

B.007



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE**  
**PRÓ-REITORIA DE ENSINO**  
**ANEXO I – EDITAL 14/2018**

**FORMULÁRIO PARA APRESENTAÇÃO DE PROJETOS DE ENSINO**

**REGISTRO SOB Nº:** PE 2018 161  
*Uso exclusivo da PROEN*

**CAMPUS:** Pelotas

**I. IDENTIFICAÇÃO**

**a) Título do Projeto:**

Mini-curso de criação de jogo didático-pedagógico sobre gêneros, sexualidade e relações étnico-raciais

**b) Modalidade do Projeto:**

Duração do projeto (meses)	Nº de Bolsistas	MODALIDADES (De projeto de Ensino)	Assinale com um X UMA modalidade
1	1	A	( )
	2	B	( )
	3	C	( )
	4	D	( )
	5	E	( )
	6	F	( )
	7	G	( )
2	1	H	( )
	2	I	( X )
	3	J	( )
3	1	K	( )
	2	L	( )

*[Assinatura]*

**Resumo do Projeto:**

O projeto será realizado em formato de mini-curso sobre metodologia projetual utilizada em design, com oito encontros e reuniões com a líder do Fora da Caixa – Grupo de Pesquisa em educação, gêneros e sexualidades. Tem por objetivo a criação de um jogo de tabuleiro que aborde as temáticas gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais. O jogo será voltado a alunas/os do ensino médio. A metodologia utilizada no projeto será a *Human Centered Design*, um método focado no usuário e seu comportamento. O produto final, um jogo pedagógico, será doado ao Núcleo de Gênero e Diversidade – NUGED e ao Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e indígenas - NEABI do câmpus Pelotas para fomentar ações educativas futuras.

**Palavras-chave:** jogo, sexualidades, gêneros, relações étnico-raciais, jovens.

**c) Caracterização do Projeto:**

Classificação e Carga Horária Total:			
<input checked="" type="checkbox"/> Curso/Mini-curso	<input type="checkbox"/> Palestra	<input type="checkbox"/> Evento	<input type="checkbox"/> Encontro <input type="checkbox"/> Fórum <input type="checkbox"/> Jornada
<input type="checkbox"/> Semana Acadêmica	<input type="checkbox"/> Olimpíada	<input type="checkbox"/> outro (especificar)	
<input type="checkbox"/> Ciências Exatas e da Terra	<input type="checkbox"/> Ciências Biológicas	<input type="checkbox"/> Engenharias	
<input type="checkbox"/> Ciências da Saúde	<input type="checkbox"/> Ciências Agrárias	<input checked="" type="checkbox"/> Ciências Sociais Aplicadas	
<input type="checkbox"/> Ciências Humanas	<input type="checkbox"/> Linguística, Letras e Artes	<input type="checkbox"/> Outros	
Carga horária total do projeto: 96h			

**d) Especificação do (s) curso (s) e/ou áreas e/ou Departamentos/Coordenadorias envolvidos:**

Vinculação com disciplinas do(s) curso(s)/área(s):
O projeto de ensino está vinculado diretamente a uma disciplina ou a várias disciplinas (projeto interdisciplinar)? <input checked="" type="checkbox"/> Sim. <input type="checkbox"/> Não. Curso Superior de Bacharelado em Design / Disciplina DES.017 – Metodologia de Projeto
A proposta de mini-curso contribui com o estudo crítico-reflexivo de metodologia projetual utilizada em design e oferece uma oportunidade prática de desenvolvimento de projeto real envolvendo todas as etapas de criação, envolvendo conhecimentos de design gráfico e design de produto.



**Articulação com Pesquisa e Extensão:**

O projeto de ensino poderá gerar alguma ação de pesquisa e extensão no futuro?  
 Sim.  Não.  
 Em caso afirmativo, como se dará esse encaminhamento?

**Vinculação com Programas Institucionais:**

O projeto de ensino está atrelado a algum Programa Institucional?  
 Sim.  Não.  
 Em caso afirmativo, cite o(s) programa(s).

