

COOLKIT

JOGOS PARA A
NÃO-VIOLÊNCIA
E IGUALDADE DE
GÊNERO

COOLABORA^{CR}

COOLKIT

Agradecimentos

A concepção do Coolkit - Jogos para a Não-Violência e Igualdade de Género contou com o apoio de inúmeros professores/as, alunos/as e encarregados/as de educação que, pela sua extensão, não podemos aqui enumerar, mas a quem a expressamos a nossa profunda gratidão. Não podemos ainda deixar de destacar o entusiasmo com que a Direcção da Escola Secundária Quinta das Palmeiras, em particular os professores João Paulo Mineiro, Cristiano Carrapato e Jorge Pombo, acolheu esta iniciativa e apoiou todo o trabalho aí realizado.

Título

Coolkit - Jogos para a Não-Violência e Igualdade de Género

Edição

Coolabora, CRL - Q.ª Rosas, lote 6, r/c esq . 6200-551 Covilhã PT
www.coolabora.pt

Concepção

Graça Rojão, Tânia Araújo, Ângela Santos, Sónia Moura, Rosa Carreira

Design gráfico e ilustrações

Francisco Paiva

Produção

Gracinda Pereira

Impressão e Acabamento

Gráfica do Tortosendo

Tiragem

500 exemplares

Depósito Legal: 340980

ISBN (impresso): 978-989-97709-1-1

ISBN (digital): 978-989-97709-2-8

Covilhã, 2011

Edição financiada pela CIG - Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género, através do Programa Operacional do Potencial Humano - POPH. Eixo 7 - Igualdade de Género. Tipologia 7.3. - Apoio Técnico e Financeiro às Organizações Não Governamentais



COOLKIT

JOGOS PARA A NÃO-VIOLÊNCIA E IGUALDADE DE GÊNERO

ÍNDICE

I	Enquadramento	6
	CooLabora	7
	Projecto Violência Zero	8
II	Apresentação do Coolkit	10
	O que é	11
	A quem se destina	11
	Como usar	11
III	Narrativa da experiência	13
	Contexto	13
	Processo de concepção do Coolkit	15
	Testemunho da escola	18

IV	Jogos	19
1.	A Bola	21
2.	Cara ou Coroa	25
3.	Alternativas ao Bullying	29
4.	O Cavaleiro do Cavalo Branco	35
5.	Um, Dois, Três	41
6.	A história de vida da Joana e do João	47
7.	O extraterrestre	51
8.	O que esperar?	55
9.	Frente-a-Frente	59
10.	Igualitariany	63
11.	Namorar dá que falar	67
12.	O que fazer?	71
13.	Quem é quem	75
14.	Teatro Debate	79
15.	Tribunal de Opinião	83
16.	Uma questão de espaço?	87
V	Modelos de avaliação das actividades	89
	A mala	90
	Semáforo	91
	Montanhas da satisfação	91
	Alvo	92
VI	Bibliografia	93
	Links úteis	95

i. ENQUADRAMENTO

O COOLKIT foi concebido no âmbito do projecto "Violência Zero", financiado pela medida 7.3 do Programa Operacional Potencial Humano (POPH), a partir de uma experiência-piloto desenvolvida pela CooLabora na Escola Secundária Quinta das Palmeiras, na Covilhã, durante o ano lectivo de 2010/2011.

Pretende ser um recurso ao dispor de todos os educadores e educadoras, sejam professores/as, formadores/as, animadores/as, pais e mães ou voluntários/as em actividades educativas, para abordar com jovens temáticas fundamentais do ponto de vista dos direitos humanos e contribuir para o desenvolvimento de uma cultura promotora da igualdade de género e da não-violência.

I.1. Coolabora

A COOLABORA é uma cooperativa de consultoria e intervenção social, com sede na Covilhã. A sua área de actuação prioritária é o distrito de Castelo Branco, embora no âmbito da prestação de serviços de consultoria, a sua acção se alargue a toda a região Centro.

Uma das características mais distintivas desta organização reside no facto de equilibrar uma vertente de intervenção social com uma outra de prestação de serviços, cuja articulação reforça a sua sustentabilidade financeira.

Enquanto cooperativa, assume como missão contribuir para o desenvolvimento das pessoas, das organizações e do território, através de estratégias inovadoras de promoção da igualdade de oportunidades, da participação cívica, da educação e formação e da inclusão social.

No âmbito da consultoria, presta serviços a IPSS, associações de desenvolvimento, escolas, autarquias e outras entidades na concepção, gestão e avaliação de projectos, em processos de consultoria para a certificação da qualidade, na formação de recursos humanos, etc.

Na vertente de intervenção social assumem relevo duas linhas que se articulam entre si: as iniciativas de promoção da integração social de pessoas em situação de especial desfavorecimento socioeconómico, mais centrada em jovens e crianças e uma outra, de promoção da igualdade de oportunidades entre homens e mulheres. Nesta destacam-se o Centro de Recursos em Igualdade de Género, a rede de parceiros de prevenção e combate à violência, o gabinete de apoio a vítimas de violência doméstica, os workshops de formação e sensibilização para públicos estratégicos e a intervenção em escolas.

I.2. Projecto Violência Zero

O projecto Violência Zero teve como zona de intervenção o distrito de Castelo Branco e promoveu uma abordagem integrada no combate à violência doméstica. Neste sentido, o projecto contemplou quatro vertentes de intervenção complementares: reeducar os agressores, apoiar as vítimas, incrementar o nível de consciencialização da comunidade e promover a especialização de competências dos/as profissionais de organizações públicas e privadas com intervenção nesta temática.

No que se refere aos agressores foi desenvolvido um programa modular de reeducação, com vista a prevenir a reincidência de comportamentos violentos.

Relativamente às vítimas, o projecto dinamizou o funcionamento de Grupos de Ajuda Mútua e criou na Covilhã um Gabinete de Apoio a

Vítimas de Violência Doméstica para prestação de informação jurídica, apoio social e psicológico.

No campo da sensibilização foi desenvolvida uma intervenção piloto num agrupamento escolar da qual resultou o presente Kit Pedagógico.

O projecto promoveu ainda a cooperação interinstitucional através da dinamização de uma parceria constituída por várias entidades com intervenção na prevenção e combate à violência doméstica, que funciona como um espaço de concertação de estratégias de intervenção e de partilha de conhecimentos e recursos.

ii. APRESENTAÇÃO DO COOLKIT

II. 1. O que é

O COOLKIT é um recurso educativo que integra um conjunto de actividades lúdico-pedagógicas (dinâmicas de grupo, jogos cooperativos, actividades de "roleplaying", entre outras técnicas) vocacionadas para abordar as questões de género e trabalhar competências de gestão de conflitos junto de adolescentes e jovens.

II.2. A quem se destina

As actividades pedagógicas que compõem o kit destinam-se a adolescentes e jovens. Em cada ficha de actividade indica-se o perfil de destinatários/as adequado à dinâmica de grupo ou jogo descrito e especificam-se algumas características que o grupo-alvo deve satisfazer tais como, por exemplo, a idade mínima ou máxima dos/as participantes.

O kit pode ser utilizado por qualquer pessoa que esteja envolvida formal ou informalmente em processos educativos: professores/as, animadores/as, formadores/as, voluntários/as, pais e mães, entre outros agentes educativos.

II.3. Como usar

As actividades propostas têm como objectivo promover a igualdade de género e uma cultura de não-violência e abordam diversos temas associados a estas problemáticas: estereótipos de género, violência no namoro, "bullying", gestão de conflitos, etc.

Para contextualizar os/as participantes e facilitar a posterior exploração pedagógica das actividades, recomenda-se que no início de cada

jogo a pessoa responsável pela sua dinamização apresente sinteticamente as temáticas que serão trabalhadas.

O kit permite uma utilização flexível. As actividades propostas podem ser usadas de forma avulsa, consoante o público-alvo e os objectivos a atingir. A versatilidade do kit reside também na multiplicidade de metodologias utilizadas (discussão de dilemas, jogos cooperativos, "role-playing", teatro-fórum, debates, etc.) e na sua aplicabilidade a diferentes contextos educativos: escolas, centros de actividades de tempos livres, associações juvenis, entre outros.

Estas metodologias têm a característica comum de aliarem a vertente lúdica à pedagógica, o que traz várias vantagens para o processo educativo: propiciam o desenrolar de interacções sociais que contribuem para uma aprendizagem dinâmica e colaborativa e para o desenvolvimento de competências sociais, intelectuais e emocionais; permitem vivenciar e questionar as problemáticas na primeira pessoa e reflectir criticamente sobre elas; proporcionam divertimento a quem participa facilitando assim a aprendizagem, aumentando a motivação para aprender, factor preponderante em qualquer processo educativo.

Uma vez que o Coolkit não tem uma estrutura sequencial, pois aborda e disponibiliza materiais de diversas temáticas, recomenda-se a quem o utilize a selecção dos jogos consoante as necessidades e características do público-alvo, podendo utilizá-los autonomamente ou em complementaridade com outros materiais ou metodologias.

iii. NARRATIVA DA EXPERIÊNCIA

III.1. Contexto

A intervenção a partir da escola assenta no reconhecimento desta como espaço de educação convencional por excelência. É uma opção que deriva também da maior facilidade em atingir um elevado número de adolescentes e jovens. Por outro lado, uma intervenção deste tipo em contexto escolar, é um desafio ao estabelecimento de uma relação fecunda entre um espaço de educação formal e a dinamização, dentro deste, de actividades do foro da educação não-formal.

De um ponto de vista metodológico, nestes jogos opta-se por um processo de aprendizagem centrado nos/as aprendentes, enquanto protagonistas fundamentais, promovendo-se intensamente a sua participação. A metodologia experiencial em que se baseiam responsabiliza cada participante pela sua própria aprendizagem e desafia as pessoas envolvidas a explorarem os seus valores, conceitos e preconceitos, partilhando entre pares as reflexões, ampliando-se deste modo as oportunidades de cada pessoa se reconstruir e transformar.

O jogo comporta uma vertente lúdica e é aqui uma ferramenta central de comunicação entre participantes que reforça as suas capacidades de escuta e facilita quer uma melhor compreensão, quer um posicionamento mais crítico face à realidade envolvente. Em suma, distende os jogadores e jogadoras, torna a comunicação mais fluida e cria oportunidades de aprendizagem colaborativa.

Esta iniciativa visou despoletar um maior interesse por parte dos professores e das professoras pela abordagem da igualdade de género e da não-violência na sala de aula através da disponibilização de jogos pedagógicos facilitadores do desenvolvimento de actividades educativas e lúdicas sobre o tema.

O Coolkit teve origem num trabalho colectivo que envolveu alunos, alunas e docentes da Escola Secundária Quinta das Palmeiras, da Covilhã e técnicos/as da CooLabora. A sua concepção permitiu organizar os resultados da experiência realizada nesta escola e criar um instrumento de partilha que pode ser útil para outros educadores e educadoras.

Este kit foi concebido como uma ferramenta prática facilitadora da acção e é composto por uma narrativa do processo e por propostas de actividades, organizadas em fichas que incluem um passo-a-passo, com instruções de implementação.

Procuraram-se jogos que criassem dinâmicas de forte interacção entre participantes e que abordassem questões vinculadas aos cenários da vida quotidiana das alunas e alunos.

III.2. Processo de concepção do Coolkit

Seleção da zona de intervenção - O processo de concepção do Coolkit iniciou-se com a definição do contexto onde iria decorrer a experiência. Tendo em conta os escassos recursos do projecto Violência Zero, optou-se por uma intervenção centrada num único estabelecimento de ensino. A escolha recaiu sobre a Escola Secundária Quinta das Palmeiras, com quem a Coolabora já vem realizando actividades. Esta Escola e a respectiva Associação de Pais passaram a integrar a parceria do projecto.

Sessões de apresentação - Realizaram-se no início do ano lectivo de 2010/11 duas sessões com docentes e membros da Associação de Pais. A primeira destinou-se à apresentação e discussão do Kit e foi essencial para que a equipa do projecto conhecesse as expectativas iniciais dos agentes educativos. Estes consideraram que era importante que o Kit contribuísse para trabalhar questões da área da formação cívica, como por exemplo as relações afectivas, a sexualidade e os direitos humanos. Manifestaram também interesse em que, para além das temáticas relacionadas mais directamente com as questões de género (violência no namoro, p.e.), o Kit abordasse outros temas relativos à violência em contexto escolar, como é o caso do "bullying".

