

# IGUALDADE DE GÉNERO

~~~~~ ATIVIDADES ~~~~~



Financiado por:



Operador  
do programa



Promotor



Parceiros



## O QUE É PARA TI...?

**TEMA:** Estereótipos de género

**OBJETIVO:** Perceber a perspetiva que têm sobre desigualdades de género e promover a mudança de pensamento.

**DURAÇÃO:** 30 minutos

**MATERIAIS:** Folha de papel, caneta

### IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO:

A folha de papel, a ser entregue às pessoas, terá vários desenhos, enumerados, com pessoas a exercer várias tarefas domésticas e profissões. Os desenhos não poderão identificar o género.

De seguida, o/a dinamizador/a pede para que coloquem no quadro, presente também na folha, aquilo que acham que é a função do homem e da mulher.

No final, pede também que cada um/a mostre as suas respostas e explique o porquê das mesmas. De seguida, inicia-se um debate para que se possa promover alguma mudança.

O que é que para ti a função do homem e da mulher?

| HOMEM | MULHER |
|-------|--------|
|       |        |
|       |        |
|       |        |
|       |        |
|       |        |
|       |        |
|       |        |
|       |        |
|       |        |

### Sugestão de perguntas de debate:

- ▲ O que é que para ti é característico de um homem e de uma mulher fazer?
- ▲ Um homem não pode realizar tarefas domésticas? (Não seria mais fácil se todos em casa ajudassem?)
- ▲ O que significa para ti ver uma mulher a conduzir um autocarro ou um camião? E porquê?
- ▲ O que significa para ti ver um homem a limpar a casa? E porquê?
- ▲ Um homem não pode pintar as unhas, porque lhe apetece?
- ▲ Falar sobre aceitação do outro tal como é.
- ▲ Falar da liberdade de cada um fazer o que gosta sem sentir julgamento por isso.

## O QUE FAÇO?



**TEMA:** Estereótipos de género

**OBJETIVO:** O objetivo é perceber as desigualdades que, muitas vezes, existem no seio familiar.

**DURAÇÃO:** 15 minutos

**MATERIAIS:** Folhas de papel, caneta

### IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO:

O/a dinamizador/a distribuirá uma folha para cada pessoa. De seguida, pedirá a cada um/a que escreva as tarefas que faz em casa.

No final, será pedido às pessoas que divulguem as suas respostas e assim realiza-se um debate sobre o tema.

Pretende-se que o público entenda que deve ajudar em casa e quebrar barreiras de que existem tarefas para cada género.



### Sugestão de perguntas de debate:

- ▲ Por que realizas essas tarefas?
- ▲ Por que não realizas nenhuma tarefa?
- ▲ Ficaste surpreendido/a com alguma resposta? E porquê?
- ▲ O que achas que pode ser mudado?
- ▲ Achas necessário desde novos/as começarmos a executar estas tarefas? E porquê?
- ▲ Onde achas que começam estas diferenças de género?
- ▲ O que podemos melhorar?

## QUEM FAZ O QUÊ?

**TEMA:** Estereótipos de género

**OBJETIVO:** Percecionar se no seio familiar existem ideais muito vinculados sobre desigualdade de género.

**DURAÇÃO:** Cerca de 30 minutos

**MATERIAIS:** Folhas de papel, caneta

### IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO:

O/A dinamizador/a entrega uma folha a cada pessoa e pede para que as mesmas escrevam que tarefas domésticas realizam os seus pais e mães em casa.

De seguida, pede que as pessoas revelem as suas respostas e no final cria um debate educativo e, quem sabe, mude algumas perspetivas.

Quais são as tarefas que o teu pai e a tua mãe fazem em casa?

| PAI | MÃE |
|-----|-----|
|     |     |
|     |     |
|     |     |
|     |     |
|     |     |
|     |     |
|     |     |
|     |     |
|     |     |

### Sugestão de perguntas de debate:

- ▲ Quem acham, consoante as vossas respostas, que faz mais ou menos tarefas em vossa casa?
- ▲ Por que é que acham que isso acontece?
- ▲ O que podemos fazer para mudar isso?
- ▲ Por que devemos todos/as ajudar?
- ▲ Por que julgamos quando alguém tem uma atitude diferente do que pensamos ser o padrão normal?

## O ROBOT

**TEMA:** Desigualdade de género

**OBJETIVO:** Perceber o modo como os papéis sociais são, tradicionalmente, atribuídos a mulheres e a homens e estão presentes nos nossos conhecimentos individuais.

**IDADE:** Sem especificações

**Nº PARTICIPAÇÕES:** De 4 a 12

**DURAÇÃO:** 45 minutos

**MATERIAIS:** Folhas de cartolina, marcadores, lã, massa, feijão, terra, etc.

### IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO:

O/A dinamizador/a faz-se passar por um robot vindo do além, acabado de chegar. Depois encontra um grupo de pessoas e, curioso, procura saber o que é um homem e uma mulher.

Dividem-se os/as participantes em dois grupos e atribui-se um/a responsável por explicar aquilo que fizeram. De seguida, entrega-se uma folha de cartolina a cada grupo para tornar mais fácil a forma de comunicar, livremente, para que um dos grupos represente o que é um homem e o outro grupo represente o que é uma mulher.

A atividade deve durar cerca de 20 minutos e quando os dois grupos terminarem a tarefa, pedir para apresentarem o resultado final, e debaterem.

