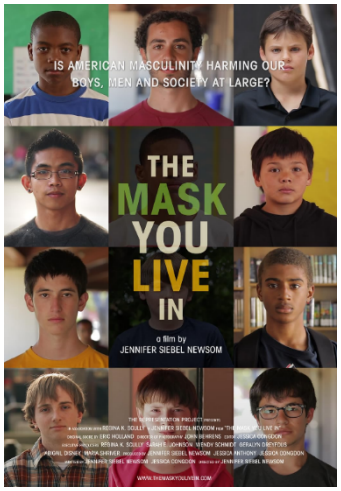
A MÁSCARA EM QUE VOCÊ VIVE
Caça ao Tesouro sobre Estereótipos de Género



TIPO E NATUREZA:
- Atividade de grupo como parte de uma sessão de aprendizagem

DURAÇÃO:
Preparação do educador - antes da atividade:
Aproximadamente **2 horas** para assistir ao documentário "A máscara em que você vive".
Preparação dos aprendentes - antes da atividade:
Aproximadamente **2 horas** para ver o documentário "A máscara em que você vive".
Na aula, desde que os aprendentes tenham visto o documentário: **55 minutos.**

OBJETIVOS:
- Compreender claramente o que são estereótipos de género, como se manifestam em várias formas (por exemplo, nos meios de comunicação, na linguagem, nos comportamentos) e o seu impacto negativo nos indivíduos e na sociedade.
- Desafiar os participantes a refletir e discutir os seus próprios estereótipos de género.
- Praticar a identificação e o reconhecimento de estereótipos de género comuns prevalecentes na vida quotidiana, nos meios de comunicação social e na sociedade.
- Promover a consciência social, incentivando os participantes a considerar o impacto dos estereótipos de género nos indivíduos e nas comunidades.
- Aperfeiçoar a capacidade de discernir entre representações positivas e negativas do género.
- Promover o trabalho de equipa e a cooperação.

CC BY NC SA

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

RESULTADOS DE APRENDIZAGEM (REFERENCIAL DO CURSO EASY) - Aprendentes:

K_01.1.4: definir "estereótipo" como um conjunto de atributos que as pessoas pensam que caracterizam um grupo
K_01.3.4: conhecer tipos de estereótipos que são partilhados coletivamente
K_01.4.5: saber e compreender que os estereótipos positivos também desempenham um papel na legitimação das estruturas sociais existentes
K_02.1.4: conhecer a escala da disseminação de estereótipos e o seu poder de moldar a atividade humana
K_02.1.7: conhecer e compreender que o "estereótipo" é uma generalização
S_01.1.4: indicar fatores que provem que um estereótipo é uma imagem demasiado geral e simplificada de um grupo social; indicar a caraterística do grupo em torno da qual se centra o estereótipo
S_01.3.5: explicar as utilizações dos estereótipos no processo de socialização
S_01.8.6: são capazes de enumerar e explicar o funcionamento dos diferentes fatores que influenciam a classificação social
S_02.5.5: são capazes de dar exemplos de diferentes tipos de estereótipos, e das várias combinações, que podem surgir
S_01.2.6: explicar a discriminação incluída nos diferentes exemplos
A_01.1.4: encontrar e verificar estereótipos presentes no seu próprio pensamento e ação
A_01.3.7: reconhecer como as diferenças morais podem influenciar os estereótipos
A_02.1.6: reconhecer a necessidade de prestar uma atenção constante aos estereótipos
A_02.3.4: aceitar que a existência de estereótipos, mesmo a um nível inconsciente, limita as escolhas pessoais e a liberdade dos indivíduos
A_02.3.5: reconhecer a facilidade do pensamento estereotipado e a sua natureza "gratificante"

RECURSOS E FERRAMENTAS NECESSÁRIOS:

Acesso ao filme "A máscara em que você vive"

BREVE DESCRIÇÃO:

Este exercício tem como objetivo desafiar e desconstruir estereótipos comuns de masculinidade. As equipas farão uma tempestade de ideias sobre estereótipos, encontrarão objectos correspondentes na sala e apresentarão as suas conclusões. O objetivo é promover uma discussão aberta sobre a masculinidade e o impacto dos estereótipos.
O elemento da caça ao tesouro transforma a aprendizagem num jogo emocionante, captando o interesse e a motivação dos aprendentes e promove também uma variedade de competências, incluindo o pensamento crítico, a resolução de problemas, o trabalho em equipa, a comunicação e a observação.