A segunda sessão teve como objectivo definir a forma de operacionalização do processo de concepção do Kit. A equipa docente manifestou não ter muita disponibilidade de tempo nem um conhecimento muito aprofundado das temáticas a abordar, pelo que foi decidido que seria a Coolabora a seleccionar os jogos e a apoiar os/as professores/as no processo de testagem em sala de aula.

Pesquisa de informação - Após esta fase preparatória, reuniu-se um leque de jogos pedagógicos oriundos de inúmeras proveniências. Se-

lecciaram-se e adaptaram-se aqueles que mais facilmente se poderiam adequar ao tema da não-violência e da igualdade de género e, simultaneamente, a um público adolescente e jovem.

Quando se iniciou o processo de concepção do Coolkit, a equipa conhecia muitos manuais com jogos pedagógicos, sobretudo ligados à educação para a não-violência e predominantemente em língua inglesa ou castelhana. Afortunadamente, durante o percurso, encontrara-se alguns materiais em português, como o “Notai” e foi publicado um outro, muito completo, pela Rede Portuguesas de Jovens Para a Igualdade de Oportunidades entre Homens e Mulheres, cujas referências constam da bibliografia apresentada no final. Nos jogos adaptados a partir destes dois manuais, uma vez que se centravam já especificamente no tema da igualdade de género, apenas foram feitos ajustamentos para que se enquadrassem na grelha criada para o Coolkit e para que tivessem uma estrutura similar à dos restantes jogos.

No final de cada jogo do Coolkit é indicada a fonte a partir da qual foi feita a adaptação. Nos casos omissos, trata-se de jogos vulgarizados cuja origem se desconhece, ou de jogos criados pela própria equipa.

Testagem - Para a testagem dos jogos, a equipa da CooLabora solicitou à escola que os professores e professoras a contactassem directamente para agendar as sessões de experimentação, indicando a temática, datas preferenciais e dados relativos à turma: ano de escolaridade e número de rapazes e de raparigas.

A equipa técnica adoptou como procedimento enviar previamente ao professor ou professora uma proposta de planificação da sessão, para recolher as primeiras sugestões e contributos. Sempre que necessário, procedeu à inclusão na planificação das alterações sugeridas. Nas datas agendadas, em contexto de sala de aula, foi-se procedendo à ex-

perimentação dos jogos, assumindo a equipa do projecto a responsabilidade pela dinamização das sessões, com o apoio dos/as docentes.

Avaliação da experiência - A testagem dos jogos foi acompanhada de diversos mecanismos de avaliação, com o objectivo de permitir à equipa perceber o impacto das actividades pedagógicas nos alunos, alunas e docentes e identificar oportunidades de melhoria. No final de cada sessão foi sempre solicitado a todos/as os/as participantes o preenchimento de uma ficha de avaliação. De ressaltar que estas fichas de avaliação foram criadas especificamente para a construção do Coolkit. Sugerimos por isso às pessoas que queiram utilizar estes materiais o recurso a técnicas de avaliação mais activas, como as que apresentamos no capítulo V. Os resultados globais da avaliação permitiram constatar que os/as participantes apreciaram muito positivamente o contributo das actividades para a aquisição pessoal de conhecimentos sobre as temáticas abordadas: “Aprendemos que somos todos iguais e todos diferentes”.

As metodologias foram também avaliadas muito positivamente. Ao privilegiarem a participação activa, proporcionaram um forte envolvimento dos alunos e alunas e uma aprendizagem através da experimentação de situações e emoções, como ficou patente em algumas referências: “O que mais gostei foi o facto de termos trabalhado em grupo e do debate”; “Gostei muito da forma como este assunto foi abordado e da dinâmica com que foi apresentado”. Também os professores e professoras avaliaram positivamente a realização destas actividades: “Devia haver mais sessões destas, porque nós muitas vezes não sabemos como abordar estes temas junto dos alunos”.

A experimentação demonstrou ainda que o perfil do/a responsável pela dinamização dos jogos é muito importante. Sugere-se que seja alguém com capacidade de mediação e de escuta e que facilite a parti-

cipação de todas as pessoas presentes. É ainda conveniente que tenha capacidade de intervir, se surgirem respostas afectivas imprevistas, por parte de alunos ou alunas que tenham vivido situações traumáticas relacionadas com esta temática.

III.3. Testemunho da escola



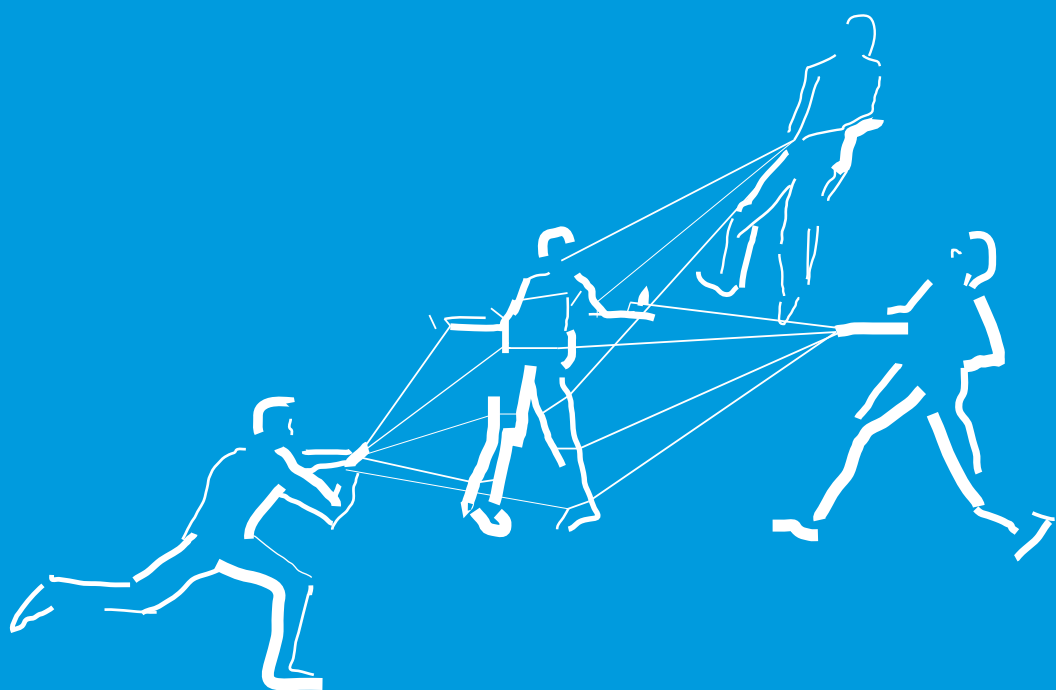
A ESCOLA SECUNDÁRIA QUINTA DAS PALMEIRAS acolheu, ao longo dos anos lectivos 2009/2010 e 2010/2011, o projecto Violência Zero, dinamizado com afinco e profissionalismo pela equipa de profissionais da Coolabora.

Esta iniciativa alicerçou-se no Kit de Educação para a para a Não-violência e a Igualdade de Género. Os professores e alunos desta comunidade educativa, envolveram-se em acções temáticas e pedagógicas, fulcrais e imprescindíveis para uma reflexão pessoal sobre um conjunto de valores humanos que deverão ser sempre importantes e intangíveis.

A dinâmica incutida nas sessões presenciais vivenciadas, onde se abordou a temática da igualdade de género, da violência doméstica, da violência no namoro, do bullying, do conflito interpares, entre outras, fomentou, nos participantes, uma chamada de atenção, devidamente contextualizada. Assim esta parceria tornou-se numa mais-valia para toda a comunidade educativa da Escola Secundária Quinta das Palmeiras da Covilhã."

A Direcção

iv. JOGOS





1. BOLA

Tema: Igualdade de Género

Objectivos: Discutir o modo como as expectativas sociais relativas ao comportamento que se espera de uma mulher ou um homem, ou seja, os estereótipos de género, moldam as nossas definições de masculino e feminino.

Idade preferencial: A partir dos 13 anos

Nº de participantes: 15 a 25

Duração: 45 minutos

Materiais: Bola, quadro e marcador ou giz para escrever

Implementação passo-a-passo

Pedir aos/às participantes para se colocarem em círculo e solicitar uma pessoa voluntária. Esta deverá registar as respostas, à medida que forem sendo dadas, num quadro dividido em dois com os cabeçalhos “As mulheres são...” e “Os homens são...”.

O/a dinamizador/a do jogo coloca-se no centro do círculo com a bola na mão. Diz aleatoriamente “As mulheres são...” ou “Os homens são...” e, em simultâneo, atira a bola a qualquer dos/das participantes. Quem apanhar a bola deve responder de imediato, sem tempo para reflectir,

dizendo um adjetivo que defina ser mulher ou ser homem, consoante a afirmação feita pelo/a dinamizador/a. Após responder deve atirar de novo a bola. O/A dinamizador/a que a irá lançar sucessivamente, procurando que todos os membros respondam pelo menos uma vez.

No final o grupo deverá analisar e discutir os resultados registados no quadro.

Proposta de tópicos para debate:

- Em que é que as duas colunas são semelhantes? No que é que diferem?
- Será que as mulheres e raparigas ou os homens e os rapazes têm de se comportar de acordo com as palavras das listas?
- Será que podem fazer coisas que são consideradas “típicas” do sexo oposto?
- Quais são as possíveis consequências?
- Que estereótipos podemos aqui identificar?
- Como é que estas diferentes características, responsabilidades e expectativas podem afectar as opções de vida de mulheres/raparigas e homens/rapazes?

Adaptado de: Notai - Notas para a Igualdade (2008). EXITO: Experimentar a Igualdade no Trabalho e nas Organizações. Parceria de desenvolvimento do Projecto EXITO (Acção 3).

Jogo 1 - Documento de apoio n.º 1

Estereótipos de Género

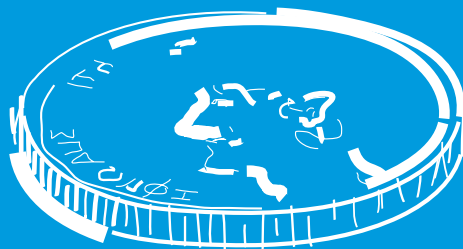
Estas listas resultaram da aplicação desta actividade no âmbito do projecto Êxito.

As mulheres são...

Dependentes
Fracas
Incompetentes
Menos importantes
Emotivas
Donas de casa
Apoiantes
Frágeis
Medrosas
Pacificadoras
Cautelosas
Flexíveis
Calorosas
Passivas
Seguidoras
Modestas
Subjectivas
Suaves
Maternais
Pacientes
Alegres
Cuidadoras
Cooperativas

Os homens são...

Independentes
Fortes
Competentes
Mais importantes
Lógicos
Responsáveis pelo sustento da família
Líderes
Protectores
Valentes
Agressivos
Aventureiros
Consistentes
Autónomos
Activos
Agentes de acção
Sinceros
Assertivos
Impetuosos
Autoritários
Competitivos



2. CARA OU COROA

Tema: Violência no namoro

Objectivos: Estimular a adopção de comportamentos assertivos; discutir a questão da violência no namoro; reflectir sobre a influência da linguagem verbal e não-verbal na resolução de conflitos; desenvolver competências de resolução de conflitos.

Idade preferencial: A partir dos 13 anos

Nº de participantes: 14 a 24. Se o número for ímpar, um/a participante ficará como observador/a

Duração: 50 minutos

Materiais: Sem especificações

Implementação passo-a-passo

Organizar os membros do grupo em duas filas (A e B), com igual número de pessoas, e colocá-las em paralelo, de modo a formar facilmente pares (A e B) entre os membros que se encontrem frente-a-frente.

Explicar à pessoa que ficará como observadora que deverá estar atenta a todos os comportamentos para no final poder fazer uma apreciação. Caso não tenha sido nomeado/a um/a observador/a, (nº de participantes par) esse papel será desempenhado por quem estiver responsável pela dinamização do jogo.

Os membros da fila A deverão imaginar uma situação de conflito no namoro. Para facilitar, podem ser dados alguns exemplos: não querer que o/a namorado/a saia com pessoas amigas, controlar o uso do telemóvel do/a namorado/a, etc. Cada membro da fila A deve representar essa situação para o seu par da fila B, podendo mesmo manifestar agressividade verbal ou gestual, desde que não magoe fisicamente o seu par.

Os membros da fila B não sabem de antemão qual é o conflito com que se irão defrontar, mas deverão tentar defender-se da melhor forma que lhes for possível.

