

DESCONSTRUINDO ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO: O JOGO



MANUAL DO(A) APLICADOR(A)

Olá, querido(a) aplicador(a).

Se você está lendo isso, provavelmente está prestes a discutir estereótipos de gênero com crianças. Sabemos que isso não será nada fácil e, por isso, desenvolvemos um jogo dinâmico e divertido para te ajudar nessa missão.

O jogo foi projetado com a intenção de discutir os papéis que são comumente atribuídos a homens e mulheres em nossa sociedade, identificando esses estereótipos por meio do senso comum que já se insere no imaginário de nossas crianças. O objetivo é, num primeiro momento, identificar o que elas já entendem por “coisa de homem” e “coisa de mulher”, para, num segundo momento, desconstruir esses rótulos.

Siga as instruções e nos ajude a construir uma geração mais justa e livre de preconceitos!



O jogo é composto por:

50 cartas + 1 painel dividido em: “**homem**”, “**mulher**”, “?”

Tempo estimado de duração:

50 minutos (uma aula).

Idade sugerida:

Crianças de 10-11 anos.

Instruções gerais:

Cada uma das 50 cartas possui uma imagem que retrata algum elemento comumente atribuído a funções masculinas ou femininas em nossa sociedade. O objetivo é que as crianças identifiquem cada um desses elementos e decidam, sem intervenção do(a) aplicador(a), se a respectiva carta carrega uma noção de **masculino**, **feminino** ou mesmo **indefinido**, caso não consigam categorizar. Após essa identificação e categorização por parte das crianças, as cartas devem ser posicionadas por elas no respectivo espaço no mural.

Com o mural completo, o(a) aplicador(a) deverá desconstruir os rótulos atribuídos a cada um dos elementos, com a intenção de revelar às crianças que tais categorizações são infundadas e que limitam suas escolhas de serem livremente o que querem ser. Por fim, cabe introduzir como a atribuições de papéis a homens e mulheres resulta em desigualdade, injustiça e violência.



Passo a passo!

1. Organização do espaço

O(a) aplicador(a) fixará o mural na sala e acomodará a turma em um círculo.

2. Perguntas iniciais

Tempo estimado: 10 minutos.

Com a turma em círculo, a aplicadora deve dizer às crianças que mentalizem:

- a) Com o que elas gostam de brincar;**
- b) O que elas querem ser quando crescer.**

Feito isso, deve-se pedir para que levante a mão quem gostaria de falar o que pensou. Quem levantar a mão deverá falar **o nome, a idade e a resposta de suas perguntas**. Cumprirá ao(à) aplicador(a) ressaltar a importância dessa etapa e incentivar a participação de todas as crianças, mas sem forçá-las a se manifestarem. A sequência das participações se dará em sentido horário e, se mais de uma criança quiser falar ao mesmo tempo, cabe ao(à) aplicador(a) explicar que todos falarão por igual, respeitando o sentido da roda.

Essa primeira etapa de conhecimento acaba quando todos que quiseram participarem tiverem se pronunciado.

3. Distribuição das cartas

A turma deve ser dividida em duplas ou trios, a depender da quantidade de crianças.

Cada grupo receberá o número de cartas referente à quantidade de crianças (se uma dupla, duas cartas; se um trio, três cartas). O grupo ficará responsável pela identificação, categorização e posicionamento delas no mural.

4. Identificação e categorização do elemento

Tempo estimado: 5 minutos

As crianças devem ser orientadas a discutir brevemente o que as cartas significam para elas e decidir em que espaço do mural cada uma deve ser posicionada.

É importante que o(a) aplicador(a) não interfira na categorização das cartas. Em caso de dúvida, deverá apenas auxiliar na identificação do que aquele elemento significa, segundo a legenda de cada carta, presente ao final deste manual. Exemplo: Na carta referente à profissão de bombeiro ou de bombeira, o(a) aplicador(a) pode explicar que se refere ao profissional que apaga o fogo, ou que usa o chapéu trazido na imagem. É fundamental para o jogo que sejam evitadas palavras que, pela própria língua portuguesa, já direcionam o elemento para “coisa de homem” ou “coisa de mulher”.

