

RECURSOS DE APOIO

Atividade: Reprogramar: sem rótulos!

Descobrir estereótipos de género na tecnologia

Objetivo: Descobrir de que forma a tecnologia (assistentes digitais, pesquisas online e jogos) pode reforçar estereótipos de género — e pensar em soluções.

1. Observar

a) Assistente Digital (Siri, Alexa, Google Assistant):

- A voz que surge por defeito é de homem, mulher ou neutra?
- O tom de voz é prestável, autoritário ou neutro?
- Dá respostas submissas? (Exemplos: "Com certeza!", "Já estou a tratar.")

b) Pesquisa no Google:

- Pesquisar "cientista", "líder", "dirigente" - Aparecem mais homens ou mulheres?
- Pesquisar "dentista", "docente", "assistente social" - Aparecem mais mulheres?

c) Jogos ou Apps:

- Nos jogos que conhecem ou jogam, quem são os protagonistas?
- As mulheres são heroínas ou aparecem apenas como apoio dos heróis?

2. Anotar Resultados

Registem:

- O que observaram em cada caso (respostas simples).
- Notaram se eram mais mostrados homens ou mulheres?
- As mulheres e os homens foram mostrados sempre nos mesmos papéis ou profissões?

3. Discutir no Grupo

Responder em conjunto:

- Vimos mais homens ou mais mulheres nas situações que analisámos?
- Homens e mulheres foram apresentados de forma justa e variada, ou sempre com os mesmos papéis?
- Mostrar homens e mulheres sempre da mesma forma pode ser um problema? Porquê?

4. Propor Soluções

Imaginar e anotar uma solução concreta para reduzir estereótipos:

- Como podíamos tornar os assistentes digitais menos estereotipados?
- Como podíamos melhorar os resultados das pesquisas?
- Como podíamos tornar os jogos mais equitativos?

5. Partilha de Conclusões

Organização geral

- Cada grupo nomeia um porta-voz para apresentar; todos ajudam a preparar a apresentação.
- Cada grupo terá 4-5 minutos para falar.

Estrutura da apresentação de cada grupo

Durante a partilha, cada grupo deve apresentar:

1. Dificuldade que sentiram na atividade
O que foi mais difícil: encontrar exemplos? interpretar o que viram? pensar numa solução?
2. Descoberta que os surpreendeu
Algo que não esperavam encontrar ou perceber.
3. Exemplos que analisaram
Assistente digital com voz feminina", "Pesquisa de "dirigente" com maioria de imagens de homens", "Personagens de videojogos estereotipadas", etc.
4. Problema identificado
Que estereótipo foi reforçado? Porque é um problema?
5. Solução proposta
Ideia para melhorar a tecnologia de forma a ser mais justa.