

BRINQUEDOS

PELA IGUALDADE

SEM DÚVIDAS DE GÉNERO!
SEM ESTEREÓTIPOS DE GÉNERO!

GUIA PRÁTICO PARA COMPRAS RESPONSÁVEIS



Região Autónoma
da Madeira
Governo Regional

Secretaria Regional
de Inclusão, Trabalho e Juventude
Direção Regional da Cidadania e dos Assuntos Sociais
Direção de Serviços de Igualdade e Cidadania



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Conselho 1

Não existem jogos ou brinquedos de meninos ou de meninas. Para brincar com um carro ou uma boneca, só é necessário o carro ou a boneca. Certifique-se de que, no catálogo, na embalagem e na publicidade do brinquedo, apareçam meninos e meninas, ou que não apareça ninguém, para não condicionar a sua escolha.

EXEMPLO:

- Uma cozinha de brincar cuja caixa tenha a foto do brinquedo, ou venha ilustrada com a foto de uma menina e um menino a brincar, mas nunca com apenas um género. Tanto um menino como uma menina podem gostar de cozinhar!
- Uma boneca cujo embrulho mostre a imagem do brinquedo, ou venha acompanhada de uma foto de uma menina e um menino a brincar. Desta forma, evitamos que os cuidados continuem a ser associados apenas às meninas!

QUESTIONE-SE:

TRANSMITE A IDEIA DE QUE PODE SER JOGADO TANTO POR MENINAS COMO POR MENINOS DE FORMA INDIFERENTE?



Conselho 2

As cores não são de meninos ou de meninas. Nem o rosa agrada apenas às meninas, nem o azul agrada unicamente aos meninos. Se entendermos que cada criança é diferente, os seus gostos também serão de acordo com a sua personalidade e preferências. Pense em que cores específicas lhes agradam.

EXEMPLO:

- Se a cor preferida da sua filha é o amarelo e ela pede um carro para brincar, se vir dois carros, um amarelo e outro cor-de-rosa, não deveria ter dúvidas sobre qual oferecer.
- Se a cor favorita do seu sobrinho é o violeta, e ele deseja uma bicicleta que podemos encontrar nessa cor, certificamo-nos de que ele vai gostar muito mais dessa do que de outra azul.

QUESTIONE-SE:

A SUA COR OU A DO SEU EMBRULHO FAZ-ME PENSAR QUE ESTÁ DIRECIONADO, SEM DISTINÇÃO, PARA MENINAS E MENINOS?



Conselho 3

Cada corpo é diferente. Os jogos e brinquedos devem refletir essa diversidade.

EXEMPLO:

- Bonecas que sejam fisicamente semelhantes aos corpos diversos das mulheres reais, além dos estereótipos e padrões de beleza imperantes.
- Videojogos onde os/as personagens masculinos e femininos apresentem corpos variados, que reflitam ou simulem a diversidade corporal, além do mundo virtual.
- Contos que falem de meninos ou homens que promovam novos diferenciais masculinos, afastados do protótipo do herói musculado e desprovido de sentimentos.



QUESTIONE-SE:

A IMAGEM CORPORAL DESTES BRINQUEDOS, CORRESPONDE AOS CORPOS DIVERSOS DAS PESSOAS NA VIDA REAL?

Conselho 4

Através do jogo, educamos meninas e meninos, transmitindo-lhes valores que podem ser positivos ou não. Escolha jogos ou brinquedos que estejam alinhados com a educação que deseja oferecer e promover. A igualdade e o respeito à diversidade devem estar sempre presentes.

EXEMPLO:

- Se as bonecas são para cuidar e abraçar, e as bicicletas para ir de um lugar a outro e praticar desportos, as armas são para simular que matamos. Os brinquedos estabelecem papéis com os quais as meninas e meninos se identificam (bombeira, cozinheiro, médica, etc.). Pense com qual papel ele ou ela se identifica ao brincar.



QUESTIONE-SE:

CORRESPONDE AOS VALORES QUE VOCÊ DESEJA TRANSMITIR?

Conselho 5

Escolha produtos que favoreçam a cooperação e não a rivalidade nem a competitividade. Promova a comunicação por meio da cooperação e da partilha de espaços, tanto públicos quanto domésticos.

EXEMPLO:

- Uma cozinha onde possam idealizar e elaborar um menu em conjunto.
- Um jogo de construção onde cooperem para construir uma forma ou figura.
- Um jogo ou videojogo de aventuras onde, através de pistas, quebra-cabeças ou enigmas, resolvam um mistério.



QUESTIONE-SE:

INCENTIVA A QUE MENINAS E MENINOS POSSAM COOPERAR E BRINCAR JUNTOS, COMPARTILHANDO ESPAÇOS E DIVERSÃO?

