



**um kit de ferramentas para jogos de simulação para prevenir o bullying e o abuso**

# **GUIA**

## **para o kit de ferramentas do jogo de simulação**



UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI  
BABEȘ-BOLYAI TUDOMÁNYEGYETEM  
BABEȘ-BOLYAI UNIVERSITÄT  
BABEȘ-BOLYAI UNIVERSITY  
TRADITIO ET EXCELLENTIA



**Erasmus+**

O projecto foi financiado pela Comissão Europeia. Os pontos de vista expressos nesta publicação não reflectem necessariamente os da Comissão Europeia.

## Conteúdo

|  |    |
|--|----|
| I. O jogo .....  | 3  |
| II. Em que consiste o kit de ferramentas? .....  | 4  |
| 1. Conteúdo das cartas com as situações .....  | 5  |
| 2. O jogo de tabuleiro .....   | 5  |
| 3. Matriz dos Personagens .....  | 6  |
| III. Sugestão de formas de jogo .....  | 8  |
| 1. Preparação .....  | 8  |
| 2. Modo de Jogo .....  | 8  |
| A - Todos jogam com o mesmo personagem .....   | 9  |
| B - Cada grupo joga com um personagem diferente.....   | 9  |
| C - Cada grupo joga com um personagem diferente, mas as cartas representam o mesmo tipo de abuso ..... | 10 |
| IV. Guia Metodológico.....   | 11 |
| 1. Por que devemos jogar? .....  | 11 |
| 2. Com quem jogamos? .....   | 11 |
| 3. Como se preparam os participantes para o jogo?.....   | 11 |
| Lista de controlo .....  | 11 |
| 4. Formas de processamento .....   | 12 |
| Métodos Verbais.....   | 12 |
| Métodos Dramáticos .....   | 12 |
| 5. O que fazer e não fazer para facilitar o jogo .....   | 12 |
| V. Glossário de Termos.....  | 14 |
| 1. Abusos .....  | 14 |
| 2. Prevenção.....  | 16 |
| 3. Vulnerabilidades .....  | 16 |
| 4. Jogar o jogo .....  | 17 |

## I. O jogo

O jogo de simulação PREVENT demonstra situações de vida e possíveis abusos de jovens adultos pertencentes a grupos sociais vulneráveis. Os jogadores têm como objetivo escolher as melhores reações e as melhores decisões possíveis nas situações abusivas do seu personagem. As personagens e as situações estão relacionadas com histórias de vida de jovens adultos, destinadas a serem trabalhadas principalmente por pessoas dos 16 aos 21 anos e também por profissionais que trabalham com esta faixa etária, mas podem ser úteis em todas as situações que visam a melhor compreensão do fenómeno do abuso.

O nosso jogo de simulação dá a oportunidade aos jovens de refletir e debater sobre temas e situações importantes da vida, partilhar e ouvir diferentes opiniões, perceber e expressar sentimentos e pensamentos, e torna-os mais sensíveis para os diferentes tipos de grupos vulneráveis. Além disso, o jogo dá-lhes algum conhecimento para reconhecer diferentes tipos de situações de abuso, evitar tornar-se um agressor e obter estratégias de como lidar com situações de abuso.

## II. Em que consiste o kit de ferramentas?

1. O jogo é baseado num baralho de cartas com a descrição de 17 personagens. Para cada personagem, há um “bilhete de identidade” com as características básicas e contexto social e familiar, e 5 fichas de situação descrevendo um caso de abuso (verbal, emocional, financeiro, físico e sexual) e diferentes reações possíveis a essa situação (escape, pedido de ajuda, comunicação assertiva e comunicação agressiva). O mestre do jogo (que, melhor dizendo, deve ser referido como Facilitador) pode escolher entre as cartas das situações de um determinado personagem e as situações de personagens pertencentes a um determinado tipo de abuso. Parte do jogo é um tabuleiro de jogo simples.
2. As variações de jogo sugeridas e todas as informações necessárias para o Facilitador estão resumidas neste guia.
3. Uma descrição sobre os Métodos do Teatro Fórum, com o objetivo de auxiliar no tratamento mais aprofundado das situações de abuso nos cartões.
4. Uma versão principal do jogo, com as cartas de situação num livrete separado chamado *"Personagens e Situações"*. As possíveis consequências das respostas ao abuso também estão incluídas.