Antes de dar início às representações, sublinhar que estas devem ser breves, preferencialmente com duração inferior a um minuto, e que devem seguir a ordem da fila.

Quando todos os membros da fila A tiverem representado o papel de agressor/a devem inverter-se os papéis, ou seja, os membros da fila B passarão a representar o papel de agressores/as e os da fila A o papel de vítimas.

Depois de todas as representações estarem concluídas, deve-se promover a reflexão.

Proposta de tópicos para o primeiro debate:

- Em que papel se sentiram melhor?
- Observaram alguns traços comuns na linguagem (verbal e não-verbal) utilizada pelos/as colegas que representaram o papel de agressor/a?

- Observaram alguns traços comuns na linguagem (verbal e não-verbal) utilizada pelos/as colegas que representaram o papel de vítima?

Pedir à pessoa que ficou como observadora que faça uma apreciação geral do que se passou durante a dinâmica.

Após esta reflexão, pedir aos/às participantes que seleccionem a representação que mais chamou lhes a atenção e pedir-lhes para explicarem o porquê.

Solicitar ao grupo duas pessoas voluntárias que se disponibilizem para voltarem a representar a situação de conflito que tiver sido destacada pela maioria dos/as participantes, mas desta vez transformando-a numa situação não agressiva. Essa situação pode ser representada várias vezes, com diferentes estratégias para resolução do conflito.

Proposta de tópicos para o segundo debate:

- Quais os efeitos da agressividade?
- Que conclusões é que retiram destas representações?
- Quais as diferenças a nível verbal e não-verbal entre as representações dos conflitos agressivos e as representações de conflitos não agressivos?
- Quais as vantagens e desvantagens de cada uma destas estratégias de resolução de conflitos?



3. ALTERNATIVAS AO "BULLYING"

Tema: *Bullying*

Objectivos: Facilitar a compreensão de causas e consequências do *bullying*. Explorar vias que facilitem o controlo do fenómeno.

Idade preferencial: A partir dos 13 anos

Nº de participantes: 10 a 25

Duração: 90 minutos

Materiais: Cenas de *bullying*, impressas uma em cada folha (ver documentos de apoio n.ºs 1 e 2)

Implementação passo-a-passo

Introduzir o tema com uma “chuva de ideias” em torno da identificação de actos de *bullying*.

Dividir os alunos e alunas em 3 grupos e entregar a cada grupo uma das cenas sobre *bullying* (Jogo 3, Documento de apoio n.º1). Cada grupo disporá de 15 minutos para analisar o texto e preparar a representação da cena que lhe foi atribuída.

Após a apresentação das 3 dramatizações, promover o debate.

Proposta de tópicos para o primeiro debate:

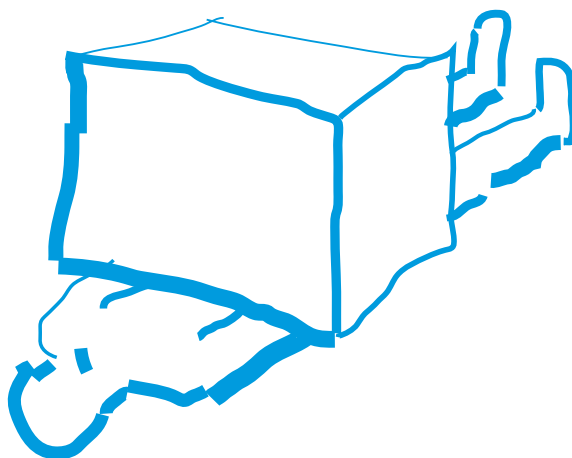
- O que é que gostaram mais e o que é que gostaram menos? Porquê?
- As cenas são realistas? Em que é que se basearam para as representar?
- Na cena 1, o que é que foi feito para melhorar a situação? O que é que a piorou?
- Na cena 2, como se sentiram a falar com um/a agressor/a de *bullying*? Que técnicas poderão ter um efeito mais positivo? E mais negativo?
- Em relação à cena 3, como se deverá falar com uma pessoa que está a ser vítima de *bullying*? Como se poderão encontrar soluções que sejam aceitáveis para a vítima?

Ler em voz alta as 3 histórias sobre *bullying* que se encontram em anexo (Jogo 3, documento de apoio n.º2) e promover um novo debate.

Proposta de tópicos para o segundo debate:

- Como é que as vítimas de *bullying* se sentem?
- A vítima de *bullying* é responsável pela violência de que está a ser alvo?
- Os/as agressores/as de *bullying* estarão a tentar provar alguma coisa?
- O *bullying* é uma questão de poder?
- O que é que um amigo ou amiga de uma vítima de *bullying* poderá fazer?
- Quais são os preconceitos mais frequentes em relação às vítimas?

- Quem pode ser responsável por controlar um problema de *bullying*?
- De que forma é que cada um de nós pode contribuir para ajudar a resolver este problema?



—
Adaptado de: Council of Europe (2002). *Compass: A Manual on Human Rights Education with Young People*, p. 111-113.

Jogo 3 - Documento de apoio n.º 1

Cenas sobre *bullying* para representar e discutir

Cena 1

Um estudante vai ter com várias pessoas com autoridade na escola e tenta explicar-lhes que um colega seu está a ser vítima de *bullying*.

O director da escola assume um papel autoritário e tradicionalista referindo os padrões comportamentais desajustados dos alunos e alunas dos dias de hoje. O director de turma não quer assumir responsabilidades. Os outros professores e professoras subestimam o problema, não o reconhecendo como sendo *bullying*.

Cena 2

Um grupo de alunos e alunas tenta falar com o colega que está a praticar *bullying* sobre um colega mais novo.

Cena 3

Vários/as estudantes reúnem-se para falar acerca de um amigo que está a ser vítima de *bullying* por parte de um grupo de estudantes mais velhos. Querem ajudar o seu amigo e tentam analisar as várias possibilidades.

Jogo 3 - Documento de apoio n.º 2

Histórias sobre *bullying* para ler e discutir

História 1

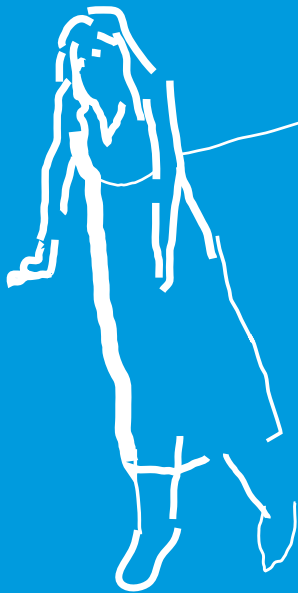
Tenho 13 anos e detesto ir à escola porque ninguém gosta de mim. Há um grupo de miúdos que me está sempre a chamar nomes: dizem que sou feia e gorda e que os meus pais não devem gostar de mim. A minha melhor amiga agora evita-me e juntou-se a outro grupo. Detesto-a. Sinto-me sozinha e assustada e tenho medo que aquilo que dizem sobre os meus pais seja verdade.

História 2

Este ano comecei a frequentar uma escola diferente porque tive de mudar de cidade. Algumas raparigas riem-se quando eu passo. Acho que têm ciúmes porque os rapazes da escola olham muito para mim. Para além de me roubarem material escolar e de me insultarem, fazem telefonemas anónimos para minha casa. Não aguento mais esta situação. Estou assustada e zangada. Já tentei fazer queixa à directora, mas ela acha que eu é que tenho que fazer um esforço para me integrar. Não sei o que faça.

História 3

O meu melhor amigo disse-me que alguns colegas o andam a incomodar na escola. Quando me contou isto, fui falar com esses rapazes. Mas, a partir daí, começaram a fazer-me o mesmo. Agora somos ambos vítimas dos insultos e das ameaças deles. Decidimos ficar calados, pois se fizermos alguma coisa, é provável que tudo piore.



4. O CAVALEIRO BRANCO

Tema: Violência no namoro

Objectivos: Sensibilizar os alunos e alunas para algumas características que ajudam a distinguir entre uma relação saudável e uma relação potencialmente abusiva ou violenta. Reflectir sobre o modo como as relações de poder e de controlo podem estar presentes no namoro.

Idade preferencial: Dos 13 anos aos 18 anos

Nº de participantes: 10 a 25

Duração: 40 minutos

Materiais: Uma cópia da história “O Cavaleiro do Cavalo Branco” para cada participante.

Implementação passo-a-passo

Distribuir a cada participante uma cópia da história “O Cavaleiro do Cavalo Branco”.

Ler a história em voz alta para todo o grupo e promover o debate.

Proposta de tópicos para debate:

- Como é que se sentiram ao ouvirem a história? Porquê?
- O que é que vocês acham desta relação?
- Em que altura é que a protagonista terá percebido que a relação pode ser perigosa?
- Que sinais indicam que esta relação pode ser abusiva?
- Como distinguimos uma relação romântica de uma relação abusiva?
- Onde e como é que podemos aprender mais acerca das relações amorosas? Essas fontes de conhecimento, até que ponto são fiáveis?
- De que forma é que a violência e a discriminação de género são retratadas? A violência é romantizada?
- Será que isto afecta o modo como os/as jovens se relacionam com pessoas do outro sexo ou com pessoas com uma sexualidade diferente?

Em alternativa à leitura em voz alta, a história pode ser representada por um grupo de participantes. Depois de representada, o debate pode ser igualmente dinamizado mediante os tópicos anteriormente sugeridos.

Adaptado de: Council of Europe (2002). Compass: A Manual on Human Rights Education with Young People, p.139-142.

Jogo 4 - Documento de apoio n.º 1

Versão da história para leitura

“A Susana sempre gostou muito de dançar: aos sábados costumava ir à discoteca com as suas amigas divertir-se um pouco. Numa dessas noites, conheceu Manuel, um rapaz um pouco mais velho, por quem se apaixonou de imediato. Os elogios constantes que este lhe fazia, levavam a que se sentisse especial e única. Nessa mesma noite, começaram a namorar.

Cedo se tornaram íntimos, passando grande parte do tempo juntos e Manuel não parava de elogiar Susana. O que ela sentia quando estavam juntos era indescritível. Parecia que cada minuto que passavam separados se tornava numa eternidade.

Era como se fossem feitos um para o outro, concordavam sempre em tudo. A primeira vez que as suas opiniões se revelaram diferentes foi sobre a roupa de Susana.

- Tu és tão gira, tão elegante, mas não achas que essa saia é um pouco curta demais? Eu só estou preocupado contigo, mais nada, mas devias usar outra coisa. Eu sentia-me melhor se o fizesses. Nós pertencemos um ao outro, não é? Tu és minha...

Mas, apesar de discordar de Manuel, Susana evitou entrar em conflito. A relação deles era tão mágica, para quê discutirem por tão pouco? Desde essa data, começou a usar sempre calças de ganga.

Tempos mais tarde, Manuel revelou-lhe não gostar das suas amigas:

- Passas tempo a mais com as tuas amigas. Nós passamos tempos tão bons só os dois. Será que eu não chego para ti? Não devias confiar tanto nelas. Acho que têm uma má influência em ti. Quando estás com

as tuas amigas, ficas logo diferente. Não gosto do modo como falas e te comportas quando estás com elas.

Isto foi um choque para Susana, porque desde a escola primária que sempre fora inseparável das suas amigas. Mas, sentindo a sua relação em perigo, acabou por ceder e ia passando cada vez menos tempo com as amigas.

Mas o desagrado de Manuel não se limitava às suas amigas, parece que também os seus pais lhe desagradavam:

- Eu gosto dos teus pais, mas porque é que temos de estar com eles todos os domingos? Gostava de passar mais tempo contigo, a sós. Além disso, os teus pais nem sequer gostam de mim, estão sempre a criticar-me. Estão mortinhos para que terminemos a relação...

