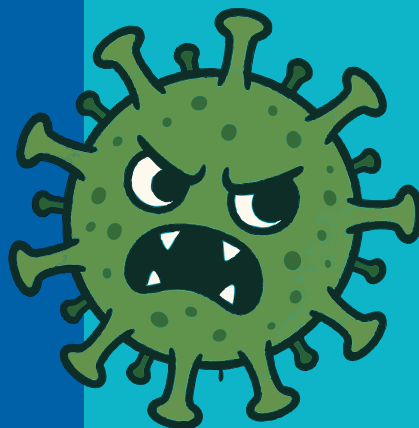


Conclusão

O jogo “**Vacina Sim!**” é uma ferramenta educativa que promove conhecimento sobre vacinas de maneira lúdica, incentivando a conscientização e reforçando a importância da imunização em um ambiente divertido e competitivo.



Este jogo foi produzido com recurso do EDITAL FAPES/SEDU Nº 16/2024 – Programa de Iniciação Científica Júnior do Espírito Santo – Pesquisador do Futuro (PICJr 2025) da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Espírito Santo (FAPES)

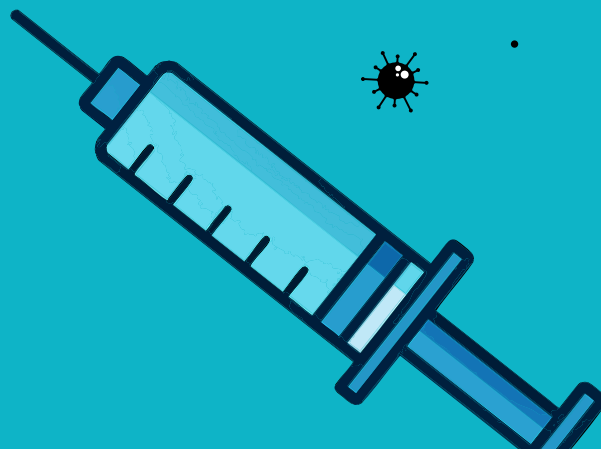
Equipe:

Coordenadora: Profa. Dra. Carolina Maia Martins Sales

Tutor: Prof. Dr. Lucas Maia

Iniciação Científica: Graduando em Enfermagem UFES
Pierri Fernando Ardisson

Iniciação Científica Júnior: Estudantes da
EMEF Otacilio Lomba: Arthur Ferreira Martins,
Daniel de Jesus Oliveira Ferreira, Emanuel Gomes
Levoni, Maria Clara dos Santos Casotti e
Vitória Valentina da Silva Venâncio
Designer: Wanderson Viana



Vacina Sim



Imunização:
Vacina Sim

UFES
UNIVERSIDADE FEDERAL
DO ESPÍRITO SANTO

EMEF
OTACILIO LOMBA
EDUCANDO PARA A VIDA

PREFEITURA DE VITÓRIA

FAPES
FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA
E INOVAÇÃO DO ESPÍRITO SANTO

GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Educação
Secretaria da Ciência, Tecnologia,
Inovação e Educação Profissional



O “Vacina Sim!” é um jogo de tabuleiro que une diversão e aprendizado sobre vacinas, reforçando sua importância para a proteção individual e coletiva. O objetivo é que os jogadores avancem pelas casas do tabuleiro superando desafios relacionados à imunização, enquanto aprendem sobre defesa imunológica, prevenção de doenças imunopreveníveis, campanhas de vacinação e muito mais.

Durante a partida, os participantes se deparam com cartas de perguntas, que estão divididas em três níveis de dificuldade: fácil, médio e difícil. Ao acertar uma questão de cada nível, o jogador avança no jogo; caso não acerte, fica onde está, não se movimenta no tabuleiro. Esse formato estimula o raciocínio e amplia o conhecimento sobre imunização de maneira progressiva, permitindo que os jogadores avancem conforme demonstram maior domínio do tema.

Além disso, o jogo conta com as cartas coringa, que representam situações do cotidiano relacionadas à vacinação. Essas cartas podem favorecer ou prejudicar o jogador, trazendo elementos de surpresa e estratégia. Exemplos incluem: “Você participou da última campanha de vacinação. Avance 2 casas” ou “Você não está imunizado e contraiu uma doença. Volte 2 casas”. Dessa forma, o jogo se torna mais dinâmico, com acontecimentos inesperados que impactam diretamente o percurso de cada jogador.

Com um tabuleiro colorido e peões inspirados no Zé Gotinha, o “Vacina Sim!” é mais do que um jogo: é uma ferramenta de conscientização. Enquanto competem para chegar ao final, os jogadores assimilam informações valiosas, baseadas em evidências científicas, sobre a importância da imunização e como ela protege não apenas o indivíduo, mas toda a família e comunidade.

O jogo é, portanto, uma forma envolvente e educativa de fortalecer o conhecimento sobre imunização, promovendo saúde e prevenção em um ambiente de interação, aprendizado e diversão.

Regras do jogo “Vacina Sim!”

Objetivo do jogo

Ensinar e difundir, de forma lúdica, informações sobre imunização, além de conscientizar sobre a importância de se vacinar. O vencedor será o primeiro jogador a alcançar a linha de chegada, superando desafios e aprendendo sobre imunização ao longo do percurso.

Configuração do jogo

Jogadores

De 2 a 6 jogadores.

Material do jogo

Tabuleiro com 80 casas (60 coloridas e 20 brancas).

Cartas:

- 60 cartas com perguntas, divididas em fáceis, médias e difíceis.
- 6 cartas curinga.
- 6 peões do Zé Gotinha – um para cada jogador.
- Um dado.

Como jogar

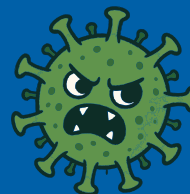
Início do jogo

Cada jogador escolhe um peão (Zé Gotinha) e o coloca na casa inicial.

Os jogadores, um a um, devem lançar o dado. Quem obtiver o maior número iniciará o jogo.

Jogadas

- No seu turno, o jogador lança o dado e avança o número de casas correspondente.
- Se cair em uma casa branca, apenas permanece nela.
- Se cair em uma casa colorida, deve puxar uma carta e entregá-la a um dos adversários, que lerá a pergunta e as opções de resposta.



Tipos de cartas

1. Cartas de perguntas (60 cartas)

As perguntas são divididas em três níveis de dificuldade:

- Fácil
- Médio
- Difícil

Regras:

Se acertar a pergunta → avança no jogo.

- Nível Fácil: avança 1 casa
- Nível Médio: avança 2 casas
- Nível Difícil: avança 3 casas

Se errar → volta para a casa de onde saiu antes da jogada.

2. Cartas curinga (6 cartas)

Representam situações positivas ou negativas relacionadas à vacinação.

Exemplos:

“Você participou da última campanha de vacinação. Avance 2 casas.”

“Você está com o cartão de vacinas completo. Avance 5 casas.”

“Você não está imunizado e contraiu uma doença. Volte 2 casas.”

Fim do jogo

Vence o primeiro jogador que chegar à última casa do tabuleiro.

Para alcançar a vitória, o jogador deve responder corretamente às perguntas e lidar com as cartas curinga ao longo do caminho.