**e) Identificação da equipe, com a função e a carga horária prevista:**

**Coordenador (docente ou técnico-administrativo do IFSul)**

**Nome:** Renata Barbosa Porcellis da Silva

**Lotação:** DES - Curso Superior de Bacharelado em Design

**Tempo de Serviço Público IFSul:** 8 anos

**SIAPE:** 1793586

**Disciplina(s) que ministra / atividade administrativa:**  
 Técnica em assuntos educacionais do Curso Superior de Bacharelado em Design

**Formação Acadêmica:**  
 Graduação: Licenciatura em Artes Visuais – UFPel  
 Especialização: Especialização em Educação – CEFET/RS  
 Mestrado: Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia – IFSul- câmpus Pelotas

**Contato:**  
 Telefone campus: (53) 2123 1027  
 Telefone celular: (53) 98162 4630  
 E-mail: renatabps@gmail.com

Demais membros		
Nome	Função	CH prevista
Mariana Piccoli	Ministrante	24h
Bruno Cruz Cândido	Colaborador	96h
Maria Isabel Moraes Amaral Braga	Colaborador	96h

II. INTRODUÇÃO E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No Brasil, os temas como gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais têm sido foco de implementação de políticas públicas educacionais nos últimos anos, com o compromisso de tornar a escola um espaço democrático e inclusivo, onde alunos/as possam ter a oportunidade de desenvolver a capacidade de convívio com a diferença, afastando-se de preconceitos e opressão. Em dada realidade, a busca por estratégias pedagógicas que fomentem o pensamento crítico-reflexivo dos discentes é iminente. Para além de uma educação focada apenas na dimensão cognitiva da aprendizagem, buscam-se ações educacionais que propicie um olhar não normatizador, que não bloqueie processos de singularização (GUATTARI; ROLNIK, 1996).

No atual Plano Nacional de Educação 2014-2024 (PNE), previsto na Lei no13.005, de 25 de junho de 2014, destacam-se, para este projeto, dois itens das diretrizes previstas no artigo 2º: "III - superação das desigualdades educacionais, com ênfase na promoção da cidadania e na erradicação de todas as formas de discriminação" e "X - promoção dos princípios do respeito aos direitos humanos, à diversidade e à sustentabilidade socioambiental". (BRASIL, 2014. p. 43). Tendo em vista estas duas diretrizes que regem as metas e estratégias do PNE até o ano de 2024, que serão objeto de monitoramento contínuo e de avaliações periódicas dos órgãos competentes de educação, o presente projeto visa proporcionar uma ferramenta pedagógica que auxilie no alcance de algumas dessas metas. Ainda de acordo com este documento, a meta nº 3, referente ao ensino médio, propõe na estratégia 3.13 "implementar políticas de prevenção à evasão motivada por preconceito ou quaisquer formas de discriminação, criando rede de proteção contra formas associadas de exclusão" (BRASIL, 2014. p. 55).

Nos Princípios de Yogyakarta (CLAM, 2007) que tratam dos princípios sobre a aplicação da legislação internacional de direitos humanos em relação à orientação sexual e identidade de gênero, considera-se que "A orientação sexual e a identidade gênero são essenciais para a dignidade e humanidade de cada pessoa e não devem ser motivo de discriminação ou abuso." (p.7). No Princípio 2: Direito à igualdade e a não-discriminação, é previsto no item F "Implementar todas as ações apropriadas, inclusive programas de educação e treinamento, com a perspectiva de eliminar atitudes ou comportamentos preconceituosos ou discriminatórios, relacionados à ideia de inferioridade ou superioridade de qualquer orientação sexual, identidade de gênero ou expressão de gênero" (CLAM, 2007. p.13). Além disso, o Princípio 16 que trata do direito à educação, declara que "Toda pessoa tem o direito à educação, sem discriminação por motivo de sua orientação sexual e identidade de gênero, e respeitando essas características." (CLAM, 2007. p.24)

Apesar dos temas gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais estarem pautadas em documentos orientadores, muito pouco em relação a estes assuntos é debatido nas escolas ou ações são realizadas com tal escopo. Este projeto tem como preocupação central o silenciamento sobre as diferenças de gêneros e sexualidades no ambiente escolar e das relações étnico-raciais. Tal silenciamento promove uma ótica sexista e heteronormativa que patologiza alunas/os LGBTI+ (LOURO, 2014) e nega a promoção de igualdade de oportunidades, segundo a raça ou a cor (CARNEIRO, 2011), tornando o ambiente escolar hostil a estes sujeitos.

Para tanto, o presente projeto visa a criação de uma ferramenta pedagógica que proporcione deslocamentos nos sistemas normativos sexo/gênero/desejo, abrindo possibilidades para a decomposição da matriz binária feminino-masculino, da heterossexualidade compulsória e do “embranquecimento” escolar. A proposta consiste na criação de um jogo de tabuleiro que aborde as temáticas gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais voltada a alunas/os do ensino médio. Acredita-se que tal ferramenta seja de grande valia pois, “a estratégia pedagógica no formato de jogo revela-se alternativa com potencial para instaurar uma vertente problematizadora, capaz de mobilizar os jogadores em seus desejos e suas experiências e favorecer a invenção” (SOUZA, *et.al.*, 2017. p.395). Entende-se que o jogo pode potencializar relações interpessoais e propiciar uma aprendizagem dinâmica e criativa, ideal para jovens no ensino médio. Ainda segundo Souza *et.al.*

