



Género e Actividades com as TIC

Objectivos

Reconhecer que a interpretação da realidade é influenciada por expectativas e pré-suposições e não apenas pela informação que recebemos num determinado momento.

Reflectir sobre as razões que justificam essas expectativas e pré-suposições e sobre as consequências das mesmas.

Considerações prévias

Os estereótipos de género estão presentes nas diferentes dimensões do quotidiano e, criando expectativas e pré-suposições, influenciam frequentemente a forma de observar o mundo, as pequenas escolhas do dia-a-dia e até os projectos de vida. A identificação destes estereótipos e a reflexão sobre os mesmos são tarefas educativas que se tornam tanto mais importantes quanto:

- » Tais estereótipos podem criar relevantes entraves à realização de projectos e ao usufruto da qualidade de vida das/os jovens;
- » Muitas vezes, os estereótipos de género são vividos e transmitidos sem que disso as suas vítimas tomem consciência.

Sugestões

DURAÇÃO: 4 aulas de 45'

RECURSOS E MATERIAL

1. a 3. Papel e caneta. Fichas de trabalho.
4. Quadro e giz ou um computador por grupo e um projector multimédia ou um computador e um projector multimédia ou cartolinas e marcadores. Ficha de apoio ao/à docente.

Estratégias Metodológicas

- » Trabalho Individual
- » Trabalho em grupo
- » Jogo de papéis
- » Discussão em grupo-turma

Desenvolvimento da actividade

- 1** A primeira tarefa da actividade consiste na leitura do texto da ficha de trabalho em

anexo (Ficha Q1). A leitura pode ser feita individualmente por cada aluno/a ou em grupo com a turma.

Após a leitura do texto, o/a docente coloca oralmente as seguintes questões:

- » *João é uma rapariga? Ou um rapaz?*
- » *Zé é uma rapariga? Ou um rapaz?*

São dadas instruções para que cada aluna/o, individualmente, escreva num papel as respostas às questões e as razões que justificam as mesmas, antes de iniciar a troca de ideias ou opiniões sobre o texto. Cada aluna/o deve guardar as suas respostas a estas questões, sem as partilhar. As respostas voltarão a ser utilizadas no final da actividade.

2 Nesta tarefa, será proposta a realização de um jogo de papéis, no qual se representará uma conversa sobre as opções de estudo de Zé, na qual participam as personagens: Zé, mãe, pai, João. Organizam-se quatro grupos na turma, sendo que um elemento de cada grupo irá representar uma personagem.

Cada grupo deve preparar os argumentos a apresentar pela respectiva personagem relativamente ao futuro de Zé. Os argumentos devem ser registados por escrito.

Na atribuição das personagens aos grupos não se deve mencionar o sexo de João e Zé, ficando claro que deve ser o grupo a definir as características da personagem que lhe for atribuída.

Após a realização do jogo de papéis, é feita uma reflexão sobre os argumentos utilizados, relacionando-os com o sexo atribuído a João e Zé.

3 Na sequência da actividade inicial, as/os alunas/os organizadas/os nos mesmos grupos devem tentar responder às questões colocadas na ficha de trabalho em anexo (Ficha Q2), justificando as respostas.

As questões são fornecidas por escrito, sendo entregue um exemplar por grupo.

4 Cada grupo deverá apresentar à turma as suas respostas às questões da ficha de trabalho Q2.

A apresentação de cada grupo pode ser feita oralmente ou de forma mais elaborada, como por exemplo, com recurso a cartazes ou na forma de uma apresentação multimédia. Após as apresentações, a/o docente poderá sistematizar as respostas dos diferentes grupos e confrontá-las com alguns dados (disponíveis na ficha de apoio da/o docente em anexo – Ficha Q3) sobre as actividades realizadas por rapazes e raparigas com a Internet e sobre percentagens de alunos e de alunas em alguns cursos de engenharia informática, de *design* e multimédia e de *design* de moda. Será importante avaliar criticamente com as/os alunas/os se as diferenças de género são muito relevantes. E ainda se a existência de uma minoria de jovens de um dos sexos num dado curso significa que esse curso seja desadequado para as pessoas desse sexo. A/O docente deve voltar a equacionar as questões iniciais

- » *João é uma rapariga? Ou um rapaz?*
- » *Zé é uma rapariga? Ou um rapaz?*

Cada aluna/o, após consultar as suas respostas, deve partilhar com a turma se a sua opinião relativamente a estas questões se alterou e porquê.

5 Para concluir esta actividade, será importante que a/o docente identifique, em conjunto com a turma, exemplos de problemas que as expectativas e pré-suposições em relação ao género podem criar em raparigas e rapazes. Nomeadamente no que se refere à criação de obstáculos à utilização de determinadas tecnologias no quotidiano até

às, por vezes enormes, resistências à escolha do curso e da profissão. A/O docente poderá também evidenciar que, em geral, as profissões consideradas masculinas estão ligadas à probabilidade de maiores remunerações e que as profissões consideradas femininas estão ligadas a menores remunerações (por exemplo, no desenvolvimento de software, as actividades de engenharia informática são, em geral, melhor remuneradas que as de *design*).

Efeitos possíveis

No final desta actividade as/os alunas/os deverão ser capazes de reconhecer que o texto não fornece elementos que permitam saber quais os sexos de João e de Zé. As/os alunas/os deverão reconhecer que é necessário que cada pessoa reflecta sobre as questões de género quando analisa os acontecimentos quotidianos.

