

PLANO DE AULA: Análise crítica do comportamento masculino no ambiente dos jogos digitais

[Como são as interações entre homens e mulheres nos jogos digitais?]

Eixo EducaMídia: Participar	Habilidade: análise crítica da mídia, autoexpressão, cidadania digital
Tópicos: Cidadania digital	Habilidades BNCC: EM13LGG702, EF89LP02
Segmento: 14 a 17 anos	Duração sugerida: 2 aulas

OBJETIVOS

Relacionar o comportamento de homens e mulheres nos jogos digitais;
identificar possíveis comportamentos dos homens que podem gerar situações desconfortáveis para o público feminino
Reconhecer o que é discurso de ódio;
Elaborar uma cartilha abordando o problema e suas possíveis soluções.

ATIVAÇÃO

Iniciar a discussão sobre xingamentos e atitudes agressivas dentro dos jogos **online**, perguntas “O que foi dito?” “Quem foi o alvo?”

Finalização com debate do tipo quantitativo

- Público dos jogos online? Quem joga mais?

DESENVOLVIMENTO

Momento do **questionamento**

Você já passou por alguma situação desconfortável em um jogo digital? Isso te fez querer não jogar mais? Como você se sentiu?

Início da apresentação do tema, com os **questionamentos** a respeito de situações vividas em jogos digitais:

- Homens, já foram xingados apenas por ser homens?
 - Já quis se esconder por ser homem?
- Mulheres, já foram xingadas apenas por ser mulheres?
 - Já quis se esconder por ser mulher?

Momento de **Relatos**

Alunas da sala contam suas experiências (busca prévia, caso não tenha alunas, trazer relatos)

Hora de revelar o **questionamento**

Diferenciação da perspectiva das alunas e alunos

Momento de **debate**

Uso da carta do Educamídia, discurso de ódio, para debate entre os estudantes.

FECHAMENTO

Como produto final, alunos devem, em grupo, produzir **cartilhas** abordando os seguintes pontos:

1. Por que, em grande maioria, são as mulheres alvos de xingamentos?
2. Por que isso ocorre especificamente com elas?
3. O que podemos fazer para acabar com essas situações? Como combater?

O produto deve ser apresentado para os demais colegas.

ATIVIDADE EXTRA

Alunos do sexo masculino devem alterar ou criar contas com nicknames femininos vivenciar a experiência e trazer os relatos para o grupo.

MATERIAIS PARA A AULA

<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2019/10/15/tinha-que-ser-meni-na-de-assedio-a-bullying-o-que-as-mulheres-ainda-enfrentam-em-jogos-online.ghtml>

https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_diversidade/machismo-e-discriminacao-afetam-mulheres-nos-jogos-online

2016

<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>

2020

<https://br.ign.com/brasil/82696/news/698-das-mulheres-no-brasil-jogam-jogos-eletronicos-indica-pesquisa>

Carta Educamídia - Discurso de Ódio

(<https://educamidia.org.br/recurso/cards-da-educacao-midiatica>)

PARA EXPLORAR MAIS

1. **Exploração** do conteúdo do #MyGameMyName:
<http://www.mygamemynome.com/>
 2. **Experiência** “Ser do sexo feminino” durante **uma** semana em jogos online.
 3. **Recorte** e colagem de trecho de vídeos do projeto #MyGameMyName
 4. **Criação** de um projeto da turma voltando a uma #hashtag com incentivo e apoio a mulheres gamers
 5. **Entrevista** a alunas que jogam, como é seu cotidiano virtual?
-

Criado por Rodolfo Araújo de Carvalho para www.educamidia.org.br
Todos os materiais disponíveis sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0
Internacional (CC BY 4.0)