

RoBy o poderoso robô

ANGRY	ASK FRIENDSHIP	ASK FOR HELP	BE COURAGEOUS	UNDERSTAND
ISOLATE YOURSELF	ASK AN ADULT	HELPFULL	JOY	PLAY
CRY	SPEAK WITH FRIENDS	START	SMILE	HARMFUL
TO BE NICE IS FOR SPECIAL PEOPLE	I AM DIFFERENT AS WELL	EXPLAIN	BE CALM	CARE
JOKING	BE STRONG	AVOID	SUPPORTIVE	FEAR

Este jogo foi projetado para ajudar na prevenção do bullying em crianças de 6 a 12 anos de idade. Além disso, o jogo pode ser usado para reduzir os comportamentos violentos dentro dos grupos de crianças no ambiente escolar. Ao jogar o jogo, as crianças aprenderão a cooperar e a lidar com situações difíceis que podem surgir em situações de bullying.

O jogo deve ser jogado sob a supervisão de um professor ou outro adulto capaz de fornecer orientação e apoio durante o jogo. É aconselhável que o professor/adulto não intervenha no jogo em si. O apoio dele será para montar o jogo, explicar alguma palavra escrita nas instruções do jogo e no final do jogo, para mediar as discussões. O professor/adulto evita dar dicas ou ideias sobre como o robô se moverá.

O jogo pode ser jogado por 4 a 6 crianças ou por 4 a 6 equipas de 2 crianças. É importante sublinhar que este jogo é um jogo de trabalho de equipa. Uma única criança não poderá jogar o robô sem o consentimento dos outros.

O objetivo do jogo não é vencer, mas guiar o RoBy e resolver a missão. Consequentemente, não há vencedores ou vencidos.

A. Recursos

- 1 robô educacional (Cyber Robot), capaz de se mover sob comando do jogador. Por favor, leia atentamente o manual do usuário do robô para aprender como mover o robô!
- 1 telemóvel Android, com aplicativo do robô instalado. (Isso se aplica apenas a alguns modelos)
- Espaço suficiente no chão para instalar o campo de jogo.
- 25 folhas de papel coloridas tamanho A4. 6 x 4 cores diferentes e 1 branco, impresso em ambos os lados com os seguintes termos:

B. Cartões:

1. COMEÇAR. Este é o papel branco. Será usado no meio do tabuleiro do jogo.
2. SEJA FORTE (frente). Quando alguém está a fazer bullying contigo, é importante não demonstrar medo e, com calma, explicar que és o mesmo (de volta).
3. EXPLIQUE (frente). Cada vez que enfrentares um bully, não chores, não fujas. Explica ao agressor a tua situação (voltar).
4. DISCUTE COM AMIGOS (frente). Quando ficares triste porque alguém te está a intimidar, conta aos teus amigos, discute com eles e pede o apoio deles (de volta).

5. PREJUDICIAL (frente). Qualquer forma de bullying é prejudicial. Em vez de dizeres palavrões ou agires de forma agressiva, podes não fazer nada ou tentar encontrar palavras bonitas. Até tu podes ser prejudicado por qualquer outra pessoa (voltar).
6. ENTENDER (frente). Mesmo que alguém pareça diferente de ti, tenta entender o porquê. Quase sempre, podes aprender que alguém diferente pode ser um bom amigo (voltar).
7. JOGAR (frente). A qualquer momento é melhor brincar com outras crianças em vez de intimidá-las (voltar).
8. ANGRY (frente). É normal sentir raiva quando alguém te está a intimidar. No entanto, é melhor respirar fundo, acalmare-te e lidares com calma com a situação (voltar).
9. FICA CALMO (frente). Um valentão pode ficar satisfeito quando ficas com raiva, com medo ou triste. Podes prevalecer quando estás calmo, sem ficar na defensiva.
10. CUIDADO (frente). Quando você vir outra criança a sofrer uma situação de bullying, defende-a e cuida das suas emoções e sentimentos. Se a situação de bullying foi com violência física, pode ser necessário ter cuidado com hematomas ou outras pequenas lesões que possam magoar (costas).
11. CHORAR (frente). Embora seja normal chorar quando outra criança te está a intimidar, tenta manter a calma. Além disso, se vires outra criança a sofrer uma situação de bullying, tenta aproximares-te dela, defende-la e acalma-la. (voltar).
12. SÊ CORAJOSO (frente). Muitas vezes, um Bullye quer deixar-te com medo. Ao ser corajoso e manteres a calma, podes desencorajar o agressor (voltar).
13. SORRISO (frente). Se alguém te estiver a intimidar, responde com um sorriso. É melhor do que ficar chateado ou violento (voltar).
14. ISOLAR-SE (frente). Quando sofres uma situação de bullying, não te isoles. Pede ajuda ao teu professor ou aos teus pais, discute com os amigos (voltar).
15. ALEGRIA (frente). Em vez de intimidar outra criança, vocês podem brincar juntos. Partilhar momentos alegres é melhor para todos (voltar).
16. PERGUNTE A UM ADULTO (frente). Cada vez que alguém te intimidar, pede ajuda e apoio a um adulto: um professor ou funcionário, aos teus pais ou familiares. Para além disso, podes entrar em contato até mesmo com a Comissão de Proteção a Crianças e jovens (CPCJ) (voltar).