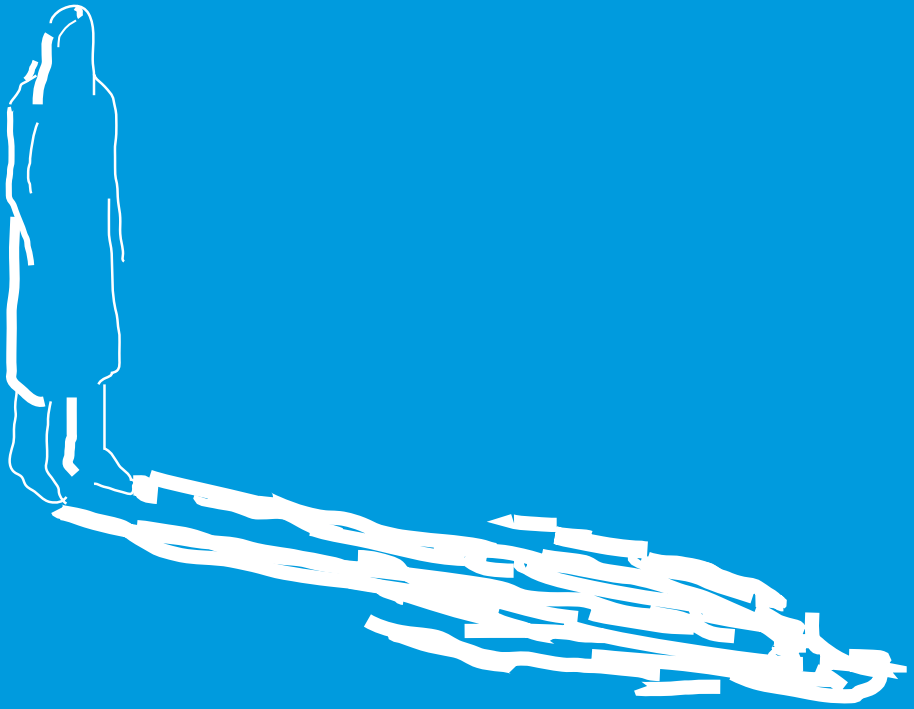
Susana começou a ficar seriamente preocupada com a sua relação, sentia que as exigências de Manuel eram excessivas, mas o que fazer para manter a paz? Cada vez se afastou mais dos pais, assim teria paz...

Ou será que não?"

Jogo 4 - Documento de apoio n.º 2

Versão da história para representação

Cavaleiro	Oh Susana, és tão bonita. E tens uma forma de ser única, eu adoro tudo em ti...
Narrador	A Susana sente-se feliz e sente-se muito atraída pelo rapaz.
Cavaleiro	Nunca me senti tão próximo de ninguém. Tu és a pessoa mais importante da minha vida. Amo-te tanto!
Narrador	A Susana sente que é muito importante para aquela pessoa. Sente-se segura com ele.
Cavaleiro	Parece que nascemos um para o outro. É como se fôssemos um só. Não precisamos de mais ninguém, pois não?
Narrador	A Susana sente que todo o mundo foi deixado para trás e que cada minuto que passa sem ele, é como se fosse uma eternidade...
Cavaleiro	Tu és tão gira, tão elegante, mas não achas que essa saia é um pouco curta demais? Eu só estou preocupado contigo, mais nada. Devias usar outra coisa. Eu sentia-me melhor se o fizeses. Nós pertencemos um ao outro, não é? Tu és minha...
Narrador	Como a Susana gosta muito dele e não quer conflitos, muda o modo como se veste para lhe agradar.
Cavaleiro	Passas tempo a mais com as tuas amigas. Mas nós passamos tempos tão bons só os dois. Será que eu não chego para ti? Não devias confiar nelas, elas têm uma má influência em ti. Quando estás com as tuas amigas, ficas logo diferente. Não gosto do modo como falas e te comportas quando estás com elas.
Narrador	E como a Susana lhe quer agradar, vai passando menos e menos tempo com as amigas...
Cavaleiro	Eu gosto dos teus pais, mas porque é que temos de estar com eles todos os domingos? Gostava de passar mais tempo contigo a sós. Além disso, os teus pais nem sequer gostam de mim, estão sempre a criticar-me. Estão mortinhos para que terminemos a relação...
Narrador	A Susana está preocupada com a relação. Ela não o quer perder e cada vez passa menos tempo com a sua família. Agora parece que há paz, será mesmo?



5. UM, DOIS, TRÊS

Tema: Estereótipos de género.

Objectivos: Promover a compreensão da influência dos estereótipos de género no processo de socialização.

Idade preferencial: Sem especificações

Nº de participantes: Até 25

Duração: 40 minutos

Materiais:

- Fichas de instruções para cada grupo (jogo 5, documento de apoio n.º1)
- 2 Conjuntos de cartões com adjectivos (jogo 5, documento de apoio n.º2)
- Folha de papel, preferencialmente A3, dividida em duas colunas com os títulos “Masculino” e “Feminino”
- Folha de papel, preferencialmente A3, dividida em duas colunas com os títulos “Desejável” e “Indesejável”
- Quadro e material para afixação das folhas e cartões (por ex. bostik ou fita-cola)

Implementação passo-a-passo

Formar dois grupos com número de participantes igual ou similar. Pedir aos grupos que se dirijam para locais da sala distintos, tão afastados um do outro quanto for possível.

Entregar a cada grupo um conjunto de cartões, após terem sido baralhados. Fornecer a folha com as colunas “Masculino” e “Feminino” a um grupo e a folha com as colunas “Desejável” e “Indesejável” ao outro grupo. Entregar as respectivas instruções e pedir aos/às participantes que as leiam atentamente.

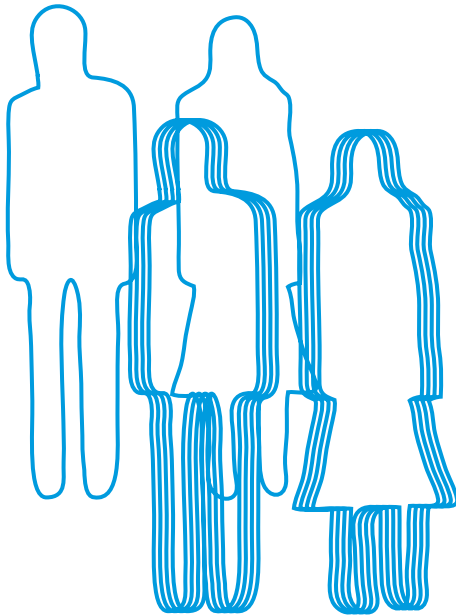
Cada grupo terá no máximo 10 minutos para concluir o jogo. Porém, o grupo que finalizar mais rapidamente será o vencedor. No final devem expor-se os resultados de cada equipa num local visível (quadro ou parede, por ex.) e fazer-se um debate em plenário.

Proposta de tópicos para debate:

- O que é que acharam do exercício?
- De que é que gostaram mais? E menos? Porquê?
- Há alguma coisa nos resultados que vos tenha surpreendido? Porquê? (provavelmente as características femininas serão maioritariamente indesejáveis e as masculinas desejáveis)
- O que é que pensam destas diferenças?
- A caracterização do masculino e feminino que construímos reflecte estereótipos?
- Como é que aprendemos os estereótipos de género?
- Os estereótipos de género influenciam o modo como julgamos as pessoas?
- Quais serão as consequências destes estereótipos para rapazes

e para raparigas?

- Como é que os estereótipos de género contribuem para a violência de género?
- Qual é o peso dos estereótipos nas nossas opções de vida? De que modo deixamos que afectem a nossa liberdade de escolha?



—
Adaptado de: Council of Europe (2008). Gender Matters: A Manual on addressing gender-based violence with young people, p. 106-109.

Jogo 5 - Documento de apoio n.º 1

Instruções para cada grupo

Instruções Grupo A

Algumas características são consideradas mais femininas enquanto outras são consideradas mais masculinas. Devem colocar os cartões na coluna que vos parece mais adequada. Trabalhem o mais rapidamente possível. O grupo que terminar primeiro ganha o jogo.

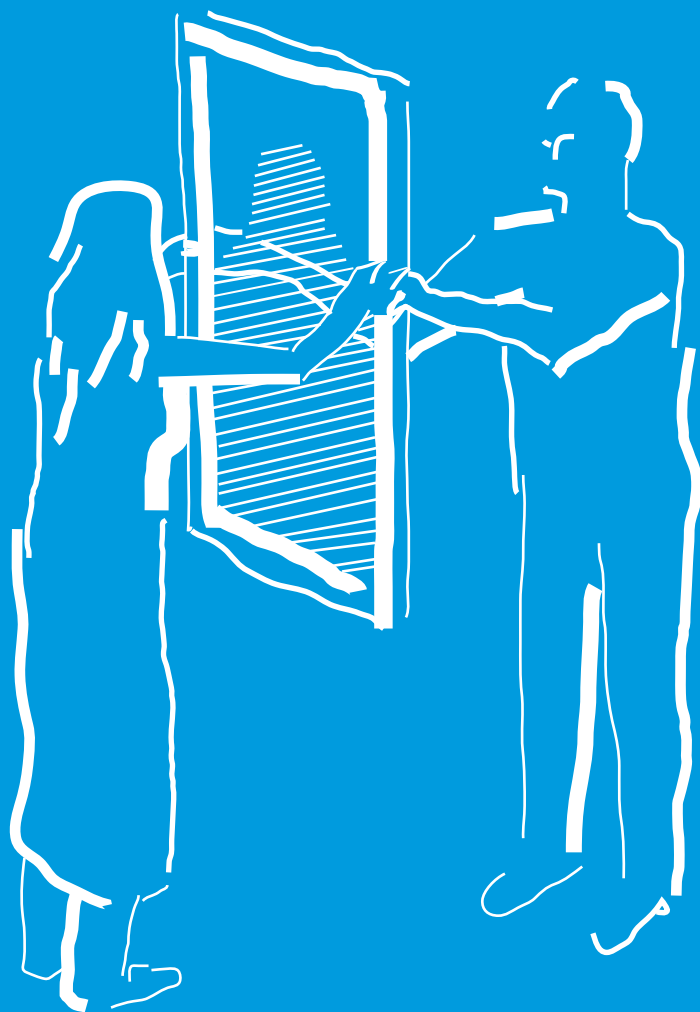
Instruções Grupo B

Algumas características são consideradas desejáveis enquanto outras são consideradas indesejáveis. Devem colocar os cartões na coluna que vos parece mais adequada. Trabalhem o mais rapidamente possível. O grupo que terminar primeiro ganha o jogo.

Jogo 5 - Documento de apoio n.º 2

Cartões para imprimir em duplicado e recortar (criar dois conjuntos de cartões)

Dependente	Independente
Emocional	Racional
Objectivo/a	Subjectivo/a
Submisso/a	Dominante
Passivo/a	Activo/a
Competente	Incompetente
Indeciso/a	Decidido/a
Ambicioso/a	Conformado/a
Diplomático/a	Frontal



6. A HISTÓRIA DE VIDA DA JOANA E DO JOÃO

Tema: Estereótipos de género

Objectivos: Analisar o modo como, a partir das características biológicas, se tendem a construir histórias de vida diferentes para rapazes e raparigas. Explorar a noção de papéis sociais de género.

Idade preferencial: Sem especificações

Nº de participantes: 8 a 2

Duração: 40 minutos

Materiais: 2 bolas, *flipchart* com duas folhas ou quadro branco, Marcadores

Implementação passo-a-passo

Os/as participantes deverão ser divididos em dois grupos, ambos com a tarefa de construir a história de vida de uma pessoa imaginária. Um dos grupos irá construir a história da Joana e o outro grupo a história do João. Devem considerar as várias etapas da vida (nascimento, infância, adolescência, idade adulta, velhice), aspirações, condições de vida, sucessos e insucessos.

Cada grupo deverá eleger um/a relator/a para redigir a história que vai sendo criada.

Entregar uma bola a cada grupo. A pessoa que tem a bola na mão inicia a história e, em seguida, passa a bola a outro/a participante, de modo aleatório e rápido. Quem receber a bola deverá continuar a história, passando em seguida a bola, sucessivamente. É importante que a história seja criada de modo espontâneo e célere para que cada participante contribua com a primeira ideia que lhe ocorrer.

No final, o/a relator/a de cada grupo deverá apresentar em plenário a história criada. Em simultâneo, a pessoa responsável pela dinamização do jogo deverá registrar os aspectos-chave que caracterizam cada história. Pode utilizar uma folha de *flipchart* para cada história ou um quadro branco, dividido ao meio.

No final, em plenário, deve-se dinamizar um debate em torno do modo como os papéis sociais condicionam diferentemente a vida de rapazes e raparigas.

Proposta de tópicos para debate:

- O que é que acharam do exercício?
- O que é que mais gostaram e o que é que menos gostaram?
- Porquê?
- O que é que acharam dos resultados?
- Surpreendeu-vos alguma coisa nas histórias?
- Que é diferenças encontram nestas histórias?
- De onde é que vêm estas diferenças?
- Que estereótipos é que vocês aqui encontram?
- Na vossa opinião de que forma é que a classificação dos géneros influencia o modo como perspectivamos as nossas vidas?
- Quais são as consequências destes estereótipos nos jovens rapazes e raparigas?

