

Título da atividade/sessão

O comportamento político à luz das emoções, entre mito e populismo

Investigadores/as/ dinamizadores/as da sessão e contacto

Nome: Cristiano Gianolla / Manuela Guilherme / Giovanni Allegretti / Maria Elena Indelicato

E-mail: Cristiano Gianolla – cgianolla@ces.uc.pt
Maíra Magalhães Lopes – mairalopes@ces.uc.pt

Apresentação

Para articular a discussão e reflexão dos alunos sobre as narrativas mitológicas que circulam na sociedade portuguesa e que são mobilizadas pelos partidos políticos, vamos utilizar instrumentos eletrónicos e dinâmicas de performance com os alunos. Por meio de atividades interativas, os alunos deverão discutir como os diferentes partidos políticos e eleitores se apropriam, reproduzem, ou resistem os mitos político-culturais em Portugal - em relação às emoções e populismo.

Enquadramento

O tema abordado - comportamento político, emoções, mitos e populismo - será abordado de forma reflexiva e aberta, de forma a que os alunos possam demonstrar como as representações sociais que circulam em Portugal são compreendidas e reproduzidas por eles. Assim, a discussão do tema será emergente. Como o tema envolve política e populismo, as dinâmicas serão pensadas de forma a estimular o pensamento crítico, mas sem focar em nenhum partido político específico.

Objetivos

A oficina envolverá quatro atividades, sendo elas:

1. Atividade quebra-gelo com troll para estimular a curiosidade e o debate Nesta atividade específica, apresentaremos 2-3 frases/notícias provocatórias e, com o SLIDO (software de recolha e análise instantânea de dados), ser-lhes-á pedido para interagirem. Por exemplo, “a preocupação com o meio ambiente é uma preocupação apenas das elites socio-económicas ou não necessariamente” (ex. Black Friday vs. Fridays for Future)? Discutir-se-á sobre quem teria essa posição X, Y ou Z? 2)
2. Introdução ao tema com nuvem de palavras interativas Usando 4-6 frases ou palavras-chaves (ex. nação, democracia, nacionalidade, interculturalidade), os alunos vão escrever com as palavras que eles associam formando uma nuvem de palavras - também com o apoio do SLIDO. Em seguida, vamos sistematizar esse mapeamento de acordo com os temas e promover a discussão sobre o assunto.
3. Atividade de role-playing (simulando um debate político na TV, por exemplo). Ao apresentar uma situação provocatória (e.g., uma notícia que exemplifique violência contra imigrantes), os alunos irão conversar para definir qual posição que vão ter dentro do debate e escolher um porta-voz para fazer a performance. Para este efeito, ser-lhesá atribuído 15 minutos para fazer a encenação do papel.
4. Votação nos líderes políticos que foram representados por eles também usando SLIDO. Esta última discussão tem o potencial de abordar o comportamento político (em relação às representações sociais/mitos discutidos) e também a característica pessoal que mais pode influenciar no comportamento político (e.g., carisma, humor, determinação, gentileza, etc.)

População-alvo

- Estudantes adolescentes

Idades da população-alvo e/ou níveis de ensino

- Ensino secundário (de 15 a 18 anos)

Contextos alvo da atividade	
<input type="checkbox"/>	Escolas

Formato(s) geral da atividade	
	Palestra
X	Oficina
	Debate em mesa redonda ou tertúlia
	Outro:

Formato (contexto)	
	Presencial
	Virtual
X	Presencial ou virtual conforme circunstâncias

Atividades/Tecnologias educativas	
X	Apresentação/exposição oral com ou sem suporte audiovisual
X	Improvisação e adaptação às resposta, interesses e necessidades do grupo
X	Secção de "Perguntas e Respostas"
X	Diálogo reflexivo guiado em grupo
X	Discussão livre em grupo
X	Discussão em pequenos grupos
	Análise e discussão de estudos de caso

X	Exercícios experienciais
X	Manipulação e experimentação de materiais (Atividades "Hands-on")
X	Cenários simulados e/ou jogos de papéis
	Trabalho/exercícios individuais
	Trabalho de grupo
	Atividades artísticas
X	Utilização de plataformas e recursos virtuais

Outras informações	
Duração média (minutos)	A duração esperada é de 120 minutos, sendo o tempo estimado para cada atividade: 1) Apresentação dos participantes e das actividades: 15 min 2) Atividade quebra-gelo com troll para estimular a curiosidade: 15 min 3) Introdução ao tema com nuvem de palavras interativas: 15 min 4) Atividade de role-playing : 45 min (30 min + 15 min) 5) Votação nos líderes que foram representados: 15 min 6) Feedback da atividade e encerramento: 15 min
Sessão adaptável a pedido	Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não <input type="checkbox"/>
Recursos e condições necessárias	Aparelho audiovisual/projetor para passar SLIDO (que deverá ser usado para estimular debate) Os/as alunos também deverão usar os/as seus celulares durante a atividade para interagir com o SLIDO. Caso os/as alunos/as não possuam telemóvel é preciso definir de que forma será possível interagir com o software ou encontrar formas alternativas de dinamização da oficina.
Âmbito geográfico	Sem restrições
Outras notas	Projecto em que se enquadra a atividade: UNPOP - Desmontar o Populismo: Comparando a formação de narrativas da emoção e os seus efeitos no comportamento político