### Sugestão de perguntas de debate:

- ▲ O que acharam da atividade?
- ▲ O que gostaram mais? E menos?
- ▲ Surpreendeu-vos alguma coisa? O quê? Porquê?
- ▲ Não há mulheres com o cabelo curto?
- ▲ Não há homens que usam o cabelo comprido?
- ▲ Não há homens que se arranjam/cuidam mais?
- ▲ Que estereótipos foram transmitidos aqui? (Pedir a cada um dos grupos que identifique os estereótipos associados ao sexo que lhe coube representar.)
  - ▲ Quais são os brinquedos que normalmente dão a uma rapariga ou a um rapaz? Porquê?
  - ▲ De que modo é que os estereótipos influenciam o modo como julgamos as pessoas?
  - ▲ Quais serão as consequências futuras destes estereótipos para rapazes e raparigas?
    - ▲ Como é que as pessoas são afetadas quando não se enquadram nestes estereótipos?
    - ▲ Qual é o peso dos estereótipos nas nossas opções de vida?
    - ▲ De que modo deixamos que afetem a nossa liberdade de escolha?

# JOGO

## ADIVINHA O QUE É?

**TEMA:** Estereótipo de género

**OBJETIVO:** Perceber os estereótipos existentes sobre cada tarefa doméstica e perceber o que mudavam.

**DURAÇÃO:** 45 minutos

**MATERIAIS:** Folhas de papel, marcadores, lápis de cera

### IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO:

O/A dinamizador/a divide as pessoas em grupos pequenos, cerca de 3 grupos de 3 pessoas. De seguida, o grupo seleciona um/a representante, sendo que este/a representante tem de mudar ronda a ronda.

Após esta fase inicial, o/a dinamizador/a dá a cada representante uma folha, os respetivos materiais e uma tarefa doméstica a um grupo de cada vez. Após o grupo conversar entre si e fazer um desenho com todos os pormenores de género e acessórios, associados à palavra que lhe correspondeu, o/a representante mostra o resultado final sem desvendar o que é.

Os restantes grupos é que têm de adivinhar o que está representado na folha e quem acertar ganha um ponto.

No final de cada desenho, o/a dinamizador/a pergunta a todos/as aquilo que mudariam e que os/as fizesse adivinhar mais rapidamente.

No final de todo o processo, faz-se um debate sobre a temática abordada.



### Sugestão de tarefas domésticas:

- ▲ Passar a ferro;
- ▲ Limpar o chão;
- ▲ Cozinhar;
- ▲ Fazer bolos;
- ▲ Fazer o pequeno-almoço;
- ▲ Limpar vidros;
- ▲ Limpar o carro;
- ▲ Limpar a jaula do cão;
- ▲ Pôr a máquina a lavar;
- ▲ Lavar a loiça;
- ▲ Fazer compras no supermercado;
- ▲ Cuidar do/a bebé.

### Sugestão de perguntas de debate:

- ▲ O que achaste da atividade?
- ▲ Houve alguma atitude que te surpreendeu? Porquê?
- ▲ Na tua perspetiva, o que mudarias para chegar ao resultado mais rapidamente?
- ▲ Qual é a tua opinião sobre a divisão de tarefas em casa?
- ▲ O que podias mudar no teu dia a dia sobre este tema?

# JOGO

## EU NUNCA

**TEMA:** Assédio Sexual

**OBJETIVO:** O objetivo deste jogo é criar um debate reflexivo que aborde o tema proposto, ao mesmo tempo que se pretende compreender a realidade existente à nossa volta. Tanto para homens, como para mulheres.

Perceber até o impacto na vida dos/as outros/as quando temos certas atitudes por diversão para ser aceite num grupo.

**DURAÇÃO:** 30 minutos

**IDADE:** A partir dos 9 anos

### IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO:

Pedir aos/às participantes para se colocarem em círculo, de forma a perceberem o/a outro/a.

Esta participação deve ser a título voluntário.

O jogo consiste em que o/a dinamizador/a realize várias questões sobre situações menos desejadas, tanto para homem como para mulher.

Para a realização deste jogo apenas é preciso fazer as perguntas aos/às presentes e os/as mesmos/as têm de levantar um dedo, sem baixar, sempre que aquela situação lhe tenha acontecido.

### Sugestão de perguntas para a dinâmica:

- ▲ 1ª Pergunta - "Eu nunca fui assobiado/a na rua?"
- ▲ 2ª Pergunta - "Eu nunca tive alguém a perseguir-me na rua?"
- ▲ 3ª Pergunta - "Eu nunca ouvi nenhum comentário sobre o meu corpo, cabelo, roupa ou maquilhagem?"
- ▲ 4ª Pergunta - "Eu nunca fui julgada/o pela minha vida sexual/amorosa ou deixei de fazer algo com medo desse julgamento?"
- ▲ 5ª Pergunta - "Eu nunca ouvi nenhuma buzina ou piropos na rua?"
- ▲ 6ª Pergunta - "Eu nunca tive medo de voltar a um sítio sozinha/o e telefonei a alguém para me sentir segura/o?"
- ▲ 7ª Pergunta - "Eu nunca tive alguém a olhar para mim de forma estranha ou com segundas intenções, num transporte público ou na rua?"
- ▲ 8ª Pergunta - "Eu nunca senti que alguém me tenha tocado, sem a minha permissão?"

### Sugestão de perguntas de debate:

- ▲ O que acharam da atividade?
- ▲ O que gostaram mais? E menos?
- ▲ Sentiram-se à vontade de partilhar?
- ▲ O que refletem desta atividade?
- ▲ Qual foi o momento, aqui referido, que te marcou mais? E porquê?
- ▲ Existe outro momento que passaste e queres partilhar?
- ▲ Já tiveste alguma destas atitudes?
- ▲ Que consequências achas que terão estas atitudes na vida destas pessoas?

## O QUE É ESPERADO?

