“A CIDADE DORME E... FICA DOENTE”: UM JOGO EDUCATIVO SOBRE VACINAÇÃO E IMUNIDADE COLETIVA

Mariana Marchi Santoni BIASIOLI, Faculdade de Ciências Farmacêuticas de Araraquara - Unesp

Eixo temático: Eixo 02 - Didática

mariana.santoni@unesp.br

Palavras-chave: Doenças imunopreveníveis. Vacinação. Letramento em saúde.

1. Introdução

O declínio das coberturas vacinais e o ressurgimento de doenças preveníveis têm se tornado um desafio global, levando a OMS a criar a Agenda de Imunização 2030 (OMS, 2020), que busca alcançar 90% de cobertura para vacinas essenciais. Entre os fatores associados à baixa adesão destaca-se a hesitação vacinal, definida pela recusa ou atraso em vacinar, mesmo com vacinas disponíveis. O letramento em saúde, entendido como a capacidade de compreender e aplicar informações sobre saúde, tem papel decisivo na adesão à vacinação.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância da educação em saúde e da vacinação no currículo brasileiro, tanto no ensino fundamental, com a habilidade EF07CI10, buscando desenvolver a capacidade dos estudantes de argumentar sobre a importância da vacinação para a saúde pública, quanto no ensino médio, na habilidade EM13CNT310, que propõe investigar e analisar os efeitos de programas de infraestrutura e serviços básicos, incluindo a cobertura vacinal (BRASIL, 2018).

Jogos pedagógicos, por seu aspecto lúdico, estimulam o interesse dos alunos pelo conhecimento científico e funcionam como ferramentas complementares no ensino de conceitos relacionados ao letramento em saúde. Assim, este trabalho apresenta um jogo voltado à aprendizagem sobre doenças causadas por vírus e bactérias, seus sintomas, prevenção por vacinação e o conceito de imunidade coletiva.

2. Procedimentos metodológicos

O jogo “A cidade dorme e... fica doente” é uma atividade pedagógica baseada na brincadeira “A cidade dorme”, que combina elementos de estratégia e sorte para abordar doenças imunopreveníveis, vacinação, SUS e imunidade coletiva. O jogo é composto por 37 fichas (Figura 1) que representam doenças causadas por vírus ou

bactérias, contendo informações sobre agente causador, sintomas, risco de óbito e possibilidade de prevenção por vacina, além de 25 fichas (Figura 2) representando vacinas e o SUS. Com uma abordagem lúdica e educativa, a atividade busca incentivar o conhecimento sobre vacinação e saúde pública.

Figura 1 – exemplo de fichas das doenças do jogo “A cidade dorme e... fica doente”.



Fonte: elaboração pela autora (2025)

Figura 2 – exemplo de fichas das vacinas do jogo “A cidade dorme e... fica doente”.



Fonte: elaboração pela autora (2025)

O objetivo do jogo é que o “SUS” elimine uma doença por meio da vacinação, destacando a importância da cobertura vacinal no controle de doenças. A atividade é indicada para 20 a 40 participantes, acima de 6 anos, organizados em círculo, além de um narrador responsável por conduzir a dinâmica e distribuir as fichas de doenças e vacinas, que devem permanecer em segredo durante a rodada.

O narrador inicia a dinâmica pedindo que cada participante observe sua ficha. Em seguida, apenas as doenças com vacina disponível permanecem no jogo, enquanto

as demais fichas são recolhidas. A doença “assassina” da rodada é então escolhida pelo narrador, diretamente ou por pistas relacionadas às características da doença. O participante com a ficha correspondente sai momentaneamente da sala e, na sequência, são revelados os dois “funcionários do SUS”, representados pelas fichas de vacina.

Cada participante que representa o SUS recebe uma “dose de vacina” para distribuir entre as “vítimas” da rodada. O narrador explica que os vacinados, assim como os participantes de ambos os lados, ficam protegidos, simulando a imunidade coletiva. Após a estratégia de vacinação, a doença retorna à sala e pode encenar sua forma de transmissão antes de tentar infectar os demais participantes. Se a doença “infectar” um participante não imunizado, ele passa a representar a doença e sai da sala para as próximas rodadas. A cada ciclo, o SUS recebe novas doses de vacina, aumentando a imunização do grupo, enquanto cresce também o número de infectados. A rodada termina quando a doença não consegue mais atingir participantes desprotegidos, demonstrando o efeito da cobertura vacinal no controle da disseminação.

3. Considerações finais

O jogo “A cidade dorme… e fica doente”, em algumas aplicações, mostrou-se uma estratégia eficaz para promover o letramento em saúde e a compreensão da imunidade coletiva. A abordagem lúdica favoreceu o engajamento e a construção coletiva do conhecimento, demonstrando que jogos pedagógicos podem complementar métodos tradicionais e fortalecer a cultura de vacinação.

4. Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: BNCC Oficial. Acesso em: 28 maio 2026.

World Health Organization. **Immunization Agenda 2030: a global strategy to leave no one behind**. Geneva: WHO, 2020. Disponível em: Immunization Agenda 2030. Acesso em: 28 maio 2026.