Conselho 6

Opte por produtos que ajudem a potenciar todas as capacidades e habilidades pessoais, tanto aqueles que exijam raciocínio lógico quanto os que incentivem a atividade física ou a expressão de emoções.

EXEMPLO:

- Quebra-cabeças, jogos de construção e mecânicos, com botões ou alavancas, que promovem as habilidades de resolver problemas, compreender as relações espaciais e o pensamento lógico.
- Uma bola para jogar no parque, pás para a praia ou uma trotinete, entre outros, são brinquedos que incentivam e promovem o exercício físico.
- As bonecas e os animais de peluche podem ajudar no desenvolvimento social e emocional, incentivando-os/as a expressar as suas emoções e a aprender a cuidar da pessoa ou objeto que amam.

QUESTIONE-SE:

INCENTIVA A QUE O MENINO OU A MENINA DESENVOLVA AS SUAS CAPACIDADES E HABILIDADES?



Conselho 7

Evite escolher produtos onde as personagens femininas estejam estereotipadas e/ou hipersexualizadas.

EXEMPLOS A EVITAR:

- Um herói ou vilão com músculos exagerados, que resolve problemas através da violência.
- Uma boneca hipersexualizada (lábios e seios volumosos, cintura muito fina e delgada), cujo objetivo é apenas combinar roupas e casar.
- Princesas frágeis, sem capacidade de resolver os seus problemas e que esperam ser salvas por uma personagem masculina.



QUESTIONE-SE:

TRANSMITE UMA IMAGEM REAL E NÃO ESTEREOTIPADA E/OU HIPERSEXUALIZADA?

Conselho 8

Ofereça produtos não violentos. Promova uma resolução pacífica, positiva e construtiva dos problemas.

EXEMPLOS:

- Um videojogo sem violência, que proponha desafios por meio de quebra-cabeças ou enigmas a serem resolvidos de forma cooperativa.
- Um jogo de tabuleiro cooperativo que promova o trabalho em equipa, a comunicação, o respeito e a solidariedade entre os participantes, onde todos ganham.
- Um livro protagonizado por uma criança, que valorize o afeto, os cuidados e a resolução de conflitos por meio do diálogo, distante do modelo de super-herói que rivaliza com um oponente usando a força e a violência.



QUESTIONE-SE:

AJUDA-ME A ENSINAR-LHE A RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA PACÍFICA, POSITIVA E CONSTRUTIVA?

Conselho 9

Em algumas ocasiões, a sociedade e a publicidade influenciam ou condicionam as escolhas de meninas e meninos ao escolher um presente. Embora eles peçam certos jogos, reflita se esses jogos se ajustam à sua idade, são seguros e não promovem valores negativos.

EXEMPLOS:

- Ele pediu um videogame popular na escola, mas ele tem apenas 8 anos e o jogo é “Pegi 18” (para maiores de 18 anos). Essa classificação aplica-se quando há imagens de violência brutal, assassinatos, uso de drogas ilegais e atividades sexuais explícitas. Além disso, existe um descritor de conteúdo PEGI na embalagem que indica que o jogo contém representações de estereótipos. Nesse caso, seriam recomendadas as classificações Pegi 3 e Pegi 7. ([Consulte aqui a Classificação Pegi](#))

QUESTIONE-SE:

ELE PEDIU-ME ESTE PRESENTE, MAS SERÁ QUE É REALMENTE A MELHOR OPÇÃO?



Conselho 10

Ofereça brinquedos, videojogos, filmes ou livros em que meninas e meninos compartilhem o protagonismo e se relacionem de forma igualitária e respeitosa.

EXEMPLOS:

- Contos onde as meninas não sejam princesas em apuros esperando ser salvas por homens, mas sim pessoas com habilidades e recursos para resolver os seus próprios problemas.
- Videojogos onde as mulheres compartilhem o protagonismo com os homens e não sejam relegadas a papéis secundários.
- Contos que superem os mitos do amor romântico, onde as personagens masculinas e femininas possam manter uma relação de amizade.
- Filmes de animação que mostrem homens sensíveis e corresponsáveis no cuidado de seus filhos e filhas, e que assumam tarefas domésticas de forma igualitária, além de uma paternidade afetiva e responsável.
- Jogos onde as meninas possam representar ou se identificar com profissões tradicionalmente masculinas (bombeira, engenheira, programadora, etc).

QUESTIONE-SE:

SE HÁ VÁRIOS PROTAGONISTAS, HÁ PRESENÇA DE PERSONAGENS FEMININAS E MASCULINAS? SÃO VALORIZADOS DE FORMA IGUAL?





OS BRINQUEDOS

SÃO PARA BRINCAR

Sem dúvidas de género ♀!
Sem estereótipos de género ♀!