~~~~~

**TEMA:** Estereótipo de género

**OBJETIVO:** Promover a compreensão daquilo que a sociedade espera dos diferentes tipos de géneros. Compreender o que pode ser mudado.

**IDADE:** Sem especificações

**Nº PARTICIPAÇÕES:** 15

**DURAÇÃO:** 40 minutos

**MATERIAIS:** Cartolina, lápis, marcadores, lã, botões, arroz.

### IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO:

O/A dinamizador/a divide o grupo e entrega uma cartolina a cada um/a.

De seguida, convida os grupos a discutirem sobre o tema, através de perguntas guia. Por ex: sobre aquilo que a sociedade espera de um rapaz e de uma rapariga, tendo perguntas guia.

Cerca de 15 minutos após esse pequeno debate inicial, o/a dinamizador/a pede a cada grupo para desenhar, livremente, as conclusões que tirou do mesmo, podendo afixar as mesmas num local.

No final, pede para que o grupo apresente as suas propostas e inicia um segundo debate, mas já com outra visão sobre o assunto.

### Perguntas Guia (Primeiro debate):

- ▲ O que é que a sociedade espera (expectativas) de um rapaz e uma rapariga?
- ▲ O que gostariam/esperavam que fosse diferente?
- ▲ O que acham que pode ser mudado?

### Perguntas Guia (Primeiro debate):

- ▲ Até que ponto é que um rapaz ou uma rapariga poderá preencher na totalidade estas expectativas? O que ganha com isso? E o que perde?
- ▲ Quem contribui e reforça estas expectativas? (Por ex: O facto de darem bonecas às meninas e carros aos meninos; as frases desagradáveis sobre uma mulher jogar à bola ou conduzir um camião.)
- ▲ Como é que nós poderemos contribuir para as alterar?
- ▲ O que retiras desta atividade?



## A DESIGUALDADE - O QUE PROVOCA?

**TEMA:** Estereótipo de género

**OBJETIVO:** Promover a reflexão como as desigualdades de género podem limitar as escolhas profissionais tanto dos homens como das mulheres.

