

RECURSOS DE APOIO

Atividade: Reprogramar: sem rótulos!

Descobrir estereótipos relacionados com nacionalidades e culturas na tecnologia

Objetivo:

Descobrir como pode a tecnologia (pesquisas online, apps, jogos) reforçar ideias feitas ou estereótipos sobre pessoas de diferentes países e culturas.

1. Observar

a) Pesquisa no Google Imagens:

Pesquisar "americano", "africano", "asiático"

Que imagens aparecem? Que tipo de pessoas mostram?

Pesquisar "português" Como é representado? Apenas com símbolos tradicionais (fado, futebol, etc.)?

b) Pesquisa sobre atividades ou profissões:

Pesquisar "dançarino africano", "cientista asiático", "escritor europeu"

Como são representadas estas pessoas?

c) Jogos ou apps:

Nos jogos ou apps que conhecem:

As personagens de diferentes países são apresentadas de forma equilibrada?

Ou seguem estereótipos (ex.: franceses = artistas, brasileiros = futebolistas)?

2. Anotar Resultados

Registem:

- O que observaram em cada situação?
- Como foram representadas diferentes nacionalidades e culturas?
- Alguma cultura foi mostrada de forma limitada ou estereotipada?

3. Discutir no Grupo

Responder em conjunto:

- As culturas foram mostradas de forma variada e justa?
- Encontrámos exemplos de estereótipos (ex.: associar países a danças, desportos, tradições únicas)?
- Porque é que é importante representar todas as culturas de forma completa e justa?

4. Propor Soluções

Imaginar e anotar uma solução concreta:

- Como podíamos representar culturas e nacionalidades de forma mais justa e completa?
- Como é que os resultados das pesquisas poderiam mostrar mais diversidade cultural?

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? Isso é um problema? Porquê?
5. Solução proposta
Ideia para melhorar a tecnologia de forma a ser mais justa.