Adaptado de: REDE (2010). Kit Pedagógico sobre Género e Juventude: Educação não formal para o mainstreaming de género na área da juventude, p. 35-36.



7. O EXTRATERRESTRE

Tema: Estereótipos de género

Objectivos: Analisar o modo como os papéis sociais tradicionalmente atribuídos a mulheres e a homens estão presentes nas nossas percepções individuais.

Idade preferencial: Sem especificações

Nº de participantes: 6 a 24

Duração: 40 Minutos

Materiais: 2 folhas de cartolina, marcadores

Implementação passo-a-passo

O/a dinamizador/a é um extraterrestre acabado de chegar à Terra que encontrou este grupo de pessoas e gostava de saber o que é um homem e o que é uma mulher.

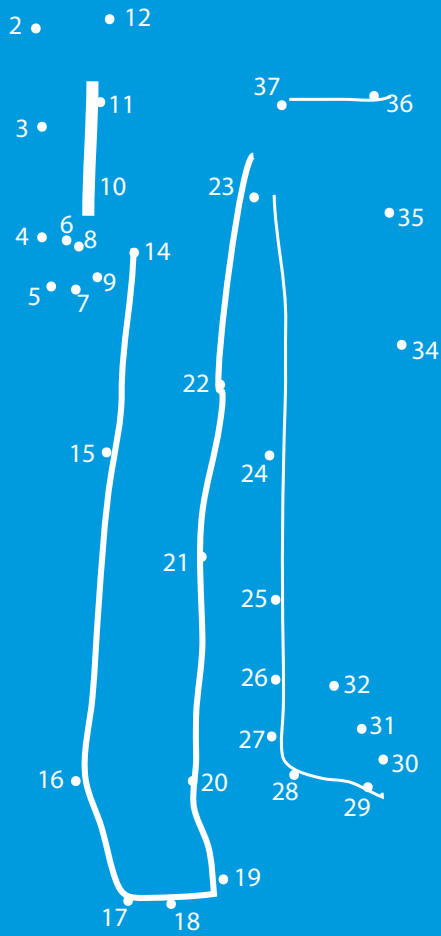
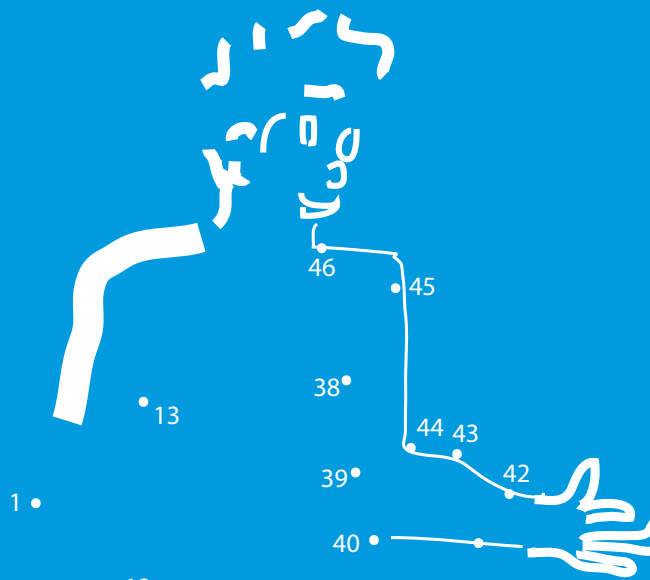
Dividir os/as participantes em dois grupos. Um dos grupos ficará responsável por explicar o que é um homem enquanto o outro se responsabilizará por explicar o que é uma mulher.

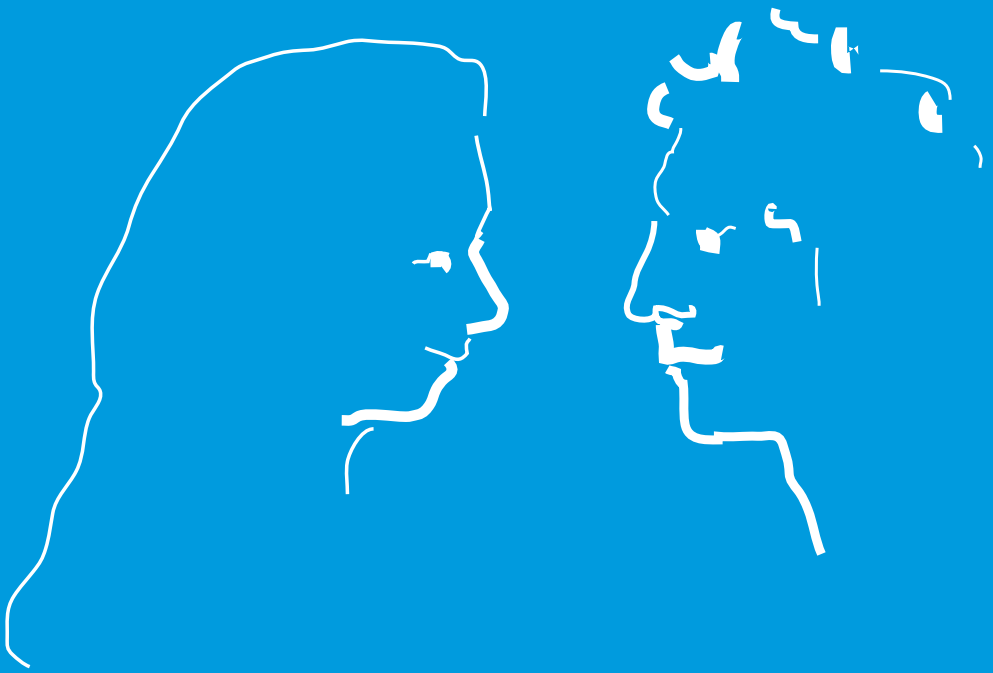
Entregar uma folha de cartolina a cada grupo, que deve ser utilizada para facilitar a comunicação relativa à descrição do que é um homem

ou uma mulher. Conceder 20 minutos para esta tarefa. Depois de os dois grupos terminarem o trabalho, pedir para apresentarem os resultados em plenário.

Proposta de tópicos para debate:

- O que acharam do exercício?
- De que é que gostaram mais? E menos? Porquê?
- Alguma coisa nos resultados vos surpreendeu? Porquê?
- Não há homens que têm o cabelo comprido?
- Não há mulheres com o cabelo curto?
- Na Irlanda os homens não usam saia?
- Não há aqui mulheres de saia?
- Todas as mulheres usam acessórios?
- Não há homens vaidosos?
- O que é que distingue um homem e uma mulher?
- O que é que esta actividade nos mostra?
- Que estereótipos é que vocês transmitiram aqui? (Pedir a cada um dos grupos que identifique os estereótipos associados ao sexo que lhe coube representar.)
- De que modo é que os estereótipos influenciam o modo como julgamos as pessoas?
- Quais serão as consequências destes estereótipos para rapazes e raparigas?
- Como é que as pessoas são afectadas quando não se enquadram nestes estereótipos?
- Qual é o peso dos estereótipos nas nossas opções de vida? De que modo deixamos que nos afectem a nossa liberdade de escolha?





8. O QUE ESPERAR?

Tema: Estereótipos de género

Objectivos: Promover a compreensão das expectativas diferenciadas da sociedade em relação a jovens do sexo masculino e feminino.

Idade preferencial: Sem especificações

Nº de participantes: 12 a 30

Duração: 60 minutos

Materiais: 5 folhas de cartolina, cada com uma das seguintes palavras: escola, família, amigos, sociedade, relações íntimas; marcadores e bostik

Implementação passo-a-passo

Dividir os/as participantes em 5 grupos e entregar a cada grupo uma folha de cartolina.

Convidar os grupos a discutirem acerca daquilo que a sociedade espera de um rapaz e de uma rapariga, de acordo com o tema previamente escrito na folha de cartolina que lhe foi entregue.

Sugerir aos grupos as seguintes linhas de reflexão:

- Que diferenças se podem identificar entre as expectativas relacionadas com rapazes e raparigas?
- O que é que gostariam que fosse diferente?
- Como pensam que poderão mudar esses aspectos?

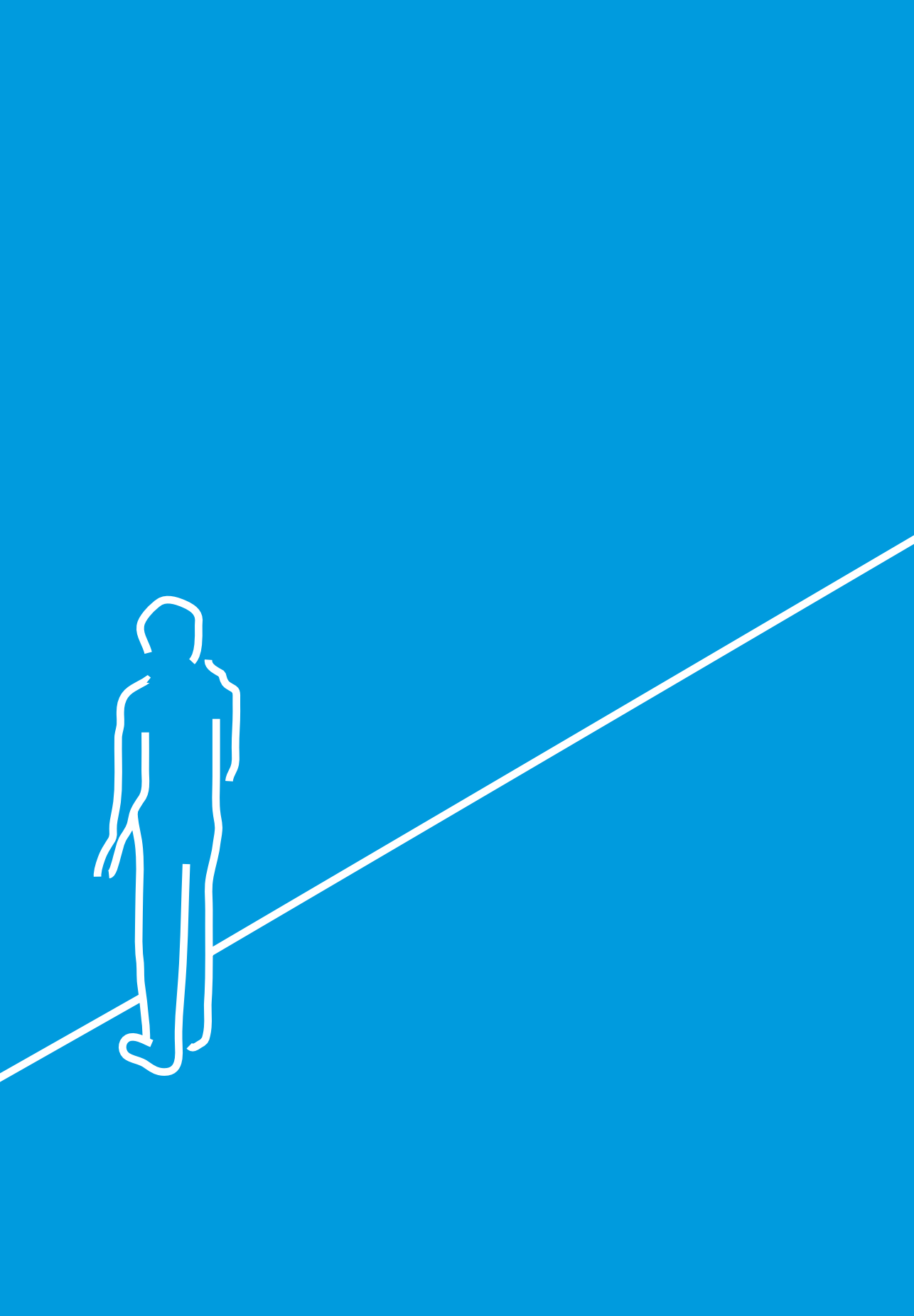
Após 10 minutos de discussão cada grupo deve escrever na folha de cartolina as suas conclusões.

Afixar as folhas de cartolina em local visível. Pedir a cada grupo que apresente os resultados do seu trabalho e dinamizar um debate em plenário.

Proposta de tópicos para debate:

- Qual a origem das expectativas identificadas?
- 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?
- Como é que nós próprios poderemos contribuir para as alterar?