Continuação ...

Esta actividade pode ser alargada e aprofundada de várias formas:

Utilizar os motores de busca da Internet para:

- » Encontrar engenheiras informáticas de sucesso (exemplo de um endereço: <http://aspi.lei-forum.com/?q=node/8>)
- » Encontrar homens estilistas/designers de moda de sucesso.

+ informação

CARDOSO, Gustavo (coord.), ESPANHA, Rita, LAPA, Tiago (2007), *E-Generation: Os Usos de Media pelas Crianças e Jovens em Portugal*, Lisboa, CIES/ISCTE – Centro de Investigação e Estudos, [em linha], disponível em <http://cies.iscte.pt/destaques/documents/E-Generation.pdf>, [consultado em Fevereiro de 2009].

Digital Youth Research: Kid's Digital Learning with Digital Media, [em linha], disponível em <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/>, [consultado em Abril de 2009].

Gray, Gay, Hyde, Heather, *A Picture of Health: Strategies for Health Education*, LDA.

Para aprofundamento consultar os capítulos 1.1., 1.2. e 1.3.4..

Género e actividades com as TIC **Ficha q1**

LER O SEGUINTE TEXTO¹

João e Zé são jovens e colegas na mesma escola. Conhecem-se desde a infância e mantêm uma relação próxima desde que se lembram. Estão quase sempre em contacto, trocando mensagens através dos respectivos telemóveis e do Messenger.

Desde há muito que colaboram na elaboração dos trabalhos de casa, utilizando ferramentas como os motores de busca, o correio electrónico e o Messenger.

Nos tempos livres, João pode passar horas a explorar os jogos vídeo mais recentes na Internet, enquanto Zé ocupa grande parte do seu tempo livre a desenvolver o blogue do clube de estilismo da escola.

João quer estudar engenharia informática e criar uma empresa de jogos, tendo sempre sentido o apoio da família em relação a este projecto. Pelo contrário, a família de Zé opõe-se ao seu projecto de ser estilista de moda para pessoas e personagens virtuais. Zé acha que João tem muita sorte em ter o apoio da família e ainda não desistiu de mostrar à sua própria família a importância de seguir a sua vocação.

¹ A ideia de construir um texto em que os nomes das personagens não permitem identificar o sexo das mesmas, facilitando assim a identificação dos preconceitos do/a leitor/a foi adaptada de Gray, Gay, Hyde, Heather, *A Picture of Health: Strategies for Health Education*, LDA

Género e actividades com as TIC **Ficha q2**

RESPONDA, EM GRUPO, ÀS SEGUINTEs QUESTÕES

1 – Na vossa opinião, quais das actividades referidas no texto são mais frequentemente realizadas pelas raparigas do que pelos rapazes na Internet? E quais são mais frequentemente realizadas pelos rapazes do que pelas raparigas?

Responder a estas questões preenchendo com cruces (X) a tabela seguinte. Se considerarem que são igualmente realizadas por raparigas e rapazes, podem colocar um sinal de igual (=) nas duas colunas.

Actividades na Internet	Mais frequentemente realizada pelas raparigas do que pelos rapazes	Mais frequentemente realizada pelos rapazes do que pelas raparigas
Comunicar no Messenger		
Pesquisar utilizando os motores de busca		
Colaborar na realização de tarefas para a escola, utilizando o correio electrónico ou o Messenger		
Jogar jogos vídeo na Internet		
Publicar informação num blog		

2 – Na vossa opinião, quais poderão ser as razões para a família de João apoiar o seu projecto de estudar engenharia informática?

3 - E quais poderão ser as razões para a família de Zé se opor ao seu desejo de ser estilista?

4 - Estas são profissões consideradas como adequadas apenas a um dos sexos? Porquê?

5 – Na vossa opinião são profissões com oportunidades de emprego semelhantes? Com remunerações semelhantes?

Género e actividades com as TIC **Ficha q3**

Alguns dados sobre as actividades realizadas por rapazes e raparigas com a Internet e sobre percentagens de alunos e de alunas em alguns cursos de engenharia informática, de design multimédia e de design de moda.

Actividades realizadas na Internet	RAPAZES %	RAPARIGAS %
Jogar jogos online	40,2	29,6
Escrever num blogue ou website	7,4	11,0
Procurar informação relacionada com os estudos	80,2	93,8
Entrar em chats ou comunidades virtuais	25,8	18
Serviço de mensagens instantâneas (ex. messenger)	30	33,2

Resultados de um inquérito presencial no que se refere à pergunta: Utiliza a internet ou e-mail para fazer alguma das seguintes actividades?

Fonte: <http://cies.iscte.pt/destaques/documents/E-Generation.pdf>

Cursos	RAPAZES %	RAPARIGAS %
Engenharia Informática e de Computadores Universidade Técnica de Lisboa - Instituto Superior Técnico	87	13
Engenharia Informática Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa Tecnologias de Informação e Comunicação	89	11
Universidade de Lisboa - Faculdade de Ciências Design e Multimédia	64	36
Universidade de Coimbra - Faculdade de Ciências e Tecnologia	63	38
Artes Plásticas e Multimédia Instituto Politécnico de Viseu - Escola Superior de Educação de Viseu	50	50
Design de Moda Universidade Técnica de Lisboa – Faculdade de Arquitectura	16	84

Dados de acesso ao ensino superior do ano 2008 – 1ª fase

Fonte: <http://www.acessoensinosuperior.pt/indcurso.asp?letra=D&frame=1>