

## **Jogos didáticos como estratégia para enfrentar o preconceito LGBTQIAPN+ no ambiente escolar.**

Renan Silva<sup>1</sup>, Mariana Zanatta<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Autor(a)/Apresentador(a), <sup>2</sup>Coautor(a), <sup>3</sup>Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Caxias do Sul.  
Caxias do Sul, RS

De acordo com a pesquisa nacional sobre o ambiente educacional no Brasil em 2016, realizada pela Secretaria de Educação da Associação Brasileira de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais, a violência contra pessoas LGBTQIAPN+ no ambiente escolar está relacionada à evasão escolar. Se o preconceito está presente nas escolas, isso reflete a sociedade como um todo. Um estudante desencorajado a continuar seus estudos sofrerá consequências ao longo de toda a sua vida. Isso ocorre porque a escola, como instituição social proposta por Émile Durkheim, desempenha um papel fundamental na formação da individualidade, na internalização de valores coletivos e, como sabemos, potencializa a qualificação profissional. Diante dessa problemática, surge a necessidade de intervenções, no ambiente escolar, que promovam a conscientização e o respeito quanto à diversidade sexual e de gênero. Nesse contexto, o projeto de extensão Origens, Histórias e Trajetórias LGBTQIAPN+ tem como um dos seus objetivos desenvolver recurso didático para ser utilizado na ação “Projeto Origens vai à Escola”. A partir da adaptação de um jogo chamado “Rouba Monte”, desenvolvemos a nossa proposta, a qual consiste, em reconhecer e identificar algumas bandeiras LGBTQIAPN+ de maneira lúdica, permitindo retomar e transformar conhecimentos prévios. Os passos metodológicos são: concepção da ideia do jogo; elaboração do material; impressão; utilização; análise e reflexão. Durante a dinâmica, surgem questionamentos que são esclarecidos, e alguns dados sobre a evasão escolar em decorrência do preconceito, problemática central, são expostos ao grande grupo. Os jogos são recursos valiosos na aprendizagem, podendo ser encarados como organizadores prévios destacados na Teoria da Aprendizagem proposta por David Ausubel, pois ajudam a preparar os alunos para novos conhecimentos, conectando-os ao que já sabem. O jogo está sendo aplicado em turmas de diferentes anos, do 8º ano ao Ensino Médio. Inicialmente, a evasão escolar relacionada ao preconceito é discutida, e algumas estatísticas são apresentadas. Em seguida, os grupos são formados e orientados quanto ao modo de jogar. Durante o jogo, os alunos observam a diversidade e a singularidade que tornam cada bandeira única, assim como os gêneros e sexualidades a elas associados. Ao final, algumas questões são respondidas, permeadas por reflexões. A partir da conjunção entre os esclarecimentos e as avaliações feitas pelos estudantes – ao final da nossa atividade na escola –, evidencia-se o interesse e a mudança em alguns pensamentos. Certamente, a dinâmica é apenas a “ponta do iceberg”, mas representa o início de um assunto que deve ser discutido em sala, já que não é tratado com seriedade e respeito na sociedade. Dessa forma, inicia-se o caminho para conscientizar e combater a evasão escolar decorrente do preconceito, o que, futuramente, refletirá nas estatísticas de violência, que são alarmantes no Brasil, por exemplo.

**Palavras-chave:** LGBTQIAPN+; Escolas; Jogos didáticos.

**Trabalho executado no:** Edital PROEX nº 02/2023 – AUXÍLIO INSTITUCIONAL À EXTENSÃO 2023, Edital PROEX Nº 11/2023 – EDITAL DE CONCESSÃO DE APOIO FINANCEIRO PARA AÇÕES DE EXTENSÃO PROPOSTAS POR ESTUDANTES DO IFRS, Edital PROEX nº03/2023 – Registro de ações de extensão sem auxílio financeiro – Fluxo Contínuo Permanente, Edital Nº 1/2023 – PROEX-REI – Edital de Fomento Externo Permanente de Extensão, aprovados pela Comissão de Gerenciamento de Ações de Extensão (CGAE).