**DURAÇÃO:** 30 minutos

**MATERIAIS:** Marcadores, lápis de cor, folhas de papel

### IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO:

O/A dinamizador/a pede às pessoas que formem equipas de 3 a 4 membros, que escolham um nome que as identifique e que os grupos se posicionem afastados entre si. De seguida, o/a dinamizador/a chama um membro de cada equipa e entrega-lhes: folhas de papel, canetas ou lápis e, também, o cartão com uma palavra.

Esta palavra será igual para todos os grupos.

A pessoa que desenha irá variar em todas as rondas, respeitando sempre a opinião dos restantes membros do grupo. De salientar que quem desenha não poderá escrever frases ou palavras.

Depois de todos os materiais terem sido feitos, dá-se início ao debate sobre as desigualdades sociais.

### Perguntas de palavras para desenhar:

- ▲ Motorista;
- ▲ Ciclista;
- ▲ Manicure;
- ▲ Engenheiro/a;
- ▲ Vendedor/a de carros;
- ▲ Vendedor/a de perfumes;
- ▲ Cozinheiro/a;
- ▲ Jardineiro/a.

### Sugestão de perguntas de debate:

- ▲ A atividade pareceu-vos difícil? Porquê?
- ▲ Depois de observarem os desenhos, quais as comparações entre as diversas imagens associadas às palavras?
- ▲ De que forma é que as imagens revelam os nossos desempenhos desiguais entre géneros?
- ▲ Qual a origem das nossas imagens: positivas ou negativas?
- ▲ De que forma é que estes estereótipos condicionam as escolhas profissionais de rapazes e raparigas?
- ▲ O que podemos fazer para mudar?

## TRIBUNAL DE OPINIÃO

**TEMA:** Igualdade de género

**OBJETIVO:** Promover a reflexão em torno da forma como os estereótipos de género tendem a acentuar as desigualdades entre homens e mulheres.

**IDADE:** A partir dos 13 anos

**Nº DE PARTICIPANTES:** 8 a 25 pessoas

**DURAÇÃO:** 30 minutos

**MATERIAIS:** 2 cartazes A4, cada um com uma das expressões “Concordo” ou “Discordo” e 1 fita-cola.

### IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO:

Deve afixar os 3 cartazes em sítios distintos da sala. Depois, o/a dinamizador/a, deve organizar os/as participantes em grupos de 3 a 4 membros e pedir-lhes que nomeiem duas afirmações polémicas em que estejam explícitas questões relacionadas com a igualdade de género (por ex.: “um homem não chora”). Podem ser provérbios, frases sexistas, comentários populares, desde que tenham capacidade para a reflexão e a discussão.

Cada grupo deverá refletir sobre a posição que irá tomar face a cada frase (“concordo” ou “discordo”) e expor os seus argumentos.

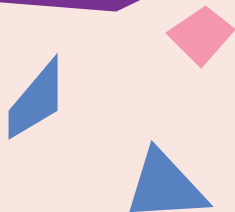
Pedir a todas as pessoas que se coloquem de pé. Convidar um grupo a ler em voz alta a primeira questão polémica que identificou e pedir aos/às participantes para se aproximarem do cartaz que melhor reflete a sua opinião. Cada pessoa poderá mudar de grupo sempre que os argumentos a façam mudar de ideias, devendo nesse caso explicar por que o faz. Após alguns minutos de discussão, pedir ao segundo grupo que apresente a questão seguinte e proceder de igual modo, até todos os grupos terem apresentado as suas duas questões e estas terem sido debatidas. No final pedir às pessoas presentes para fazerem um balanço do debate, nomeadamente do que aprenderam e das dificuldades que sentiram ao escutar opiniões contrárias às suas.

### Sugestão de expressões populares:

- ▲ Entre marido e mulher não metas a colher.
- ▲ Onde há galos não cantam galinhas.
- ▲ Mulher ao volante, perigo constante.
- ▲ As mulheres são seres mais sensíveis.
- ▲ Os homens são o sexo forte.
- ▲ As mulheres são cozinheiras e os homens chefs.
- ▲ Um homem não chora.
- ▲ Quanto mais me bates mais gosto de ti.
- ▲ O homem na praça e a mulher em casa.

### Sugestão de perguntas de debate:

- ▲ O que significa para ti esta frase?
- ▲ Costumas dizer algumas destas frases?
- ▲ Houve muitas frases que fizeram sentido para ti? Porquê?
- ▲ Na tua opinião, estas frases influenciam o modo de estar/vida das pessoas?
- ▲ Existiu alguma coisa que te suscitou admiração?



Financiado por:



Operador  
do programa



Promotor



Parceiros