## 1. Conteúdo das cartas com as situações

# ABUSO VERBAL

André


Uma hora depois de chegar a casa, o André começa uma conversa sobre a 2.ª Guerra Mundial e sobre a aula de História.  
O seu padasto, no entanto, não está interessado!  
O André continua a insistir no assunto a noite toda.  
Passado um tempo, o padasto perde a paciência, para o menino e diz-lhe, em frente à mãe: "Não podes falar sobre outras coisas? *Atrasado!* Idiotas!"

**A) Escape**  
O André fica assustado e em silêncio. Não diz uma palavra depois disso.

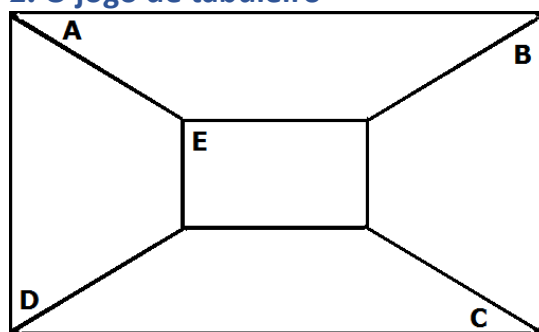
**B) Asking for help**  
O André fala com a mãe e diz-lhe tudo o que sente sobre o que aconteceu.

**C) Assertive response**  
O André diz ao padasto que não é atrasado e que não permitirá que ninguém fale com ele daquela forma.

**D) Aggressive response**  
O André irrita-se, balança o braço para lhe bater e grita para o padasto: "Tu és que és atrasado!", mas não lhe chega a bater.

 **cartão situacional**

## 2. O jogo de tabuleiro



Campos A, B, C, D, de acordo com as opções, campo E para qualquer outra resposta (explicação detalhada abaixo).

