

DATA



S587g Silveira, Vanessa de Sá Colovini

Gayme: o jogo como estratégia para acolhimento de estudantes LGBTQIAPN+ na Educação Profissional e Tecnológica / Vanessa de Sá Colovini Silveira, Daniela Medeiros de Azevedo Prates. – Charqueadas, RS, – 2025.

1 PDF

Dissertação (Produto educacional) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – Câmpus Charqueadas, Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional (ProfEPT).

Modo de acesso: [educapes.capes.gov.br](http://educapes.capes.gov.br)

1. LGBTQIAPN+. 2 Gênero e Sexualidade. 3. Acolhimento. 4. Juventudes. 5 Educação Profissional e Tecnologica. I. Prates, Daniela Medeiros de Azevedo. II. Titulo.

CDU 377

Catalogação na Publicação:  
Bibliotecário Fernando Scheid - CRB 10/1909



Gayme: o jogo como estratégia para acolhimento de estudantes  
LGBTQIAPN+ na Educação Profissional e Tecnológica  
© 2025 by Vanessa de Sá Colovini Silveira is licensed under  
CC BY-NC-SA 4.0



Todos os direitos reservados.  
Venda proibida.



## SUMÁRIO

● Ficha técnica	4
● Apresentação	5
● Justificativa	5
● Bases teóricas	6
● Aplicação e Avaliação	6
● Conclusão	6
● Mais informações	7
● Ponto para jogar?	7
● Referências	9



## **FICHA TÉCNICA**

### **AUTORIA**

Vanessa de Sá Colovini Silveira

### **ORIENTAÇÃO**

Daniela Medeiros de Azevedo Prates

### **COLABORAÇÃO TÉCNICA**

Cícero Ibeiro (Designer)

Natália de Sá Colovini Silveira (Web Designer)

### **PROGRAMA DE ENSINO**

Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT)

### **INSTITUIÇÃO ASSOCIADA**

Câmpus Charqueadas do Instituto Federal de Educação Sul-rio-gradense

### **LINHA DE PESQUISA**

Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica, Macroprojeto 2 - Inclusão e diversidade em espaços formais e não formais de ensino.

### **FORMATO DO PRODUTO EDUCACIONAL**

Jogo de Tabuleiro

### **PÚBLICO ALVO**

Acessível a todos

### **CONTEXTOS DE UTILIZAÇÃO**

Espaços formais e não formais de educação.

Utilizado como recurso didático por qualquer pessoa na educação em múltiplas abordagens e como instrumento de instrução sobre a temática. Pode ser utilizado livremente em salas de aula, espaços de capacitação, formações continuadas, rodas de conversa, entre outros ambientes institucionais e não institucionais.

### **ANO DE PUBLICAÇÃO**

2025





## APRESENTAÇÃO

O Gayme é um jogo de tabuleiro com temática LGBTQIAPN+, desenvolvido como produto educacional a partir da pesquisa de mestrado intitulada Estratégias de Acolhimento a Estudantes LGBTQIAPN+ na Educação Profissional e Tecnológica, elaborada no Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul) – Câmpus Charqueadas. A pesquisa teve como objetivo analisar estratégias de acolhimento a estudantes LGBTQIAPN+ nos cursos técnico-integrados de Mecatrônica e Informática no IFSul Câmpus Charqueadas, identificando o papel institucional na formação humana e integral. A partir dos resultados obtidos, o jogo foi criado como uma ferramenta que objetiva promover um espaço interativo de reflexão e debate, oferecendo informações relevantes sobre identidade de gênero, orientação sexual, direitos LGBTQIAPN+ e outras temáticas relacionadas. Este jogo reafirma o entendimento de que aprender sobre essas temáticas é uma forma de produzir convivência democrática e de respeito. Dessa forma, o Gayme contribui para que estudantes e educadores/as possam dialogar sobre essas questões, fortalecendo práticas de acolhimento no ambiente escolar e ampliando este acolhimento para além dos muros da escola.