17. AJUDA (frente). A melhor abordagem quando você sofre bullying é pedir a ajuda a um adulto ou aos teus amigos. Se souberes de outra criança vítima de bullying, ajuda-a a defender-se do agressor. (voltar)
18. EU TAMBÉM SOU DIFERENTE (frente). Se dizes palavrões ou tens um comportamento agressivo contra outra criança apenas porque assumas que ela é diferente de alguma forma, pensa que também tu és diferente. Ser diferente não é motivo para intimidar ou ser intimidado (voltar).
19. PEDE AJUDA (frente). Quando alguém te intimidar, conta a um professor ou a um funcionário, aos teus pais ou familiares, aos teus amigos ou pede ajuda à Comissão de Proteção de Crianças e jovens (CPCJ) Se reconheces ou sabes que outra criança está sofrendo uma situação de bullying, pede ajuda a um professor ou a um funcionário, aos teus pais ou familiares, ou até mesmo à Comissão de Proteção de Crianças e jovens (voltar).
20. PEDE AMIZADE (frente). Em vez de intimidar outra criança, é melhor pedir amizade. Vocês podem jogar juntos, podem aprender juntos, podem divertir-se juntos (voltar).
21. MEDO (frente). Podes ter medo quando alguém te está a intimidar. No entanto, tenta sempre ficar calmo, pensar e discutir com o agressor. O medo não te ajudará. Por outro lado, se queres provocar medo noutra criança, é bom saberes que podes ser mais forte se lhe pedires amizade (voltar).
22. BRINCADEIRA (frente). Uma das melhores partes da infância é brincar e divertir-se. No entanto, é sempre melhor fazer piadas entre amigos, em vez de fazer piadas sobre outra pessoa ou, pior ainda, usar piadas para ferir os sentimentos de outra pessoa (costas).
23. DAR APOIO (frente). Quando vires um colega ou qualquer criança triste ou sofrendo por bullying, vai ter com ele e oferece o teu apoio. É fácil ser solidário e podes ganhar, em troca, um grande amigo (voltar).
24. SER BOM É PARA PESSOAS ESPECIAIS (frente). Qualquer um pode ser um agressor, mas apenas pessoas especiais podem ser agradáveis com alguém. É muito fácil, também, ser agradável. Basta evitar ser rude, ofensivo ou agressivo (voltar).
25. EVITE (frente). Se sofres uma situação de bullying, a tua primeira reação pode ser evitar o agressor. É bom a curto prazo, mas é melhor pedir apoio a um professor ou a um funcionário, aos teus pais ou familiares, aos teus amigos ou até mesmo à Comissão de Proteção de Crianças e Jovens (CPCJ)

C. Como configurar o jogo

1. Leia estas orientações com atenção.
2. Coloque o robô, conforme orientação do seu Manual do Usuário. Pode envolver os seus alunos. É divertido!
3. Instale o Cyber Robot num telefone e verifique se está a funcionar. (é melhor fazer todas as verificações antes de iniciar o jogo). (Isto aplica-se a certos modelos de robô)
4. Disponha as folhas de papel no chão em matriz de 5x5 folhas (como na figura abaixo). Não é importante manter nenhuma outra regra específica para organizá-los. Cada vez que o jogo é jogado, as folhas de papel podem ser organizadas de uma maneira diferente.
5. Coloque o robô na folha START. Verifique novamente se o robô pode ser guiado por telefone (isto aplica-se a alguns modelos de robô).
6. Faça o grupo de 4 a 6 alunos ou vários grupos de 2 alunos. Cada movimento do robô só pode ser possível mediante a decisão comum do grupo.