### 3. Matriz dos Personagens

| <u>Nome</u>  | <u>ID</u><br><u>(Bilhete de Identidade)</u>   | <u>O que ler/ assistir relacionado com a vulnerabilidade deste personagem</u>   |
|--------------|---|---|
| <b>André</b> | Menino de 17 anos, com dificuldades sociais. É-lhe difícil entender as emoções dos outros.            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Forest Gump (filme);</li> <li>- Adam (filme);</li> <li>- Temple Grandin (filme);</li> <li>- Mozart and the Whale (filme).</li> </ul>   |
| <b>Carol</b> | Jovem mãe de 20 anos. Cuida do filho, da casa e estuda ao mesmo tempo.                                | <p>Questões de Género - Um manual sobre como lidar com a violência de género que afeta os jovens:</p> <p>-<a href="https://rm.coe.int/gender-matters-a-manual-on-addressing-gender-based-violence-affecting-/16809e1c34">https://rm.coe.int/gender-matters-a-manual-on-addressing-gender-based-violence-affecting-/16809e1c34</a>.</p>  |
| <b>Cátia</b> | Estudante do ensino secundário, de 18 anos, com um namorado muito ciumento.                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Violência do parceiro íntimo (VPI) e relacionamentos abusivos: um guia para prevenção e intervenção – <a href="https://online.rider.edu/online-bachelors-degrees/nursing/intimate-partner-violence-guide/">https://online.rider.edu/online-bachelors-degrees/nursing/intimate-partner-violence-guide/</a>;</li> <li>- Sleeping with the Enemy (filme);</li> <li>- Enough (filme);</li> <li>- Cruel intentions (filme).</li> </ul>  |
| <b>Hugo</b>  | Aluno de uma Escola de Segunda Oportunidade, de 20 anos, sem apoio emocional e financeiro da família. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peritos da Comissão dos Direitos da Criança observam as boas práticas em Portugal, mas levantam questões sobre a sua aplicação efetiva - <a href="https://www.ohchr.org/EN/NewsEvents/Pages/DisplayNews.aspx?NewsID=25030&amp;LangID=E">https://www.ohchr.org/EN/NewsEvents/Pages/DisplayNews.aspx?NewsID=25030&amp;LangID=E</a>;</li> <li>- Declaração Universal dos Direitos Humanos - <a href="https://dre.pt/declaracao-universal-dos-direitos-humanos#1">https://dre.pt/declaracao-universal-dos-direitos-humanos#1</a>.</li> </ul> |
| <b>Irina</b> | Uma bela jovem cigana, de 19 anos, de uma comunidade pobre e marginalizada, numa cidade grande.       | <p>-Exploração sexual - “Esperanças, à venda”:</p> <p>- Legendas em Inglês: <a href="https://sperantelavanzare.ro/">https://sperantelavanzare.ro/</a>;</p> <p>- Legendas em Italiano: <a href="https://sperantelavanzare.ro/italiano/">https://sperantelavanzare.ro/italiano/</a>;</p> <p>- Legendas em Húngaro: <a href="https://tv.transindex.ro/?kategoria=4">https://tv.transindex.ro/?kategoria=4</a>;</p>   |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <b>Lucas</b> | Jovem de 19 anos, frequenta uma escola profissional. Com dificuldades significativas de atenção e compreensão.                    | Dois vídeos curtos sobre os efeitos do cyberbullying:<br>- <u>Crossing the Line - Cyberbullying</u> ;<br>- <u>Cyberbullying: violência virtual machuca</u> .  |
| <b>Rui</b>   | Aluno do ensino secundário, de 17 anos, com poucos amigos. Infância marcada pela escassez económica. Sofre de estrabismo.         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Políticas nacionais e escolares devem ter como alvo a violência relacionada com a escola - <a href="https://gem-report-2017.unesco.org/en/chapter/gender_accountability_through_school">https://gem-report-2017.unesco.org/en/chapter/gender_accountability_through_school</a>;</li> <li>- Da aceitação liberal à intolerância: discursos sobre diversidade sexual nas escolas de jovens portugueses - <a href="https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/65936/2/86943.pdf">https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/65936/2/86943.pdf</a>.</li> </ul> |
| <b>Sofia</b> | Uma jovem de 17 anos que frequenta uma Escola de Segunda Oportunidade. Deixou a Escola Secundária por causa da sua fobia escolar. | Um vídeo sobre fobia escolar:<br>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FzxmeVRTjwU">https://www.youtube.com/watch?v=FzxmeVRTjwU</a> .  |

### III. Sugestão de formas de jogo

As variações do jogo abaixo são sugestões para ajudar o Facilitador a criar a sua própria versão do jogo. Em cada caso, o fluxo correto do jogo depende das necessidades do grupo, das suas experiências com os jogos em grupo, do tempo disponível, do ambiente físico, do objetivo do jogo e das experiências do Facilitador.

#### 1. Preparação

O jogo é melhor jogado por 2 a 4 grupos, de 4 a 6 pessoas e, possivelmente, num período de pelo menos 120 minutos.

Durante a fase de preparação, o Facilitador escolhe a variação de jogo ideal (A, B ou C) ou cria uma variação com base nestas. Escolhe também os personagens e/ou tipos de abuso com os quais trabalhar e reúne as cartas para o seu jogo. Também é tarefa do Facilitador decidir sobre quais as instruções usadas e as opções de resposta a ser avaliadas (ver ponto 1 para as variantes A, B ou C).

Cada grupo recebe um tabuleiro de jogo e um conjunto de peças de jogo para que cada jogador tenha a sua própria peça.