## JUSTIFICATIVA

O Brasil é um país violento e excluente para pessoas LGBTQIAPN+. De acordo com o Grupo Gay da Bahia (2024), 291 mortes violentas de pessoas LGBTQIAPN+ foram registradas em 2024 e o Brasil ainda é o país com maior número de homicídios e suicídios destas pessoas. As desigualdades resultantes desse processo se manifestam em diversos âmbitos da sociedade, é pelas recorrentes tentativas de invisibilização e violências enfrentadas que se torna urgente lançar um olhar atento às trajetórias de pessoas LGBTQIAPN+ em espaços educativos. A Pesquisa Nacional sobre o Bullying no Ambiente Educacional Brasileiro (2024), realizada com 1.349 estudantes, aponta que 86% dos estudantes LGBTQIAPN+ sentem-se inseguros na escola em função de alguma característica pessoal. Entre pessoas trans e travestis, esse número chega a 93%. As principais causas dessa insegurança estão ligadas à aparência, orientação sexual, expressão de gênero e maneira de falar ou se expressar. O investimento na construção de espaços educativos que acolhem pessoas LGBTQIAPN+ promove pertencimento e proteção a estes/as estudantes, além de contribuir, através da conscientização e valorização das diferentes identidades, com a construção de uma sociedade mais respeitosa as diferentes orientações sexuais e de identidades de gênero, principalmente em espaços educativos e de trabalho que atualmente excluem essas pessoas. O Gayme constitui-se de uma forma de contribuição para que estes temas adentrem os mais diferentes espaços, representando um gesto político e pedagógico que confronta o silenciamiento e afirma a legitimidade dessas discussões no espaço escolar.





## BASES TEÓRICAS

O desenvolvimento desta pesquisa está ancorado na articulação de três eixos principais: Gênero e Sexualidade, Juventudes e Educação Profissional e Tecnológica. Autores como Louro (2004, 2009), Bento (2011) e, Seffner (2011) ajudam a compreender gênero e sexualidade como construídas social e historicamente, além de como a cisheteronormatividade opera como um sistema que regula corpos e afetos, produzindo desigualdade. No campo das juventudes, Pais (1990), Dayrell (2003, 2007), Margulis e Urresti (1996) e Castro (2015) mostram que ser jovem é atravessado por marcadores sociais (identidade de gênero, orientação sexual, cor, etc.) que definem como as experiências juvenis são vivenciadas. A Educação Profissional e Tecnológica é compreendida através de Ramos (2008), Pacheco (2010), Kuenzer (2007, 2017) como um espaço formativo que deve ir além da dimensão técnico-instrumental, na qual o Ensino Médio Integrado, previsto nos Institutos Federais, tem o compromisso de promover a formação humana integral, reconhecendo estudantes em sua diversidade e garantindo condições para que todos tenham acesso à educação pública e de qualidade. O Gayme surge desse conjunto de teorizações associadas aos achados desta pesquisa. Ele pode ser considerado o que Gilse Falkembach (2005) define como jogos de aprender, que são jogos em formato de questionário. Para a autora, estes jogos interativos direcionados para fins educacionais transcendem o entretenimento e servem também para ensinar, pois promovem a retenção de informação e facilitam a aprendizagem.

## APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO

A aplicação do produto ocorreu em maio de 2025 com 21 estudantes do Ensino Médio Integrado dos cursos técnico-integrados de Mecatrônica e Informática do Câmpus Charqueadas. Após terem jogado o Gayme, os/as/es estudantes foram convidados/as/es a responderem o questionário de avaliação do produto que foi disponibilizado em formato Google Forms.

## CONCLUSÃO

As informações aqui apresentadas são oriundas da dissertação Estratégias de Acolhimento a Estudantes LGBTQIAPN+ na Educação Profissional e Tecnológica, a qual pode ser acessada para uma leitura mais aprofundada sobre o desenvolvimento desta pesquisa e sobre esta temática. Espera-se que o Gayme se torne uma ferramenta educacional acessível para estudantes, docentes, servidores/as e/ou quaisquer outras pessoas que desejam jogar nos mais diferentes contextos, promovendo reflexões e discussões saudáveis sobre os temas identidade de gênero, orientação sexual, comunidade, acolhimento e direitos LGBTQIAPN+. Apesar dos esforços contínuos para romper o silêncio em torno dessas pautas, ainda enfrentamos uma forte onda conservadora que insiste em apagar tais discussões do espaço escolar. Neste cenário, o Gayme reafirma a escola como um lugar de diálogo.





## PRONTO PARA JOGAR?

O Gayme conta com três versões de tabuleiro e duas de cartas para personalizar a experiência de jogo. O tabuleiro oficial é colorido, com fundo preto (apresentado na próxima página, pronto para imprimir e jogar). Além dele, há duas alternativas: uma versão colorida, com fundo branco, pensada para impressão econômica; e outra em preto e branco, indicada para impressão em impressoras monocromáticas, para colorir à mão.

Devido à esta possibilidade de personalização, estas versões do jogo e outras informações também estão apresentadas no site [www.gayme.my.canva.site](http://www.gayme.my.canva.site).