—





9. FRENTE-A-FRENTE

Tema: Igualdade de género

Objectivos: Promover um debate crítico em que se confrontem pontos de vista díspares e se analisem as diferentes vertentes de uma problemática, tendo em vista a sensibilização dos/as participantes para a promoção da igualdade de género.

Idade preferencial: Sem especificações

Nº de participantes: 8 a 30

Duração: 30 minutos

Materiais: Quadro e marcadores

Implementação passo-a-passo

Seleccionar o tema da actividade. Exemplos: participação equilibrada de homens e mulheres nos órgãos de decisão política; participação dos homens na educação das crianças; partilha de responsabilidades domésticas, etc.

Dividir os/as participantes em dois grupos. Pedir a um grupo que identifique exclusivamente argumentos a favor da questão seleccionada e ao outro grupo que identifique exclusivamente argumentos contra. O objectivo do jogo é permitir ter uma visão mais aprofundada da proble-

mática escolhida, estimular uma atitude assertiva e a capacidade de argumentação.

Solicitar a uma pessoa que seja o/a relator/a.

Colocar os membros em duas linhas paralelas, frente a frente, e dar início ao debate.

Cada grupo só pode referir os argumentos a favor ou contra, consoante a tarefa que lhe foi distribuída. O/a dinamizador/a da sessão deverá assegurar a participação de todos os membros de cada grupo.

O/a relator/a deve dividir o quadro ao meio e registar em cada metade os principais argumentos a favor e contra que cada grupo referir.

No final proceder ao debate da actividade.





10. IGUALiTiONARY

Tema: Igualdade de género

Objectivos: Promover a reflexão acerca do modo como os estereótipos de género podem limitar as escolhas profissionais das raparigas e dos rapazes.

Idade preferencial: Sem especificações

Nº de participantes: 8 a 20

Duração: 50 minutos

Materiais:

- Lista de palavras para ilustrar (jogo 10, documento de apoio n.º1)
- *Flipchart* ou quadro (para registar a pontuação das equipas)
- Marcadores, canetas de feltro e/ou lápis de cor
- Folhas de papel A4
- Fita-cola de papel

Implementação passo-a-passo

Pedir às pessoas que formem equipas de 3 a 4 membros, que escolham um nome que as identifique e que se posicionem afastadas entre si.

Chamar um membro de cada equipa e entregar-lhe folhas de papel, canetas ou lápis de cor e o cartão com uma palavra (será igual para todas as equipas). O anexo Jogo 10, documento de apoio n.º 1 contém a lista de palavras a utilizar.

Pedir aos membros que voltem ao seu grupo e ilustrem a palavra através de um desenho, para que a sua equipa a consiga adivinhar. Os/as desenhadores/as não podem escrever números ou palavras e só podem falar para confirmar a resposta correcta. O resto da equipa só pode propor soluções. Não deve colocar questões.

A equipa tem dois minutos para adivinhar cada palavra. Se a resposta foi encontrada, ganha 1 ponto. Caso contrário marca 0 pontos.

O/a dinamizador/a do jogo deve escrever o nome de cada equipa num quadro ou *flipchart* e ir registando a pontuação.

Pedir aos/às desenhadores/as de cada equipa para escreverem a palavra no desenho, tenha ou não sido descoberta.

De seguida iniciar a ilustração de uma nova palavra, seguindo os mesmos procedimentos. É importante que todas as pessoas da equipa sejam desenhadoras, pelo menos uma vez.

Após todos/as os/as participantes terem sido desenhadores/as, expor os desenhos no quadro ou na parede e proceder ao debate dos resultados em plenário.

Proposta de tópicos para debate:

- A actividade pareceu-vos difícil? Porquê?

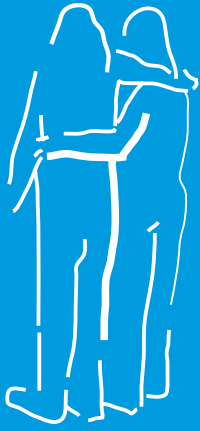
- Depois de observarem os desenhos, quais as comparações entre as diversas imagens associadas às palavras?
- De que forma é que as imagens/palavras revelam as nossas representações estereotipadas?
- Qual a origem das nossas imagens: positivas ou negativas?
- De que forma é que estes estereótipos condicionam as escolhas profissionais de rapazes e raparigas?

Jogo 10 - Documento de apoio n.º 1

Lista de palavras para ilustrar

Relações públicas	Psiquiatra
Polícia	Estilista
Cabeleireiro/a	Barbeiro/a
Advogado/a	Juiz/a
Assistente social	Futebolista profissional
Trabalhador/a de construção civil	Decorador/a
Secretário/a	Enfermeiro/a
Doutor/a	Lojista
Arrumador/a	Engenheiro/a
Empregado/a doméstica/a	Educador/a de infância
Militar	Fotógrafo/a
Pintor/a	Assistente de bordo
Mecânico/a	Operador/a de câmara
Instrutor/a de condução	Maquinista
Vendedor/a ambulante	

Adaptado de: Rede Portuguesa de Jovens para a Igualdade de Oportunidades entre Mulheres e Homens (2010). Kit Pedagógico sobre Género e Juventude: Educação não formal para o mainstreaming de género na área da juventude, p. 122.



11. NAMORAR DÁ QUE FALAR...

Tema: Violência no namoro

Objectivos: Promover a compreensão da importância dos afectos e da expressão dos sentimentos; facilitar o posicionamento em situações de namoro abusivas.

Idade preferencial: A partir dos 13 anos

Nº de participantes: 10 a 30

Duração: 60 minutos

Materiais:

- 3 folhas de cartolina contendo uma das seguintes expressões: “Concordo”, “Discordo” e “Não Sei”
- Cartões com frases polémicas (ver jogo 11, documento de apoio n.º 1)
- 1 saco pequeno, para colocar os cartões onde se escreveram as frases polémicas

Implementação passo-a-passo

Afixar num canto da sala a folha de cartolina “Concordo”, no canto seguinte a folha de cartolina “Discordo” e no centro destas duas a que tem escrito “Não Sei”.

Explicar aos/às participantes que irão participar num debate sobre o namoro e que o/a dinamizador/a irá retirar uma frase do saco de cada vez e lê-la. Os/as participantes devem posicionar-se junto da folha de cartolina que melhor reflectir a sua opinião. As pessoas que ficarem junto do “Concordo” e do “Discordo” deverão argumentar, de forma a ajudarem as que se colocaram junto ao “Não Sei” a formarem a sua opinião, ou aquelas que estão no grupo contrário a mudarem de opinião e de sítio.

Dar início ao debate retirando a primeira frase do saco e lendo-a. Quando todos/as os/as participantes estiverem posicionados/as de acordo com a sua opinião, moderar o debate gerado. Em seguida, ir retirando novas frases do saco.

Depois da discussão de diferentes frases, proceder ao debate final.

Nota: O/a dinamizador/a e os/as participantes podem sugerir frases para debate diferentes das propostas no documento de apoio.

Proposta de tópicos para debate:

- Que conclusões é que retiraram da realização desta actividade?
- Quais os sinais que indicam que uma relação poderá ser abusiva ou violenta?
- Como distinguimos uma relação romântica de uma relação abusiva?
- De que forma é que a violência de género é retratada? A violência é romantizada?
- Será que isto afecta o modo como os/as jovens se relacionam com pessoas do outro sexo ou com pessoas com uma sexualidade diferente?

Jogo 11 - Documento de apoio n.º 1

Cartões com frases para discussão

Os namorados às vezes gritam, mas isso é normal.

Se o meu namorado me pedir para ter relações sexuais com ele, devo aceitar para provar o meu amor.

O meu namorado é só meu.

Os rapazes não mostram os sentimentos.

Se eu tiver namorada não posso ser muito amigo de outras raparigas.

Tenho o direito de ver as mensagens do telemóvel da minha namorada.

Se uma rapariga “se fizer” ao meu namorado tenho o direito de a insultar publicamente.

Posso contar o que faço com a minha namorada aos meus amigos.

Se a minha namorada tiver ciúmes das minhas amigas, devo evitá-las.

Quem tem muitos ciúmes, tem uma grande paixão.

Não deixo que a minha namorada use decotes grandes ou saias curtas, para a proteger dos olhares dos outros.

Adaptado de: ACES Douro (2010). Namorar dá que falar.



12. O QUE FAZER?

Tema: Relacionamentos amorosos

Objectivos: Desenvolver a capacidade de resolução de problemas e estimular a assertividade nas relações íntimas.

Idade preferencial: Sem especificações

Nº de participantes: 6 a 30

Duração: 60 minutos

Materiais: Folha com dilemas (ver jogo 12, documento de apoio n.º 1); 4 cartões contendo uma das letras A, B, C ou D

Implementação passo-a-passo

Colocar nos quatro cantos da sala os cartões com as letras A, B, C e D. Pedir aos/às participantes para se dirigirem até ao centro da sala e dizer-lhes que irá ser lido um dilema, com várias soluções possíveis e que terão de optar por uma delas.

Explicar que a cada solução corresponde uma das letras presentes nos vários cantos da sala. Cada pessoa deverá ouvir o dilema, escolher a solução com a qual mais se identifica e deslocar-se para o canto da sala correspondente.

Pedir aos/às participantes para reflectirem acerca das vantagens e desvantagens de cada solução do dilema e, no final, dinamizar um debate sobre as questões que o jogo levantou.

Proposta de tópicos para debate:

- Acham que estes dilemas correspondem à realidade?
- Como é que pensam que as pessoas fazem escolhas, quando confrontadas com este tipo de dilemas?
- Quais as consequências deste tipo de dilemas?
- Quando um pessoa está indecisa, como poderá encontrar apoio que a ajude a tomar decisões desta natureza?
- Quais são os direitos de cada pessoa relativamente à sua vida sexual?
- Quem deverá decidir os direitos de cada um/a?

—
Adaptado de: Council of Europe (2002). Compass: A Manual on Human Rights Education with Young People, p. 147-150.

.....

Jogo 12 - Documento de apoio n.º 1

Dilema 1

A Francisca tem 15 anos e foi à discoteca com os seus amigos. O João Miguel, o rapaz mais giro da escola, nessa noite meteu-se com ela e começaram a curtir. No final da noite, segredou-lhe ao ouvido, convidando-a a passar o resto da noite em casa dele, explicando-lhe que estavam na boa pois os seus pais foram passar o fim-de-semana à aldeia. Eles os dois não se conhecem. O que é que a Francisca deve fazer?

- a) Dizer que não, sem dar explicações.
- b) Dizer que sim, porque o João é super giro e não pode perder a oportu-

tunidade de passar uns momentos a sós com ele.

- c) Dizer que sim, mas na condição de se fazerem acompanhar por outras pessoas.
- d) Outra opção.

Dilema 2

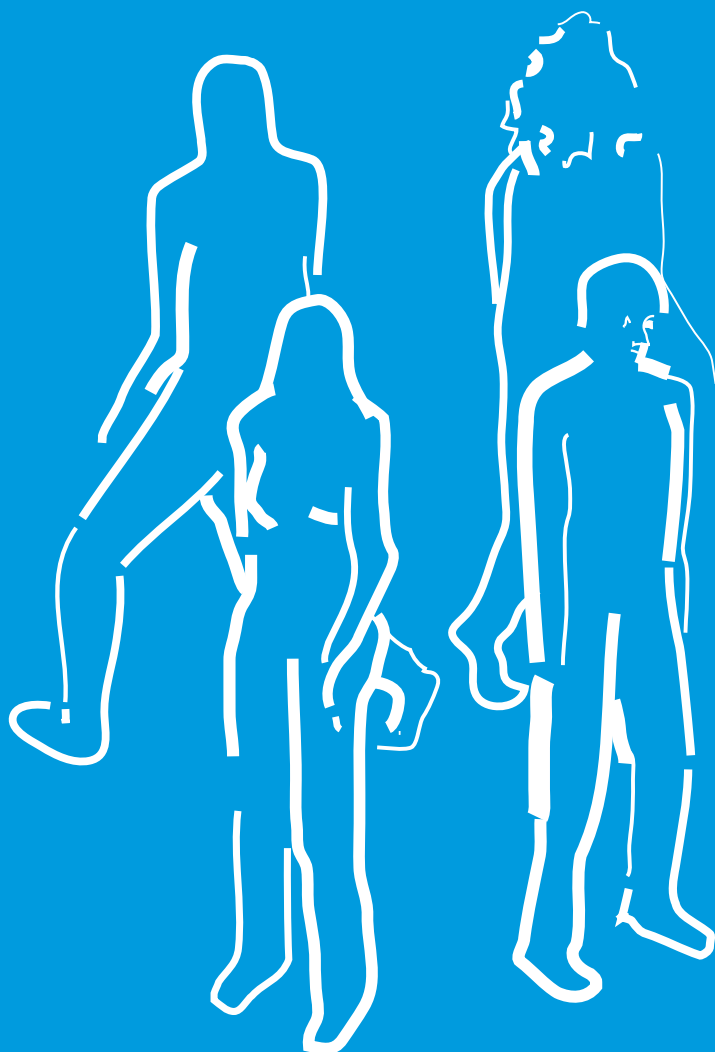
A Maria tem 14 anos e está apaixonada. O seu namorado sente o mesmo por ela. Estão juntos há dois meses. Acontece que os pais da Maria são muçulmanos e quando souberem desta relação, vão querer que ela termine. Por isso, a Maria encontra-se com o namorado às escondidas. O que é que ela deve fazer?