No início do jogo, o Facilitador tem os cartões pré-selecionados (ou a sua versão digital).

É necessário um poster de parede com tantos post-its quanto o número de jogadores (ou um tabuleiro de jogo digital com campos graváveis).

- **Versões do jogo:**

A: Todos jogam com o mesmo personagem.

B: Cada grupo joga com um personagem diferente.

C: Cada grupo joga com um personagem diferente, mas as cartas representam o mesmo tipo de abuso.

#### 2. Modo de Jogo

Em cada caso, o jogo começa sempre com a mesma instrução: *Existem personagens que estão prestes a entrar em situações diferentes. A tarefa será escolher para cada...* (aqui o Facilitador explica o ponto de vista decidido anteriormente):

- *O que o personagem faria nesta situação?*
- *O que o personagem deve fazer?*
- *O que farias se estivesses numa situação semelhante?*

(O Facilitador pode usar a combinação desses três tipos de perguntas e mudar o ponto de vista dos participantes com excelentes ferramentas para entender os fenómenos. As instruções devem ser claras.)



### **A - Todos jogam com o mesmo personagem**

1. O Facilitador lê/ mostra uma descrição do personagem e a primeira situação com as possíveis escolhas.
2. Os jogadores colocam as suas peças no tabuleiro de cada grupo, de acordo com suas escolhas.
3. Os membros dos grupos discutem as suas escolhas, movem as peças e ouvem os argumentos.
4. A situação é então discutida e/ ou processada de forma dramática (ver o Guia Metodológico) por todos os atores, liderados pelo Facilitador.
5. Quem achar necessário pode recolocar a sua peça no tabuleiro.
6. Os resultados combinados são escritos no quadro da parede e são feitas anotações das lições aprendidas.
7. Os participantes passam para a próxima situação.
8. (...)
9. A sessão é encerrada em círculo, pedindo-se o feedback de cada jogador.

### **B - Cada grupo joga com um personagem diferente**

1. O Facilitador distribui os cartões aos grupos.
2. Os grupos leem as descrições dos personagens uns para os outros.
3. Os grupos leem para si próprios a primeira situação com as diferentes opções e colocam as suas peças nos campos, de acordo com as suas escolhas.
4. Os jogadores discutem as suas escolhas em pequenos grupos e podem substituir as suas peças com base nos argumentos ouvidos.
5. A situação de um grupo é então discutida e/ ou processada de forma dramática (ver o Guia Metodológico) por todos os jogadores, liderados pelo Facilitador.
6. Os jogadores do grupo escolhido podem recolocar a sua peça no tabuleiro.
7. Os outros jogadores podem adivinhar quantas peças existem nos campos do grupo escolhido e cada um receberá tantos pontos quantos acertar.
8. Eles passam para o próximo grupo.
9. (...)
10. A sessão é encerrada em círculo, pedindo-se o feedback de cada jogador.

**C - Cada grupo joga com um personagem diferente, mas as cartas representam o mesmo tipo de abuso**

1. O Facilitador apresenta o jogo, deixando claro que será trabalhado um tipo específico de abuso.
2. O Facilitador lê a descrição do primeiro personagem e a sua situação.
3. Os jogadores colocam as suas peças nos campos, de acordo com as suas escolhas.
4. Os membros dos grupos discutem as suas escolhas, movem as peças e ouvem os argumentos.
5. A situação é então discutida e/ ou processada através de uma dramatização (ver o Guia Metodológico) por todos os atores, liderados pelo Facilitador.
6. Quem achar necessário pode recolocar a sua peça no tabuleiro.
7. Os resultados combinados são escritos no quadro de parede e são feitas anotações das conclusões apresentadas.
8. Eles passam para a próxima situação.
9. (...)
10. A sessão é encerrada em círculo, pedindo-se o feedback de cada jogador.