5. Posicionamento no mural

Depois da breve discussão, as crianças devem se dirigir ao mural e colocar a carta em um dos espaços:

 (feminino),  (masculino) ou  (indefinido).

É importante, novamente, que o(a) aplicador(a) não intervenha. A ideia é identificar os estereótipos que já foram incorporados pelas crianças. Caso a criança não consiga identificar o elemento como “coisa de homem” ou “coisa de mulher”, a carta deverá ser posicionada no espaço “?”.

6. Desconstrução do mural e dos estereótipos

Tempo estimado: 15 minutos

Assim que todas as cartas forem posicionadas no mural, as crianças devem retornar ao círculo.

Nesse momento, elas já terão se questionado sobre suas concepções individuais sobre gêneros, tanto no momento das perguntas iniciais, quanto no momento em que se depararam com a missão de encaixar determinado tema no mural.

Agora, esta etapa consiste em questionar as crianças a respeito da categorização das cartas no mural. O(a) aplicador(a) deve fazer as mesmas perguntas tanto para as figuras referentes a **brinquedos e atividades**, quanto para as de **profissões**.

As perguntas são divididas em duas etapas: **perguntas de base**, que servem para todas as cartas, e as **perguntas específicas**, que se dirigem às cartas de **brinquedos/atividades** ou às de **profissões**.



Perguntas de base:

- (a) Por que essa figura foi colocada aqui?
- (b) Por que essas características são atribuídas a homens/ mulheres?
- (c) Alguma de vocês já se imaginou fazendo algo que normalmente é considerado coisa do gênero oposto?
- (d) Como você se sentiu ao tentar fazer isso?



Perguntas específicas: As perguntas aqui apresentadas não esgotam as possibilidades. O(a) aplicador(a) deve levantar perguntas de acordo com o resultado apresentado no mural e com as respostas apresentadas pela turma.

- (a) **BRINQUEDOS/ATIVIDADES:** Procure problematizar sentidos comuns. Exemplos:
 - ◆ “Porque o Ballet é considerado coisa de menina? Meninos não podem ser delicados ou gostar de dançar?”;
 - ◆ “Só meninos podem empinar pipa?”

(b) **PROFISSÕES:** Procure problematizar os papéis de gênero geralmente atribuídos às profissões, como a mulher na posição de cuidadora (ex.: enfermagem vista como profissão feminina) e o homem em atividades que requerem força ou coragem (polícia, bombeiros). Fazer perguntas subjetivas pode ser uma boa pedida. Exemplos:

- ◆ Alguma de vocês já se imaginou na profissão que normalmente é atribuída ao gênero oposto?
 - Dica: para instigar o debate, pergunte se as crianças têm familiares ou conhecidos que exercem profissões não convencionais do ponto de vista de gênero.
- ◆ Como você se sentiu ao se imaginar fazendo algo que não é “coisa de menina”/“coisa de menino”?

7. Fechamento

Para finalizar: neste momento, o objetivo é levantar as conclusões tiradas por eles e falar sobre estereótipos de gênero. Será dividido em duas etapas: (a) introdução de conceitos básicos; (b) perguntas de fechamento.

(a) **Introdução de conceitos.** O(a) aplicador(a) deverá explicar às crianças os seguintes conceitos:

- ◆ **Gênero:** é o sexo social. Isso significa que o que faz nós sermos considerados meninos ou meninas não é só nossas diferenças físicas (o nosso sexo biológico, que diferencia *machos* e *fêmeas*), mas sim como nós somos tratados em sociedade. A ideia do que é homem e o que é mulher é algo que foi construído durante a história e está relacionado à nossa cultura.
- ◆ **Estereótipo de gênero:** é a ideia de que certas características ou comportamentos são adequados só aos homens ou só às

mulheres. São expectativas que se colocam sobre as pessoas a respeito de como elas devem ser, agir ou pensar. Exemplos:

- A ideia de que "homem não chora";
- Achar que tarefas domésticas são "coisa de mulher" ("lugar de mulher é na cozinha");
- Dizer que mulher toda dirige mal.
 - Observação: pode ser uma boa ideia estimular as crianças que identifiquem mais estereótipos que conhecem.