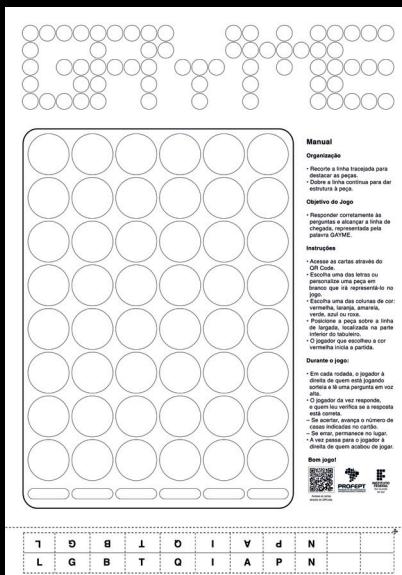
Para mais informações sobre Identidade de Gênero, Orientação Sexual e direitos LGBTQIAPN+, acesse:

- CARTILHA NUGEDS
- PRINCÍPIOS DE YOGYAKARTA
- GUIA INCLUSÃO E DIVERSIDADE LGBTQIA+
- CARTILHA DE DIREITOS DA COMUNIDADE LGBTQIAPN+

Escolha sua versão de tabuleiro e cartas:



Tabuleiro Branco



Tabuleiro para Colorir

**Múltipla Escolha**

**Identidade de gênero é...**

a. a percepção interna que uma pessoa tem sobre seu gênero, independentemente do sexo biológico.  
**b. o comportamento social esperado de uma pessoa com base no seu sexo biológico.**

Resposta: A.  
Avance duas casas.

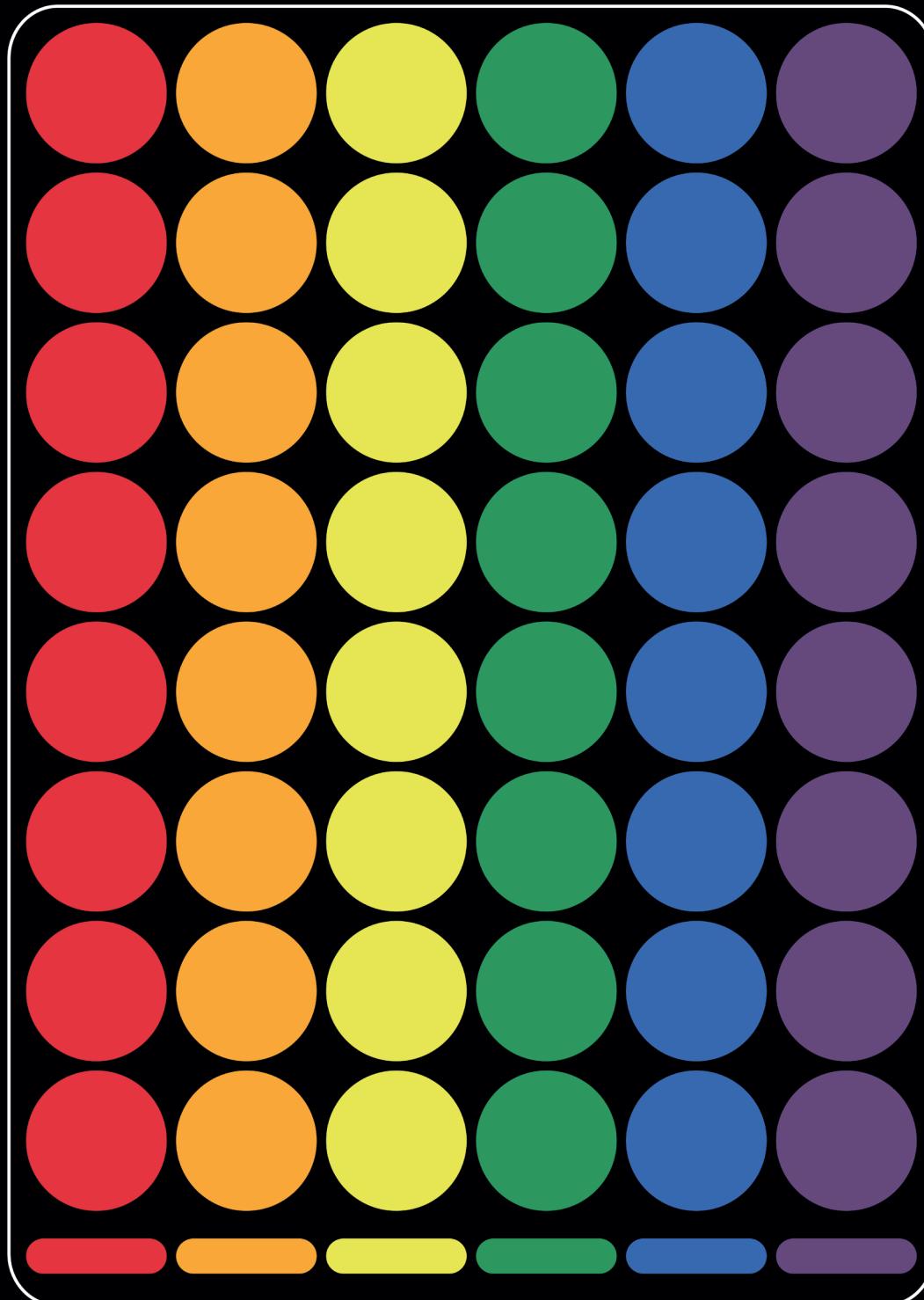
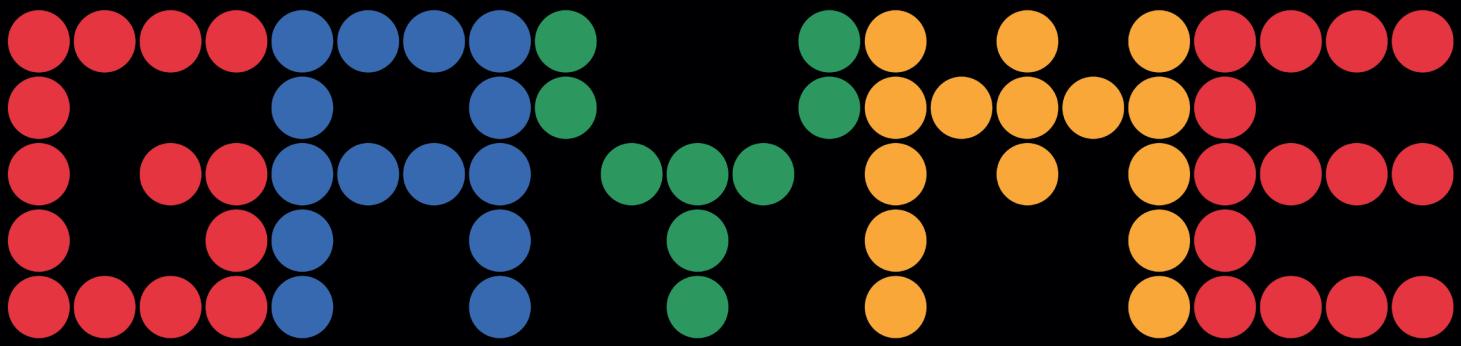
**Verdadeiro ou Falso**