## IV. Guia Metodológico

### 1. Por que devemos jogar?

Os participantes de um jogo de simulação podem vivenciar situações próximas da realidade, num ambiente controlado. O jogo cria uma "situação como se", que torna possível aos jogadores experimentar uma situação real sobre tópicos contra os quais as atitudes de rejeição e defesa da sociedade são geralmente fortes e, portanto, as abordagens são unilaterais e estereotipadas. Refletir sobre as experiências adquiridas durante o jogo ajuda a mudar atitudes e a transformar as interpretações em conhecimento.

O jogo garante a inclusão através da experiência em comunidade, aumenta e intensifica a motivação individual e, ao mesmo tempo, contribui para o fortalecimento da coesão do grupo, proporcionando experiências partilhadas.

### 2. Com quem jogamos?

Os grupos-alvo do jogo são jovens adultos, dos 16 aos 25 anos, sendo essa faixa etária representada pelos personagens. Portanto, o jogo pode ser jogado principalmente com eles. Também pode ser usado para a formação de profissionais que trabalham com esta faixa etária, assim como para a sensibilização quanto a abusos em qualquer faixa etária.

A adaptação aos diferentes grupos-alvo pode ser feita através dos modos de jogo descritos no ponto 4. O Facilitador pode decidir se aplica os elementos dramáticos emocionais ou os métodos verbais baseados em discussão, com base no envolvimento, preparação e necessidades de um determinado grupo.

### 3. Como se preparam os participantes para o jogo?

Como o nosso objetivo ao tornar este jogo público é torná-lo aplicável a diferentes grupos-alvo com diferentes experiências anteriores, não podemos fornecer as etapas detalhadas da preparação para uma situação específica. Podemos, no entanto, fornecer uma lista de verificação para futuros Facilitadores, cujos pontos deverão ser preenchidos com conteúdo por aqueles que se estão a preparar para jogar o jogo.

Ao apresentar o jogo ou ao jogar com um grupo maior, recomendamos a dupla liderança e o processamento das experiências.

#### Lista de controlo

- ✓ *O jogo de simulação corresponde à maturidade do meu grupo (e de cada um de seus membros).*
- ✓ *Eu pensei no meu objetivo para esta sessão, e será sempre mais do que jogar um jogo.*
- ✓ *Conheço a maturidade do grupo e escolhi os personagens/ situações em conformidade.*
- ✓ *Tenho informações suficientes sobre os grupos vulneráveis sobre os quais falaremos.*
- ✓ *Tenho conhecimento suficiente sobre os tipos de abuso.*

- ✓ *Estou confiante quanto aos métodos de processamento escolhidos.*
- ✓ *Analisei as situações escolhidas do meu ponto de vista: acredito, responsavelmente, que serei capaz de apoiar emocionalmente os membros do meu grupo em qualquer caso.*
- ✓ *Sei o que vou fazer quando, apesar do meu conhecimento, um membro do grupo for afetado de maneira emocionalmente crítica.*
- ✓ *Considerarei os perigos previsíveis e sei como evitá-los.*
- ✓ *No caso de liderança dupla, deixaremos os papéis claros.*
- ✓ *Se eu facilitar a sessão sozinho, tenho alguém com quem partilhar as minhas experiências.*
- ✓ *Eu preparei as ferramentas.*
- ✓ *Eu preparei o local.*
- ✓ *Anunciei a sessão de maneira correta.*

#### **4. Formas de processamento**

##### **Métodos Verbais**

- Cada participante pode falar sobre os aspetos positivos e negativos da reação que escolheu.
- Cada participante explica por que é que reagiu de determinada maneira. Os outros fazem perguntas.
- Os participantes tentam convencer-se uns aos outros das suas escolhas. Apresentam argumentos a seu favor e contra os outros.

##### **Métodos Dramáticos**

- Podes ler tudo sobre este método na descrição separada do Guia através do Fórum Teatro.