(b) Perguntas de fechamento:

- ◆ De que forma essas expectativas sobre meninos e meninas (como devem agir, com o que devem brincar ou o que podem ser quando crescerem) interferem na forma como vocês se veem no futuro? Isso afeta a sua liberdade de escolha?
- ◆ Nós julgamos as pessoas com base em estereótipos?
- ◆ Como é que as pessoas que não se enquadram nestes estereótipos são tratadas?

Perguntas subsidiárias/opcionais:

- ◆ E se desde pequenas vocês, meninas, tivessem ganhado carrinhos e não bonecas? E se os meninos tivessem ganhado vassourinhas ou itens de cozinha?
- ◆ Provocar um questionamento quanto à representatividade: Por que a maioria dos cientistas e dos engenheiros são homens?

8. Conclusão

Para encerrar o jogo, o(a) aplicador(a) deve instruir às crianças que pensem nas perguntas iniciais - o que gostam de brincar e o que querem ser quando crescerem.

Depois, o(a) aplicador deve instigar a que pensem se as respostas anteriores deles estavam baseadas em estereótipos de gênero. Perguntar sobre quais outras coisas as crianças podem brincar ou quais outros sonhos elas podem ter, fora daquilo que foi determinado a elas como “coisa de menina” ou “coisa de menino”.

Por fim, conclua dizendo que essas determinações sobre o que é de menino ou menina não são naturais. Assim, diga que todas as cartas deveriam estar no indefinido, já que todas as crianças podem ter liberdade de agir, de sonhar, de brincar assim como desejarem. Encerre reforçando que não é porque algo é relacionado a um gênero específico que é negativo ou positivo - meninos e meninas possuem o mesmo valor.

Legenda das cartas

1. Profissão: bombeiro/bombeira
2. Profissão: médico/médica
3. Profissão: professor/professora
4. Profissão: mecânico/mecânica
5. Profissão: faxineiro/faxineira
6. Profissão: motorista (de ônibus ou carro)
7. Profissão: piloto/pilota de avião
8. Profissão: cabeleireiro/cabelereira
9. Profissão: astronauta
10. Profissão: cientista
11. Profissão: militar
12. Profissão: chefe de cozinha
13. Profissão: policial
14. Profissão: juiz/juíza de futebol
15. Profissão: estilista
16. Profissão: mestre de obras (pedreiro/pedreira)
17. Profissão: jogador/jogadora de futebol
18. Profissão: bailarino/bailarina



19. Profissão: piloto/pilota de corrida

20. Profissão: juiz/juíza de direito

21. Profissão: maquiador/maquiadora

22. Brinquedo: carrinho azul

23. Brinquedo: carrinho rosa

24. Brincar de pipa

25. Brincar de boneca

26. Brincar de casinha

27. Brincar de bola

28. Brinquedo: urso de pelúcia

29. Brinquedo: vídeo game

30. Brinquedo: bicicleta

31. Brinquedo: baralho

32. Brinquedo: skate

33. Brinquedo: patins

34. Jogar vôlei

35. Surfar

36. Lutar box

37. Cozinhar

38. Limpar a casa

39. Passar roupa

40. Cuidar do bebê

41. Ler livros

42. Dirigir carro

43. Tomar sol para se bronzear

44. Fazer muitas compras no shopping

45. Levantar peso

46. Ir ao mercado

47. Pescar

48. Nadar

49. Dançar ouvindo música

50. Tocar guitarra