- a) Deixar de ver a pessoa pela qual se encontra apaixonada.
- b) Levá-lo a sua casa e apresentá-lo aos pais.
- c) Continuar a encontrar-se com ele em segredo.
- d) Outra opção.

Dilema 3

O Paulo é homossexual no entanto nunca teve coragem de contar nem à família nem aos amigos. Gosta de um rapaz da sua turma e adorava namorar com ele. Porém não faz a mínima ideia se esse rapaz também é homossexual e se poderá estar apaixonado por ele. Tem medo que se revelar os seus entimentos ao rapaz, este conte a toda a gente e faça troça dele. O que deve o Paulo fazer?

- a) Esquecer a ideia e desistir do rapaz.
- b) Contar aos pais e amigos que é homossexual, convidar o rapaz para sair e ver o que acontece.
- c) Tentar aproximar-se do rapaz e conhecê-lo melhor para se certificar se ele é homossexual e poderá gostar dele, antes de lhe revelar os seus sentimentos.
- d) Outra opção.



13. QUEM É QUEM?

Tema: Violência doméstica

Objectivos: Reflectir sobre o modo como frequentemente se imagina que o fenómeno da violência afecta apenas alguns grupos sociais (por ex. pessoas mais pobres) ou determinados perfis pessoais. Analisar o impacto desse estereótipo na construção de uma visão mais realista de um problema que é transversal.

Idade preferencial: Sem especificações

Nº de participantes: 6 a 30

Duração: 60 minutos

Materiais: Uma folha de cartolina com uma silhueta de mulher desenhada e outra com uma silhueta de homem para cada grupo; Canetas e/ ou lápis de cor; Fita-cola; Folhas A4

Implementação passo-a-passo

Dividir os/as participantes em grupos mistos (rapazes e raparigas) com 3 a 6 membros. Fornecer a cada grupo canetas ou lápis de cor e as duas folhas de cartolina, com as silhuetas de homem e de mulher desenhadas.

Cada grupo terá 30 minutos para desenhar os detalhes da imagem de um/a agressor/a e de uma vítima de violência, nomeadamente as características físicas (cara, olhos, corpo, roupa, boca, etc.) e o local onde o/a pretendem enquadrar (casa, escola, rua, hospital, noite ou dia).

Para cada figura deverão também criar um cartão de identidade (usando as folhas A4), onde serão definidas as características da pessoa: idade, sexo, nacionalidade, profissão, estado civil, origem socioeconómica, habilitações escolares, características físicas, traços psicológicos, etc.

Após os 30 minutos o/a dinamizador/a deverá expor todas as figuras trabalhadas, afixando-as no quadro ou na parede e solicitar a cada grupo que apresente oralmente os cartões de identidade elaborados.

Em seguida, o/a dinamizador/a deverá promover o debate em torno dos resultados desta actividade. Poderá recorrer aos tópicos que a seguir se propõem ou à lista de estereótipos que consta do documento de apoio a este jogo.

Proposta de tópicos para debate:

- O que acharam da actividade?
- Quais os aspectos em que tiveram mais dificuldades?
- Que conclusões retiram a partir da comparação dos vários trabalhos?
- Quais os estereótipos emergentes dos trabalhos dos grupos e das apresentações?
- Que consequências poderão advir da identificação de agressores/as e vítimas de violência com base em estereótipos? Quem pode ser vítima ou agressor/a?

- Quais são as causas da violência?
 - Que aprendizagens retiraram da realização desta actividade?
 - De que forma é que poderão utilizar estas aprendizagens na vossa vida?
-

Jogo 13 - Documento de apoio n.º 1

Lista de exemplos de estereótipos associados à violência

- O perigo para as mulheres vem de homens desconhecidos.
- A violência no casal é habitual.
- A violência doméstica é um fenómeno que afecta sobretudo as pessoas pobres e desfavorecidas.
- A violência é causada pela dependência do álcool e drogas.
- A violência doméstica não afecta a saúde da mulher.
- A violência doméstica é causada por perda de controlo.
- O parceiro violento tem um problema psiquiátrico.
- O parceiro violento foi abusado quando era criança.
- As mulheres gostam de ser batidas, caso contrário iam-se embora.
- Entre marido e mulher não se mete a colher.
- Se as mulheres são vítimas e não deixam os agressores é porque gostam de ser maltratadas.

—
Adaptado de: Rede Portuguesa de Jovens para a Igualdade de Oportunidades entre Mulheres e Homens (2010). Kit Pedagógico sobre Género e Juventude. Educação não formal para o mainstreaming de género na área da juventude, p. 93-94.



14. TEATRO DEBATE

Tema: Resolução de conflitos ou de situações de opressão

Objectivos: Procurar soluções para resolver dilemas, problemas ou opressões identificadas pelos/as participantes. Estimular uma atitude cívica activa e a aquisição de competências de resolução de conflitos.

Idade preferencial: A partir dos 13 anos

Nº de participantes: Entre 6 e 30

Duração: 30 minutos

Materiais: Sem especificações

Implementação passo-a-passo

Pedir às pessoas presentes para elegerem o/a porta-voz (curinga). Se os/as participantes forem numerosos (mais de 12) sugere-se a criação de grupos com 6 a 12 membros.

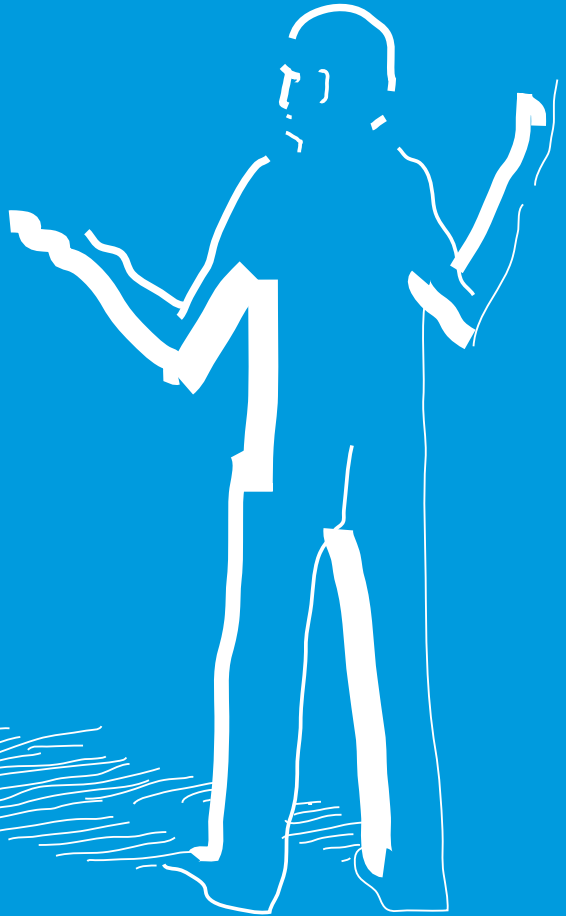
Cada grupo disporá de 15 minutos para imaginar uma cena baseada em factos reais ou prováveis, onde alguém desempenha o papel de opressor/a e alguém o de oprimido/a, que tenha subjacente questões relacionadas com a igualdade de género.

Cada grupo deverá representar a cena que criou. Opressor/a e oprimido/a deverão trocar vivamente argumentos entre si, porém, no final da discussão, o/a opressor/a ganha a contenda. Após cada representação deverá iniciar-se o debate com os/as espectadores/as abrindo um diálogo entre palco e plateia, mediado pelo/a curinga, com o apoio da pessoa responsável pela mediação da sessão. No debate deverão identificar-se alternativas não opressivas para desfecho da cena.

Em seguida, o/a curinga convidará os membros do público para o palco e estes deverão recriar um novo final de cena que represente uma solução não opressiva.

Nota: É possível e desejável que o público possa criar várias soluções ou desfechos para a mesma cena.

—
Adaptado de <http://www.ajpaz.org.pt/agitan/to.pdf>





15. TRIBUNAL DE OPINIÃO

Tema: Igualdade de género

Objectivos: Promover a reflexão em torno da forma como os estereótipos de género tendem a acentuar a desigualdade entre homens e mulheres.

Idade preferencial: A partir dos 13 anos

Nº de participantes: 8 a 25

Duração: 30 minutos

Materiais: 3 cartazes A4 , cada com uma das expressões “Concordo”, “Discordo” e “Não Sei”; fita-cola.

Implementação passo-a-passo

Afixar os 3 cartazes em sítios distintos da sala.

Organizar os participantes em grupos de 3 a 4 membros e pedir-lhes que identifiquem duas afirmações polémicas em que estejam patentes questões relacionadas com a igualdade de género (por ex. “um homem não chora”). Podem ser provérbios, frases sexistas, ditos populares, etc. desde que tenham capacidade para suscitar reflexão e discussão.

Em alternativa, podem disponibilizar-se a cada grupo duas das frases polémicas que constam do documento de apoio nº 1 deste jogo.

Cada grupo deverá reflectir sobre a posição que irá tomar face a cada frase (concordo” ou “discordo”) e elencar 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 reflecte a sua opinião. Cada pessoa poderá mudar de grupo sempre que os argumentos a façam mudar de ideias, devendo nesse caso explicar porque o faz.

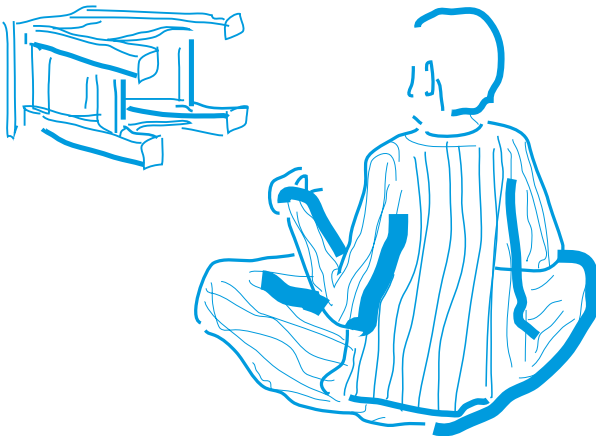
Após alguns minutos de discussão, pedir ao segundo grupo que apresente a questão seguinte e proceder de igual modo, até todos os grupos terem apresentado as suas duas questões e estas terem sido debatidas.