#### **5. O que fazer e não fazer para facilitar o jogo**

Devem ser asseguradas as estruturas adequadas para criar um ambiente protegido no jogo de simulação, de modo a que seja possível experimentar emoções. O Facilitador tem muita responsabilidade nisso. A atitude consciente do líder do grupo é necessária para criar um ambiente físico e social para o jogo e para guiar com segurança os participantes durante o processo.

### A prestar atenção:

- Começa por definir a estrutura da sessão! Certifica-te de que os participantes entendem o que está a acontecer e entendem o objetivo mais amplo da sessão.
- Define e mantém os prazos da sessão! Torna possível a cada um a sua participação do início ao fim, pois o feedback e os círculos de encerramento são partes integrantes da sessão, funcionam para todo o jogo!
- Certifica-te de que todos os jogadores entendem a tarefa específica em cada momento. Faz perguntas, reformula se necessário!
- Cuida da segurança pessoal de cada um. Todos devem participar voluntariamente. Devem ter a opção de não dar opinião. Ao mesmo tempo, podes chamar a atenção dos participantes para serem o mais ativos possível. Aceita a possibilidade de saltar perguntas ou não participar em exercícios dramáticos, caso algum participante não se sinta confortável.
- As opiniões e pensamentos de cada participante são igualmente importantes: ouve todos os participantes e faz com que se escutem durante o processo de facilitação das discussões!
- Certifica-te de que os pensamentos são verbalizados como mensagens pessoais. Evita avaliar e qualificar os demais!
- Durante o jogo não interpretes as opiniões, facilita apenas a comunicação e o entendimento. Podes dar a tua interpretação durante os comentários que são feitos pelos participantes após cada fase.
- Não partilhes informações com estranhos sobre o que aconteceu durante as sessões, informa os participantes sobre este princípio e pede-lhes para que também não o façam (segredo do grupo)!

## V. Glossário de Termos

### 1. Abusos

#### Violência

O uso intencional de força ou poder, ameaçado ou real, contra si próprio, outra pessoa ou contra um grupo ou comunidade, que resulta em ou tem alta probabilidade de resultar em ferimentos, morte, dano psicológico, desenvolvimento deficiente ou privação (OMS, 2020)

#### Violência Interpessoal

Refere-se à violência entre indivíduos e é regularmente subdividida em *violência familiar e do parceiro íntimo (inclui maus-tratos à criança, violência do parceiro íntimo e abuso de idosos)* e *violência comunitária (inclui violência por conhecidos e estranhos, por exemplo, violência juvenil, agressão por estranhos, violência no local de trabalho e outras instituições)* (OMS, 2020).

#### Violência Juvenil

A violência juvenil refere-se à violência que ocorre entre indivíduos, dos 10 aos 29 anos que não são parentes e que podem ou não conhecer-se. Geralmente ocorre fora de casa. Inclui uma variedade de atos, desde bullying e confrontos físicos, passando por agressões sexuais e físicas mais graves, até homicídio (OMS, 2020).

#### Bullying

É um fenómeno complexo que envolve comportamentos/ uso de poder deliberados que podem causar danos físicos, sociais, sexuais e psicológicos e que ocorre mais do que uma vez, ao longo do tempo (critérios de repetição). Como forma de violência, existe um desequilíbrio de poder real ou percebido (como força física, acesso a informações constrangedoras ou popularidade) de tal forma que é difícil para a vítima se defender (Olweus, 1993). Pode ocorrer em diferentes contextos (escola, trabalho, bairro, online), entre pares na infância e na vida adulta.

#### Bullying/ Cyberbullying Online

O bullying online é o bullying realizado através da Internet ou de dispositivos móveis.

#### Violência por Parceiro Íntimo

Envolve privação física, sexual, emocional, económica, negligência ou atos violentos cometidos pelo parceiro íntimo ou ex-parceiro. Entre os solteiros envolvidos romanticamente, especialmente os adolescentes, é chamada de “violência no namoro” (OMS, 2020)

#### Violência Familiar

A violência familiar refere-se ao ato violento entre membros da família - inclui maus-tratos à criança, violência entre irmãos, violência contra o parceiro íntimo e abuso de idosos (OMS, 2020).

