

BEAT CORONA

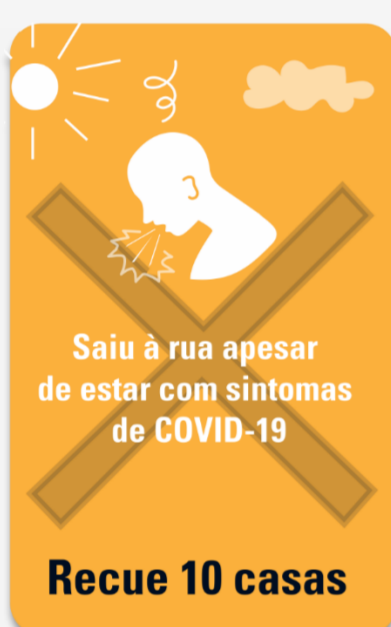
UM JOGO DE TABULEIRO QUE ENSINA A COMBATER OS CORONAVÍRUS DO HOMEM E DOS ANIMAIS

AUTORAS: Margarida Duarte (INIAV I.P., CIISA-FMV); Teresa Nogueira (INIAV I.P., cE3c-FCUL); Ana Botelho (INIAV I.P.); Sandra Cavaco (INIAV I.P.); Ana Duarte (FMV, ULisboa, CIISA-FMV); Patrícia T. Santos (DGAV); Rita de Sousa (INSA, I. P.); Sara Portela (NHS, Harrogate and District NHS Foundation Trust, UK)
DESIGN GRÁFICO E ILUSTRAÇÃO: Celina Botelho



COMPONENTES DO JOGO

- 1 tabuleiro com 108 casas
- 2 dados
- 6 peões



1 baralho de **CARTAS DE AÇÃO** (60 cartas), relacionadas com os comportamentos humanos, que recomendam ao jogador que progrida ou que recue no tabuleiro.



1 baralho de **CARTAS DE INTERAÇÃO** (56 cartas), que permitem ao jogador interagir com os outros e contrariar as ordens das cartas de ação.



1 baralho de cartas de **SAÚDE DOS ANIMAIS** (30 cartas), relacionadas com o estado de saúde do animal.



1 baralho de **CARTAS DE ANIMAIS** (6 cartas). Cada jogador deve ter uma destas cartas. O estado de saúde válido a cada momento corresponde ao que está virado para o topo.

BEAT CORONA é um jogo de tabuleiro com 108 casas, cuja progressão é determinada pelos números nos dados, articulados com indicações das cartas de 3 baralhos, que vão sendo biscadas a cada jogada.

Os jogadores podem ainda interagir entre si a cada jogada através de cartas de interação. Algumas casas do Tabuleiro determinam a recolha de cartas que influenciam a saúde dos animais que acompanham cada um dos jogadores. Ganha o jogador que chegar primeiro à meta com o seu animal saudável.

OBJETIVO

Este jogo pretende constituir uma ferramenta educacional, que permita explorar conceitos sobre prevenção e transmissão das doenças causadas por coronavírus que afetam o homem e os animais, constituindo assim uma ferramenta educacional. Embora esta atividade de aprendizagem tenha sido concebida e desenvolvida para ser disfrutada num contexto de lazer, os autores reiteram que, em circunstância alguma, este jogo pretende desvalorizar ou brincar com o impacto que a COVID-19 teve e tem nas vidas de tantas pessoas, quer por terem sido alvo de infeções, quer por terem perdido familiares.

PÚBLICO ALVO

Qualquer pessoa acima dos 10 anos de idade. Para além do contexto lúdico, esta atividade pode ser explorada no contexto de ensino em Escolas do ensino básico e secundário, em Centros e Museus de Ciência, em atividades de tempos livres e campos de férias.

<https://projects.iniaiv.pt/coronavirus>



Instituto Nacional de
Investigação Agrária e
Veterinária, I.P.