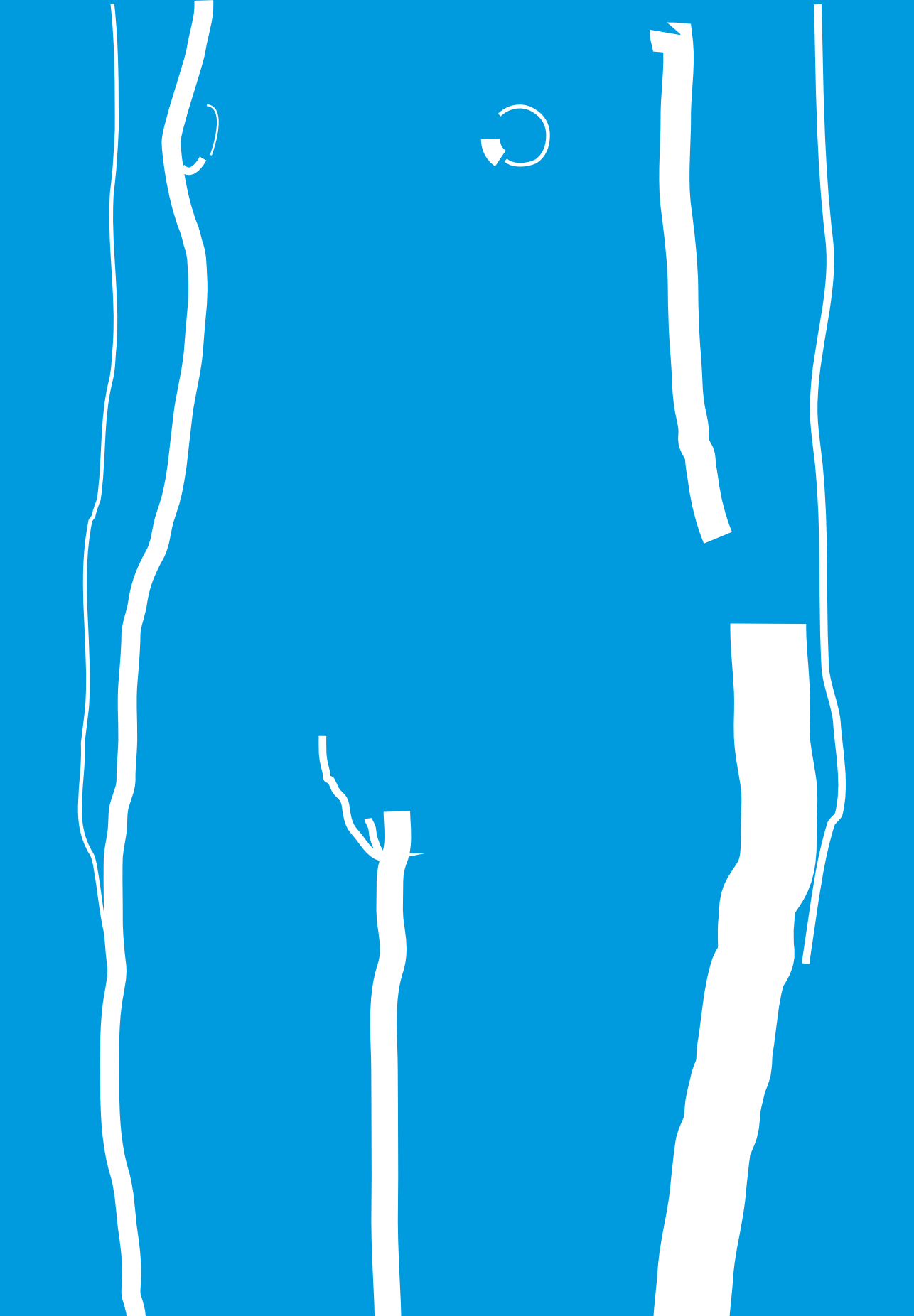
No final pedir às pessoas presentes para fazerem um balanço do debate, nomeadamente do que aprenderam e das dificuldades que sentiram ao escutar opiniões contrárias às suas.

Jogo 15 - Documento de apoio n.º 1

Lista de provérbios e frases polémicas

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





16. UMA QUESTÃO DE ESPAÇO?

Objectivos: Estimular a percepção do presente e do futuro, nomeadamente dos obstáculos e limitações. Reflectir sobre a forma como os estereótipos de género podem condicionar o modo como projectamos o futuro.

Idade preferencial: Sem especificações

Nº de participantes: Mais de 6. Nota: é conveniente existir algum equilíbrio entre o nº de jogadoras e de jogadores

Duração: 90 minutos

Materiais: Marcadores, cartolinas, folhas de papel A4, revistas, cola, tesoura

Implementação passo-a-passo

Explicar aos/às participantes que irão realizar dois desenhos (ou representações visuais) sobre si mesmos e que terão 45 minutos para desempenhar essa tarefa. No primeiro trabalho deverão retratar-se como pensam que são actualmente e deverão ainda representar o lugar onde preferem estar. No segundo deverão retratar-se como imaginam que serão dentro de 10 anos e o lugar onde quererão estar.

Colocar à disposição das/dos participantes materiais variados (canetas de cor, marcadores, revistas, tesouras, etc.) para que possam realizar a actividade de acordo com as suas preferências.

Depois de terem concluído os trabalhos, convidar os/as participantes a juntarem-se em pequenos grupos e a analisarem as diferenças que existem entre as suas representações visuais.

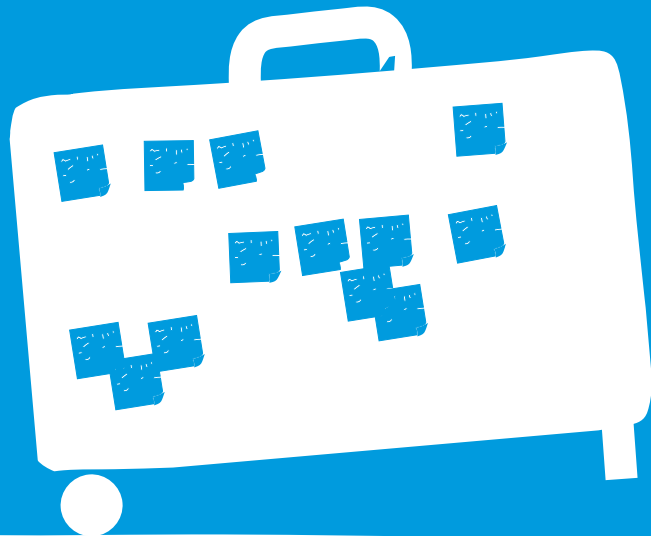
No final, dinamizar um debate em plenário.

Proposta de tópicos para debate:

- O que é que acharam do exercício?
- O que é que acharam dos vários desenhos?
- Que diferenças encontram entre as projecções feitas por rapazes e as feitas por raparigas?
- O que é que pensam destas diferenças?
- Os estereótipos de género condicionam os projectos que fazemos para o futuro?

—
Adaptado de: Rede Portuguesa de Jovens para a Igualdade de Oportunidades entre Mulheres e Homens (2010). Kit Pedagógico sobre Género e Juventude – Educação não formal para o mainstreaming de género na área da juventude, p. 148-149.

V. MODELOS DE AVALIAÇÃO DAS ACTIVIDADES



Apresentamos de seguida algumas técnicas de avaliação que podem ser utilizadas no final das actividades e que permitem avaliar o seu impacto, de forma dinâmica e descontraída.

V.1. A Mala

Duração: 10 minutos

Materiais: Quadro ou papel A2; marcadores, *post-it* coloridos

Implementação: O/a dinamizador/a deve desenhar uma mala de viagem no quadro ou numa folha de papel, afixada previamente e entregar a cada participante 3 a 5 *post-it*. Pede aos/às participantes para reflectirem sobre a sessão e para escreverem nos *post-it* aquilo que consideram ser a “bagagem” mais importante que levam consigo.

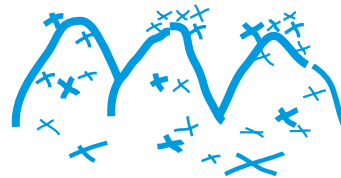
Pode tratar-se de bagagem relativa a conteúdos, relacionamentos, ideias, sentimentos, etc. Assim que todos tiverem escrito os *post-it*, devem ir colá-los na mala. No final, o/a dinamizador/a pode fotografar a mala e enviar a fotografia por correio electrónico aos/às participantes.

V.2. Semáforo

Duração: 15 minutos

Materiais: Cartões verdes, laranja e vermelhos

Implementação: O grupo deverá estar disposto em círculo. Entrega-se a cada participante 1 cartão de cada cor. Vão-se colocando questões de avaliação da actividade e pede-se aos/às participantes que levantem o cartão que se adequa à sua opinião sobre a questão colocada, sendo que o verde significa uma opinião positiva, o laranja significa uma opinião neutra ou de satisfação média e o vermelho significa uma opinião negativa. Contam-se os cartões e registam-se as respostas. Pode-se pedir a algumas pessoas que justifiquem por que levantaram aquele cartão.



V.3. Montanhas da satisfação

Duração: 10 minutos

Materiais: Quadro ou folha de papel A2

Implementação: O/a dinamizador/a deve desenhar três montanhas no quadro ou numa folha de papel, afixada previamente. Na base da montanha pode colocar um escalador triste ou o símbolo ☹️, a meio um escalador medianamente satisfeito ou o símbolo 😐 e no topo um escalador feliz ou o símbolo 😊. Cada montanha deverá ter escrito na base um item que se pretende avaliar: pode ser por ex. “conteúdos”, “relacionamento entre

participantes” ou “duração”. Pede-se aos/às participantes para reflectirem sobre a sessão e para assinalarem em cada montanha o seu grau de satisfação relativamente aos itens considerados, colocando uma marca com uma caneta ou marcador no sítio que corresponde ao modo como se sentem: em baixo, a meio ou no topo. Em alternativa, pode-se desenhar um termómetro e pedir aos participantes para avaliarem se a sessão foi gelada, morna ou quente.

V.4. Alvo

Duração: 15 minutos

Materiais: Pau de giz ou fita-cola de papel para marcar o chão

Implementação: Desenha-se no chão um alvo gigante. Explica-se aos participantes que lhes vão ser colocadas perguntas de avaliação da actividade e que eles devem responder deslocando-se no alvo. A maior aproximação ao centro indica mais satisfação. Coloca-se a primeira pergunta e os/as participantes, que devem estar na parte exterior do alvo, devem deslocar-se para o centro ou manter-se no local onde estão de acordo com a sua opinião. O/A dinamizador/a pode perguntar-se a alguns/mas dos/as participantes porque se deslocaram até determinada posição no alvo. A cada nova pergunta o grupo deve retomar a sua posição inicial.

Vi. BIBLIOGRAFIA



Bibliografia

Alonso, Ángel e Rodríguez, Álvarez (1997) **Taller de Educación para la Paz, la Solidariedad y la Tolerancia**. Badajoz. Junta de Extremadura

Boal (2002). **Jogos para Atores e Não-Atores**. Rio de Janeiro. A Civilização Brasileira.

Brander. P. et all (2007). **Farol: Manual de Educação para os Direitos Humanos com jovens**. Publicações Humanas.

Council of Europe (2002). **Compass: A manual on human rights education with young people**. Strasbourg.

Council of Europe (1995). **DOmino: A manual to use peer group education as a means to fight racism, xenophobia, anti-semitism and intolerance**. Strasbourg.

Council of Europe (1995). **All Different – All Equal: education pack**. European Youth Centre.

Council of Europe (2008). **Gender Matters: A manual on addressing gender-based violence with young people**.

Cunha, Teresa (coord.) et alli (2006). **Peças diferentes, todas encaixam**. Granja do Ulmeiro, Acção para a Justiça e Paz.

European Commission (1994). **Community of Learning: Intercultural Education in Europe**. Luxembourg.

EWL(2010). **Protecting all women from discrimination**. Brussels: EWL.

Freire, P. (1975). **Pedagogia do Oprimido**. Porto: Edições Afrontamento.

Jares, Xesús R. (2005) **Técnicas e Xogos Cooperativos Para Todas as Idades**. Vigo, Ed. Xerais

Notai - Notas para a Igualdade (2008). **EXITO: Experimentar a Igualdade no Trabalho e nas Organizações**. Parceria de desenvolvimento do Projecto EXITO (Acção 3).

Pereira, Beatriz Oliveira (2008), **Para Uma Escola Sem Violência**. Lisboa. Fundação Calouste Gulbenkian

Rede Portuguesa de Jovens para a Igualdade de Oportunidades entre Mulheres e Homens (2010). **Kit Pedagógico sobre Género e Juventude: Educação não formal para o mainstreaming de género na área da juventude**.

Silva, Ana (2009) **O Teatro Debate Como Factor Protector: da estratégia não formal para a prevenção da violência nas escolas**, <http://www.eses.pt/interaccoes>

União Europeia (2000). **Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia**.

Vicente, A. (200). **Direito das Mulheres/Direitos Humanos**. Lisboa: CIDM.

Links úteis

Associação Portuguesa de Estudos sobre as Mulheres
www.apem-estudos.org.pt

Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género
www.cig.org.pt

Comissão para a Igualdade no Trabalho e no Emprego
www.cite.gov.pt

Council of Europe: Human Rights Education Youth Centre
www.coe.int/compass

Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres
www.plataformamulheres.org.pt

Rede Portuguesa de Jovens para a Igualdade de Oportunidades entre Mulheres e Homens. www.redejovensigualdade.org.pt

Kaidara – Plataforma de experiências e recursos educativos para uma cidadania global. www.kaidara.org