#### Violência Sexual

Inclui a conclusão ou tentativa de contacto sexual e atos de natureza sexual que não envolvam contacto (como voyeurismo, assédio sexual, abuso sexual online) cometidos contra a vontade de uma pessoa ou quando a pessoa é incapaz de dar consentimento ou recusar (OMS, 2020)

### Violência Física

Qualquer ato em que um indivíduo tenta prejudicar outro por meios físicos. Tem muitas formas de manifestação: bater, beliscar, puxar os cabelos, torcer o braço, estrangular, queimar, esfaquear, esbofetear, espancar, alimentação forçada, agressão com objeto ou arma, exposição deliberada a clima severo ou temperatura ambiente inadequada, assassinato, etc. (OMS, 2020)

### Violência Psicológica/ Emocional/ Verbal

Qualquer ato ou comportamento que cause dano psicológico ao parceiro ou ex-parceiro. A violência psicológica pode assumir a forma de, entre outras coisas, coerção, difamação, insulto verbal ou assédio - *“A violência emocional ocorre quando alguém diz ou faz algo que faz com que uma pessoa se sinta inútil, estúpida ou provoca medo num indivíduo para obter o controle”*. Inclui difamação, ridicularização, zombaria, isolamento social, ameaças e intimidação, discriminação, rejeição e outras formas não físicas de tratamento hostil. (EIGE, 2017)

### Abuso Financeiro

Ocorre quando um indivíduo tenta assumir o controle total ou parcial dos recursos financeiros de outra pessoa, incluindo dinheiro, propriedade e uma herança ou subsídio de emprego (BWSS, 2020).

## 2. Prevenção

### Prevenção Primária

O objetivo da prevenção primária é intervir antes que o problema de saúde ou social ocorra, removendo a causa ou prevenindo o desenvolvimento de fatores de risco associados ao problema. A prevenção primária visa prevenir o abuso/ violência antes mesmo que ocorra (Chamberlain, 2008, Last & Wallace, 1992).

### Prevenção Secundária

O objetivo da prevenção secundária é identificar um fator de risco ou problema e tomar as ações necessárias para eliminar os fatores de risco e o problema potencial. O objetivo é criar oportunidades para identificar o problema antes que se torne evidente e intervir o mais rápido possível para evitar que o problema ocorra ou progrida. (Chamberlain, 2008, Chrisler & Ferguson, 2006)

### Prevenção Terciária

A prevenção terciária acontece após o evento adverso e as intervenções são projetadas para minimizar o impacto e restaurar a saúde, o bem-estar e/ ou a segurança o mais rápido possível e evitar que a violência ocorra novamente (Chamberlain, 2008, Chrisler & Ferguson, 2006).

## 3. Vulnerabilidades

### Migrante

Uma pessoa que muda o seu local de residência habitual, mantendo-se dentro do mesmo país ou indo para o estrangeiro, de forma temporária ou permanente, e por vários motivos (IOM, 2019).

### Imigrante

Pessoa que se muda de um país para outro, com a intenção de aí residir permanentemente (Cambridge English Dictionary).

### Grupos Desfavorecidos

Grupos de pessoas que enfrentam um maior risco de pobreza, exclusão social, discriminação e violência do que a população em geral, incluindo, mas não se limitando a minorias étnicas, migrantes, pessoas com deficiência, idosos isolados e crianças (EIGE, 2020).