Homens transgênero são aqueles que se identificam com o gênero atribuído ao nascer e se identificam como homens.

Resposta:  
Falso. Homens transgênero não se identificam com o gênero atribuído ao nascer e se identificam como homens.

Cartas





## Manual

### Organização

- Recorte a linha tracejada para destacar as peças.
- Dobre a linha contínua para dar estrutura à peça.

### Objetivo do Jogo

- Responder corretamente às perguntas e alcançar a linha de chegada, representada pela palavra GAYME.

### Instruções

- Acesse as cartas através do QR Code.
- Escolha uma das letras ou personalize uma peça em branco que irá representá-lo no jogo.
- Escolha uma das colunas de cor: vermelha, laranja, amarela, verde, azul ou roxa.
- Posicione a peça sobre a linha de largada, localizada na parte inferior do tabuleiro.
- O jogador que escolheu a cor vermelha inicia a partida.

### Durante o jogo:

- Em cada rodada, o jogador à direita de quem está jogando sorteia e lê uma pergunta em voz alta.
- O jogador da vez responde, e quem leu verifica se a resposta está correta.
- Se acertar, avança o número de casas indicadas no cartão.
- Se errar, permanece no lugar.
- A vez passa para o jogador à direita de quem acabou de jogar.

Bom jogo!



Acesse as cartas através do QRCode.

L	G	B	T	Q	I	A	P	N	
L	G	B	T	Q	I	A	P	N	

Personalizável

Personalizável



ALIANÇA NACIONAL LGBTI+. **Pesquisa Nacional sobre o bullying no ambiente educacional brasileiro**. Curitiba, PR: Aliança Nacional LGBTI+, 2024.

