 15x21cm, 4 cores Tinta escala em Papel Couche Brilho 150g. CTP.
Grampeado, Dobra.
Total: 2.600,00 Unitário: 5,20 Pgto: 1/30 dias

500 - 5 GUIAS DE DICAS:4X4 CORES 23X21
21x23cm, 4x4 cores Tinta escala em Papel Couche Brilho 300g. CTP.
Total: 2.675,00 Unitário: 5,35 Pgto: 1/30 dias

500 - 2 DADOS DE 4 LADOS:1 MONTADO OUTRO PLANO-14,5X11,8
14x15cm, 4x0 cores Tinta escala em Papel Couche Brilho 300g. CTP.
Corte e Vinco.
Obs.: COM FAÇA E CORTE+MONTAGEM
Total: 1.750,00 Unitário: 3,50 Pgto: 1/30 dias

500 - 2 DADOS DE 6 LADOS:1 MONTADO OUTRO PLANO-10,3X9,3
10x11cm, 4x0 cores Tinta escala em Papel Couche Brilho 300g. CTP.
Corte e Vinco.
Obs.: COM FAÇA E CORTE+MONTAGEM
Total: 1.700,00 Unitário: 3,40 Pgto: 1/30 dias

500 - 8 PINOS 11X2 ABERTO,COM REFORÇO E BASE
2x11cm, 4x0 cores Tinta escala em Papel Couche Brilho 300g. CTP.
Corte e Vinco.
Obs.: COM FAÇA E CORTE+MONTAGEM
Total: 1.150,00 Unitário: 2,30 Pgto: 1/30 dias

1.000 - TABOLEIROS:ACOPLADOS C/ OFFSET,PARANÁ E CARMEM
Idem item anterior
Total: 26.000,00 Unitário: 26,00 Pgto: 1/30 dias

1.000 - 132 CARTAS,6,5X8,5 4X4 CORES
Idem item anterior
Total: 8.600,00 Unitário: 8,60 Pgto: 1/30 dias

1.000 - 8 CARTELA DE MEDULA,6,5X8,5,4X4 CORES
Idem item anterior
Total: 2.400,00 Unitário: 2,40 Pgto: 1/30 dias

1.000 - 4 CARTELA DE SANGUE,5X6,4X4 CORES
Idem item anterior
Total: 1.400,00 Unitário: 1,40 Pgto: 1/30 dias

1.000 - CARTILHA CANÔA:CAPA+4 PÁGINAS-14,8X21
Idem item anterior
Total: 3.300,00 Unitário: 3,30 Pgto: 1/30 dias

1.000 - 5 GUIAS DE DICAS:4X4 CORES 23X21
Idem item anterior
Total: 3.000,00 Unitário: 3,00 Pgto: 1/30 dias

1.000 - 2 DADOS DE 4 LADOS:1 MONTADO OUTRO PLANO-14,5X11,8
Idem item anterior
Total: 2.100,00 Unitário: 2,10 Pgto: 1/30 dias

1.000 - 2 DADOS DE 6 LADOS:1 MONTADO OUTRO PLANO-10,3X9,3
Idem item anterior
Total: 1.950,00 Unitário: 1,95 Pgto: 1/30 dias

1.000 - 8 PINOS 11X2 ABERTO,COM REFORÇO E BASE
Idem item anterior
Total: 1.370,00 Unitário: 1,37 Pgto: 1/30 dias

Validade da proposta : 10 dias. As quantidades poderão variar 10% para mais ou 10% para menos do pedido, que serão devidamente faturadas conforme a entrega. A gráfica não se responsabiliza por erros de Arte e/ou Fitolito, quando fornecidos pelo cliente.

Atenciosamente,

Cartograf- Gráfica e Editora Ltda

Figura 179 - Planilhas de custos para produção.

7. ANEXOS

7.3 PLANILHAS DE CUSTOS

PRODUÇÃO:

Dezembro de 2010

Dinâmica Soluções Ind. E Com. Embalagens

=====

Cotamos:

MODELO DA CX	MEDIDAS INTERNAS	PAPELÃO	PREÇO UNITARIO	Q. Mínima	VALOR TOTAL
CV	435x350x100	Branco	R\$2,78	300/1000	
	435x350x100	Marrom	R\$2,38	300/1000	
	540x225x100	Branco	R\$2,54	300/1000	
	540x225x100	Branco	R\$2,06	300/1000	
	460x360x50	Branco	R\$2,64	300/1000	
	460x360x50	Marrom	R\$2,28	300/1000	

CONDIÇÕES GERAIS:

PRAZO DE ENTREGA	15 a 20 dias
PRAZO DE PAGAMENTO	Antecipado
OUTROS CUSTOS	Fôrmas: para primeira fabricação- R\$510,00, R\$540,00, respectivamente, para a vossa medidas.
CRÉDITO FISCAL	10% ICM'S para clientes empresa normal
OBS:	Para os quatro primeiros itens é dispensado o custo da faca por já dispormos em nosso estoque

PREZADO CLIENTE, CONSIDERE O SEU PEDIDO SATISFEITO QUANDO A QUANTIDADE VARIAR EM MAIS OU MENOS 10% DA QUANTIDADE SOLICITADA, REGRA ESTA BASEADA NA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TECNICAS (ABNT).

DINÂMICA -SOLUÇÕES IND. E COMERCIO LTDA

Rua Gerino deSouza Filho,91 - Cajá - Lauro de Freitas - Bahia
 Tel:71 -2105-0500 / 3378-9042 – e-mail:macrope1@dinamicapacking.com.br
 Site:www.dinamicapacking.com

Figura 180 - Planilha de custos para produção.

7. ANEXOS

7.3 PLANILHAS DE CUSTOS

DESIGN:

R\$ 25.000

Hora técnica: R\$ 106,30

(Valor calculado com base na Tabela Referencial de Valores da ADEGRAF 2009-2010)

ATÉ QUANDO?

**Até quando;
ajudaremos, somente aqueles a quem conhecemos?**

**Até quando nos fecharemos em nosso mundo “perfeito”
e fecharemos os olhos para o mundo real?**

Conseguiremos sorrir, mesmo vendo tantos chorarem?

Deixaremos de doar, mesmo tendo todas as condições?

Até quando poderemos nos achar inabaláveis?

Viveremos confiando em nossas próprias forças?

Falaremos de amor ao próximo, sem praticá-lo verdadeiramente?

Deixaremos de ver a felicidade em um simples sorriso?

Até quando a vida será tratada como se fosse mera sorte de cada um?

Pensaremos que somos melhores que alguém?

Deixaremos de comemorar cada suspiro?

Até quando o egoísmo poderá reinar em nós?

**Até quando a chance de DAR VIDA EM VIDA precisará bater em nossa
porta para que possamos decidir em doar?**

**Precisamos estar sensíveis e escutar os gemidos de muitos
que neste momento aguardam por uma decisão nossa.**

E a todo momento se faz esta pergunta:

"- ATÉ QUANDO ESPERAREI?"

**AUTORIA:
ANGELITA MIRANDA CORRÊA
(Mãe de Matheus de Miranda Corrêa.
Ele é um dos que aguarda
por sua decisão).**

RANILSON RAINER DANTAS COSTA
ranilsonrainer@hotmail.com

SUPER DOADORES

ALIGADA VIDA



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE DESIGN