Exemplos de Questões / Respostas

Estes são apenas alguns exemplos de pares “Pergunta/Resposta” desenvolvidos pelos nossos alunos, o ideal é que os estudantes participem em toda a construções do jogo, o que inclui o desenvolvimento dos pares “Pergunta/Resposta”. Perguntas e respostas curtas facilitam a montagem e a leitura.

|  |  |
| --- | --- |
| Perguntas | Respostas |
| Como é o típico cyberbully? | Inseguro, imaturo, sente-se poderoso com o sofrimento alheio. |
| Quem pode ser vítima de Cyberbullying? | Todos nós; crianças, jovens e adultos. |
| Consequências do Cyberbullying? | Baixa autoestima, baixo rendimento e absentismo escolar, stress, ansiedade, depressão, suicídio. |
| Que fazer quando somos ou conhecemos as vítimas? | Falar sempre com os pais ou professores. |
| Como prevenir? | Não expor fotos privadas, nem dados pessoais, nas redes sociais |
| O que é o cuberullying? | Ameaçar, expor, insultar alguém, geralmente de  forma anónima, através da internet. |

É de ter em atenção que o jogo funciona quando os alunos fecham o circuito elétrico, ligando a pergunta e a resposta corretas.

Caso se opte por autocolantes com as perguntas e as respostas, o tabuleiro servirá para múltiplos conjuntos de “perguntas/respostas”, até de temáticas diversas.

Os colegas de EVT e/ou TIC poderão dar uma ajuda preciosa na construção do jogo, mas o nível de dificuldade é mínimo.

Deverá ter-se em atenção que os fios elétricos internos (os que ligam as ilhoses do pare pergunta/resposta) deverão ser finos, do tipo das instalações elétricas de carros ou motas. Além disso, o bom funcionamento dos seis circuitos deverá ser testado antes de se proceder à colagem das duas lonas.

Deverão ser utilizados materiais resistentes ao uso.

**Cyberbullying**

**Instruções**

O jogo **Cyberbullying** é um jogo de tabuleiro interativo simples e fácil de jogar, com perguntas e respostas.

O tabuleiro de chão apresenta um xadrez, com 12 quadrículas (4 na horizontal e 3 na vertical) alternadas a preto e branco. Nas quadrículas pretas estão as perguntas e nas brancas, as respostas.

Faixa etária: 13 aos 16 anos

Limite de jogadores: 2

**Tempo médio para cada partida:**

10 minutos

**Componentes**

* 2 Lonas ou outro material resistente com 125cmx90cm. Cada quadrícula tem 30cm;
* 2 canas ou cabos de plástico;
* 1 caixa de plástico vedante;
* 1 bateria de 9/12V (RC ou mota);
* Fio elétrico;
* 6 atachos;
* 6 ilhoses:
* Fita cola de dupla face;
* 1lâmpada pequena;
* 3 bocas de crocodilo.

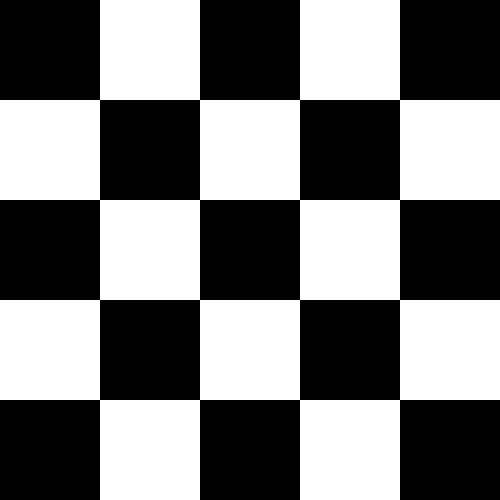
**Objetivo**

Responder a todas as questões corretamente.

**Construção do tabuleiro**

1. Colocar uma das lonas no chão, desenhar o xadrez e pintar a preto e branco as quadrículas, alternadamente.
2. Escrever as perguntas e as respostas.
3. Furar a lona em cada quadrícula, colocar as ilhoses e o sistema elétrico por trás da lona (ver exemplo).
4. Passar o fio pelas canas e juntar à bateria. Colocá-la dentro da caixa, com a lâmpada.
5. Colocar a fita dupla face nas extremidades da lona e colocar a outra por cima.

**Jogo de tabuleiro interativo**

****

**Jogo Cyberbullying**

**Como jogar**

Jogam 2 alunos e cada um tem uma cana na mão.

1.O aluno que irá fazer a pergunta, coloca o bico da cana na parte metálica de uma quadrícula preta, onde está uma pergunta e fá-la ao colega.

2.O outro aluno procura a resposta numa quadrícula branca e para verificar se está certa colocar a cana, na parte metálica. Se a lâmpada acender, é porque está correta a resposta.

3.E o jogo continua, até todas as 6 questões serem feitas, com as respetivas respostas corretas também.

4.Troca de pares cada vez que o jogador responder erradamente.

**Vencedor**Ganha o jogador que responder corretamente ao maior número de questões.

Cyberbullying

Jogo AESA em ação