BENTO, Berenice. Na escola se aprende que a diferença faz a diferença. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 19, n. 2, p. 549-559, ago. 2011. Disponível em: [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-026X2011000200016&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-026X2011000200016&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 31 jul. 2025.

CASTRO, Mary Garcia. Juventude e sexualidade: Brasil 2000-2015. **Cadernos Adenauer**, Rio de Janeiro, v. 16, p. 121-140, 2015. Disponível em: <https://www.kas.de/pt/web/brasilien/einzelstitel/-/content/junge-menschen-in-brasilien>. Acesso em: 3 nov. 2024.

DAYRELL, Juarez Tarcísio. O jovem como sujeito social. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 24, p. 40-52, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/zsHS7SvbPxKYmvcX9gwSDty/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 6 jan. 2024.

DAYRELL, Juarez Tarcisio. A escola “faz” as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 28, n. 100, p. 1105-1128, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/RTJFy53z5LHTJjFSzq5rCPH/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 8 jan. 2024.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. Porto Alegre: Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação/UFRGS, 2005. Disponível em: [http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf). Acesso em 10 jun. 2025.

GRUPO GAY DA BAHIA. **Observatório 2024 de Mortes Violentas de LGBT+ no Brasil**. Salvador: GGB, 2024. Disponível em: [https://grupogaydabahia.com.br/wp-content/uploads/2025/01/Observatorio\\_2024\\_de\\_Mortes\\_Violentas\\_de\\_LGBT-release-20-jan.-2024.pdf](https://grupogaydabahia.com.br/wp-content/uploads/2025/01/Observatorio_2024_de_Mortes_Violentas_de_LGBT-release-20-jan.-2024.pdf). Acesso em: 13 ago. 2025.

KUENZER, Acácia Zeneida. **Da dualidade assumida à dualidade negada: o discurso da flexibilização justifica a inclusão excludente**. Educação & Sociedade, Campinas, vol. 28, n. 100, p. 1153-1178, out. 2007. Esp. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302007000300024>. Acesso em: 29 set. 2024.

KUENZER, Acácia Zeneida. Trabalho e Escola: A aprendizagem flexibilizada. **Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 10ª Região**, Brasília, DF, v. 20, n. 2, p. 13-36, 20 mar. 2017. Disponível em: <https://revista.trt10.jus.br/index.php/revista10/article/view/2>. Acesso em: 10 jul. 2023.

LOURO, Guacira Lopes. Heteronormatividade e homofobia. In: JUNQUEIRA, Rogério Diniz (org.). **Diversidade Sexual na Educação: problematizações sobre a homofobia nas escolas**. Brasília, DF: Ministério da Educação: Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade: UNESCO, 2009.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho - ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

MARGULIS, Mário; URRESTI, Marcelo. **La juventud es más que una palabra: ensayos sobre cultura y juventud**. Buenos Aires: Biblos, 1996. Disponível em: [https://perio.unlp.edu.ar/teorias/index\\_archivos/margulis\\_la\\_juventud.pdf](https://perio.unlp.edu.ar/teorias/index_archivos/margulis_la_juventud.pdf). Acesso em: 8 jan. 2024.

PACHECO, Eliezer Moreira. **Os institutos federais**: uma revolução na educação profissional e tecnológica. Natal, RN: IFRN, 2010.

PAIS, José Machado. A construção sociológica da juventude: alguns contributos. **Análise Social**, Lisboa, 3.ª série, v. 25, n. 105/106, p. 139-165, 1990. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/282670420\\_A\\_Construcao\\_Sociologica\\_da\\_Juventude\\_-\\_alguns\\_contributos](https://www.researchgate.net/publication/282670420_A_Construcao_Sociologica_da_Juventude_-_alguns_contributos). Acesso em: 8 set. 2025.

RAMOS, Marise. **Concepção do ensino médio integrado**. Texto apresentado em seminário promovido pela Secretaria de Educação do Estado do Pará. [S. I.], 2008. Disponível em: [http://forumeja.org.br/go/sites/forumeja.org.br.go/files/concepcao\\_do\\_ensino\\_medio\\_integrado5.pdf](http://forumeja.org.br/go/sites/forumeja.org.br.go/files/concepcao_do_ensino_medio_integrado5.pdf). Acesso em: 09 jul. 2023.

SEFFNER, Fernando. Um bocado de sexo, pouco giz, quase nada de apagador e muitas provas: cenas escolares envolvendo questões de gênero e sexualidade. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 19, n. 2, p. 377-389, ago. 2011. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2011000200017>. Acesso em: 25 jun. 2025.

**Bom Jogo!**