CC BY NC SA

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

IMPLEMENTAÇÃO COMO EXERCÍCIO DE GRUPO

1. INTRODUÇÃO (tempo: 5 min.):
O educador pode introduzir o exercício explicando que serão explorados estereótipos comuns associados à masculinidade. Estes estereótipos podem moldar crenças e comportamentos, mas nem sempre são corretos ou úteis. Ao examinar estes estereótipos, eles podem ser desafiados e pode-se trabalhar para uma sociedade mais inclusiva e equitativa.
Para este exercício, serão procurados objetos na sala que representem estes estereótipos. A criatividade dos aprendentes será desafiada a encontrar ligações entre os objetos e as ideias que simbolizam.

2. BRAINSTORM SOBRE ESTEREÓTIPOS (tempo: 10 min.):
Agrupar os aprendentes em pequenas equipas de 3-4 participantes. Cada equipa deve criar uma lista de estereótipos comuns associados à masculinidade. A lista deve ser diversificada e inclusiva, com o objetivo de captar uma vasta gama de expetativas e crenças sociais.
Antes de as equipas iniciarem o brainstorming, deve-se chegar a acordo sobre o nível de pormenor que deve ser, por exemplo, "os homens não devem chorar", "os homens devem ser emocionalmente estóicos", etc.

3. RECOLHA DE OBJETOS (tempo: 20 min.):
Cada equipa tem de procurar na sala objetos que possam ser associados aos estereótipos da sua lista. Cada objeto deve representar um estereótipo específico e só pode ser utilizado uma vez. Exemplos de objetos e estereótipos podem ser: uma carteira pode simbolizar o estereótipo de que os homens são os principais provedores de sustento e financeiros, ferramentas ou blocos de construção podem ser associados à praticidade e à capacidade de resolução de problemas dos homens, dispositivos tecnológicos podem ser associados aos conhecimentos tecnológicos dos homens, etc. Embora o brainstorming possa por vezes conduzir a ideias genéricas, o elemento da caça ao tesouro encoraja os aprendentes a explorar o seu ambiente, a recolher informações e a pensar de forma crítica.

4. APRESENTAÇÃO E EXPLICAÇÃO (tempo: 15 min.):
No final, cada equipa deve apresentar os objetos que encontrou e explicar a que estereótipo o objeto está associado. Isto deve envolver um breve debate.
A equipa que recolher o maior número de objetos que representem corretamente os estereótipos de masculinidade ganha um pequeno prémio (rebuçados, chocolate, etc.).

CC BY NC SA

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

CONCLUSÃO (tempo: 5 min.):

No final, o educador pode resumir o exercício e incentivar a reflexão. É de salientar a importância de ter consciência destes estereótipos e de os questionar. Ao fazê-lo, podemos evitar a perpetuação de estereótipos prejudiciais e promover uma compreensão mais positiva e inclusiva da masculinidade. O educador pode também sugerir recursos adicionais sobre masculinidade, estereótipos de género ou tópicos relacionados. Se os participantes gostarem da atividade, esta pode ser feita também para a feminilidade.

RECOMENDAÇÕES:

A atividade pode ser utilizada como parte do *Módulo 1 do EASY. Definição e Fontes de Estereótipos* ou para o *Módulo EASY 4. Os Efeitos Individuais e Sociais dos Estereótipos.*

CC BY NC SA

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.