### Vulnerabilidade

Vulnerabilidade é o grau em que uma população, indivíduo ou organização é incapaz de antecipar, enfrentar, resistir e se recuperar dos impactos das adversidades (WHO, 2002)

### Minoria Nacional

O termo "minoria" significa um grupo que é menor em número do que o resto da população de um Estado, cujos membros, que são nacionais desse Estado (qui ont la nationalité de cet État), têm origem étnica, religiosa ou linguística, características diferentes do resto da



população e são guiadas pela vontade de salvaguardar a sua cultura, tradições, religião ou idioma. Qualquer grupo que se enquadre nos termos desta definição deve ser tratado como uma minoria étnica, religiosa ou linguística (Comissão Europeia para a Democracia através da Lei, 1993)

### Escolas de Segunda Oportunidade

As Escolas de Segunda Oportunidade oferecem uma segunda oportunidade de educação e/ou formação para aqueles (principalmente jovens) que não concluíram os seus programas de educação ou formação no sistema de ensino regular e que abandonaram a escola. O público das escolas de segunda oportunidade é formado principalmente por jovens que abandonam a educação e a formação precocemente. Esses programas podem incluir assistência social e de saúde, oferecer moradia aos necessitados, unidades extracurriculares, atividades artísticas e culturais, além de proporcionar educação e formação adequados. Os programas de educação também se centram em resolver as lacunas de aprendizagem, melhorando as competências sociais, de comunicação e de aprendizagem, bem como o desenvolvimento de carreira.

### Incapacidade

Uma deficiência é definida como uma condição ou função considerada significativamente prejudicada em relação ao padrão usual de um indivíduo ou grupo. O termo é usado para se referir ao funcionamento individual, incluindo deficiência física, deficiência sensorial, deficiência cognitiva, deficiência mental e vários tipos de doenças crônicas.

A classificação também reconhece o papel dos fatores ambientais físicos e sociais que afetam os resultados da deficiência.

As deficiências podem afetar as pessoas de formas diferentes, mesmo quando uma pessoa tem o mesmo tipo de deficiência que outra. Algumas deficiências podem estar ocultas, sendo conhecidas como deficiência invisível. Existem muitos tipos de deficiência, como aquelas que afetam a visão, audição, aprendizagem, movimento, saúde mental, memória, comunicação, relações sociais de uma pessoa (OMS, 2020)

## **4. Jogar o jogo**

### Facilitador

O termo “Facilitador” vem substituir o mais antigo “Líder de Grupo”, embora o último ainda seja usado em contextos diferentes. Como o nome sugere, o objetivo é facilitar, não liderar o grupo. Além dos conhecimentos e habilidades de dinâmica de grupo, um bom facilitador deve fazer um bom julgamento (e às vezes rápido) dos recursos do grupo, a sua prontidão, motivação e potencial.

Deve reduzir a manipulação e a opinião ao mínimo e estar pronto para mudanças de planos, abordagens e até métodos.

Os objetivos de determinado trabalho em grupo podem variar em termos de contexto e clareza, mas geralmente o processo é muito mais valorizado do que o resultado.

## Joker

No Teatro Fórum, o “Joker” é o intermediário entre os atores no palco e o público ativo (ou “*ESPET-ATORES*”). É o apresentador da performance, deve conhecer muito bem a peça encenada, tanto no seu conteúdo, como nas suas dimensões sociais e psicológicas. O bom conhecimento das pessoas no auditório - idade, origem social, etc. - é muito importante, embora às vezes se consiga conhecer o público em particular apenas no processo.

As orientações sobre o comportamento dos Jokers são muitas para serem definidas brevemente, mas aqui estão algumas questões básicas:

- Nunca faça julgamentos ou expresse opiniões. Podes ir colocando questões, sem confrontos. Tenta ser o mais objetivo possível.
- Está pronto para surpresas com os teus próprios pontos de vista. Ninguém está isento de preconceitos.
- Nunca elogies ou critiques a atuação nem dos atores no palco, nem do público.
- Estimula qualquer forma de envolvimento, mas nunca te esqueças que os espetadores-atores devem subir ao palco e colocar-se na situação. Não discutas o problema com o auditório.