NOTA: Alguns modelos de robôs podem mover-se após serem programados com os botões do hardware. Esses modelos não possuem aplicativo para telemóvel/tablet. As orientações sobre como programar um robô para se mover podem ser encontradas no manual do usuário do robot. Para robots com um aplicativo móvel/tablet, use o recurso de programação no aplicativo.

ANGRY	ASK FRIENDSHIP	ASK FOR HELP	BE COURAGEUS	UNDERSTAND
ISOLATE YOURSELF	ASK AN ADULT	HELPFULL	JOY	PLAY
CRY	SPEAK WITH FRIENDS	START	SMILE	HARMUFULL
TO BE NICE IS FOR SPECIAL PEOPLE	I AM DIFFERENT AS WELL	EXPLAIN	BE CALM	CARE
JOKING	BE STRONG	AVOID	SUPPORTIVE	FEAR

D. Jogar o jogo

1. O jogo em si pode ser jogado de várias maneiras, dependendo de:

- a idade dos alunos,
- a(s) situação(ões) de bullying podem estar realmente presentes na classe/entre os alunos
- as habilidades de leitura e compreensão dos alunos
- a dinâmica geral dos alunos na sala de aula

2. Cada rodada do jogo é uma procura para resolver uma situação de bullying. Este Guia do Usuário apresenta apenas alguns cenários de jogo. Os professores podem desenvolver cenários próprios de acordo com a situação específica na sala de aula/entre os alunos.

3. Exemplos de cenários de jogo

3.1. Bullying com base no estatuto económico

Um menino pobre sofre bullying por causa de suas roupas, sapatos e outras roupas escolares. Todos os dias, um pequeno grupo de colegas de turma dizem-lhe palavrões, batem-lhe, jogam as suas coisas para o chão e assim por diante. O menino chora todos os dias, está triste e ninguém o ajuda.

O professor pedirá aos alunos que identifiquem 5 folhas de papel onde o robô deve mover-se para dar àquele menino o máximo de apoio possível. O professor irá sublinhar que o último movimento do robô deve ser na folha de papel na borda do tabuleiro.

Após o início do jogo, o professor não intervirá no jogo! O professor pode apenas ajudar os alunos a compreender um conceito escrito no papel ou a programar o movimento do robô. O professor não irá sugerir um movimento do robô.

Os alunos irão programar o movimento do robô de folha em folha.

Cada movimento deve ser decidido por todos no grupo. O professor não deve intervir durante o processo de tomada de decisão.

Para os alunos com menor capacidade de leitura, o professor poderá apenas ler o que está escrito na frente das folhas, sem qualquer outra explicação.

Quando o grupo tiver uma decisão, um aluno anotarà num papel a ordem dos movimentos, depois orientará o robô para se movimentar nas folhas que decidiram. O professor pode intervir apenas para ajudar os alunos a ler o que está escrito no verso da folha de papel.

O jogo terminará após o último movimento do robot.

Quando o jogo terminar, o professor pedirá aos alunos que expliquem por que escolheram mover o robot naquelas folhas e por que escolheram a ordem que escolheram.

Em seguida, um aluno irá virar a folha de papel sobre a qual o robô se moveu com o verso para cima.

Com a folha de papel com o verso para cima, o professor explicará melhor o significado do texto em cada folha e discutirá com os alunos.

3.2. Bullying com base na característica física de uma pessoa

Um dia, uma menina com cicatrizes no rosto e nas mãos é transferida para a turma. O seu olhar não é comum e alguns alunos da turma começaram a fazer piadas sobre ela, a dizer palavrões dirigidos a ela e

a rejeitar que ela se junte ao grupo durante os intervalos das aulas. Depois de duas semanas, a menina fica muito triste, fica sozinha e chora com muita frequência.

As regras anteriores, de jogo, são as mesmas. No entanto, desta vez o professor pedirá aos alunos que movam o robô de uma folha para outra, sem saltar folhas.