Na literatura, são destacadas diferentes potencialidades do jogo como favorecedoras do processo ensino-aprendizagem: atratividade e melhor apropriação do conteúdo, ludicidade, interatividade e papel ativo do aluno no processo de aprendizagem; inventividade, partilha e envolvimento.” (2017, p. 398)

O conteúdo do jogo pretende estremecer a produção das verdades arbitrariamente instituídas, limitadas à noção de uma matriz binária homem-mulher e hegemonicamente branca, mostrando a existência de novas realidades e tomando-a em sua potência criadora, apresentando outros modos de ver, sentir e se relacionar, para além do discurso instituído de coerção e de não reconhecimento das diferenças, discurso esse, permeado por estereótipos e preconceitos.

Tal perspectiva, essencialmente estruturalista, parece atender aos regimes de organização disciplinar colocados em prática em uma diversidade de instituições, como a fábrica e o hospital. A escola não deixa de apoiar suas práticas na mesma normatização, apoiando-se também nesta essencialização masculino/feminino para a produção de corpos dóceis e úteis (FOUCAULT, 2014). O campo da educação, onde tradicionalmente se vê a busca pela generalização e ajustamento, se vê desafiado a repensar suas práticas a partir de uma perspectiva da diferença. Nesta perspectiva, considera-se que o papel da educação neste contexto incluiria uma visão da diferença que privilegia outras visões, além daquela que trata o

11

diferente simplesmente como algo que deva ser tolerado por todos. Um pensamento da diferença na educação, ciente da precariedade de qualquer noção de identidade, inclui a diferença na própria noção de constituição do sujeito. O outro deixa de ser constituído em relação àquilo que tem de diferente de mim; eu mesmo só me constituo pela própria diferença. Tal pensamento, perigoso e desestabilizante, torna-se cada vez mais necessário.

Acredita-se que para construir uma educação plural, que considere a diversidade sociocultural no contexto da cultura escolar e da produção do saber no processo de ensino-aprendizagem é preciso criar mecanismos voltados à valorização da diversidade sociocultural das/os estudantes, pois apenas uma política de tolerância do multiculturalismo é uma estratégia frágil (BUTLER, 2015). Nesse sentido, este projeto, tem por objetivo a criação de um jogo de tabuleiro que aborde as temáticas gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais. O conteúdo tem por compromisso ser um material cativante e inovador, que incentive a capacidade de convívio com a diferença. Trata-se de um projeto inédito, visto que tal ferramenta pedagógica nunca foi desenvolvida no Brasil com a temática proposta, podendo se tornar referência na área.

### III JUSTIFICATIVA

A escola continua reproduzindo modelos tradicionais, díspares e dicotômicos na relação entre os sexos e as raças. Discutir sobre gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais na escola, gera um ambiente mais inclusivo e democrático, possibilitando aos/às estudantes aprender em um ambiente livre de discriminação, preconceitos e violências. A escola ainda é um espaço onde, por exemplo, a sexualidade é constituída como um dispositivo de separação entre práticas sexuais normatizadas e educadas (heterossexuais, monogâmicas, reprodutivas) e aquelas que não se encaixam nos padrões estabelecidos (FOUCAULT, 2015).

Ainda que, diversas políticas públicas sejam criadas, o tratamento das instituições de ensino em relação a questões de gêneros e de sexualidades, apontam para o ocultamento de determinados sujeitos (LOURO, 2000), silenciando aqueles que não estão adequados ao padrão de normatividade e não seguem a lógica sexo/gênero/sexualidade. Tais indivíduos, são colocados à margem na escola, devido a um currículo que não os contempla ou não tem a intenção de contemplá-los (LOURO, 2015). Esta invisibilização, interfere nas expectativas quanto ao sucesso e ao rendimento escolar; produz intimidação, insegurança, estigmatização, segregação e isolamento; estimula a simulação para ocultar a diferença (JUNQUEIRA, 2009).

Assim como os temas gêneros e sexualidades são invisíveis e silenciados na escola, as relações étnico-raciais sofrem o mesmo problema. Diversos estudos apontam que a escola é o

lugar com mais alto nível de vivência de racismo contra pessoas negras (CAMPOS, 2007).

Segundo a autora,

Outro problema é o silêncio de professores e demais profissionais em relação aos conflitos raciais que ocorrem no âmbito escolar. A falta de atenção a esses problemas enfrentados pelos alunos negros é um dos aspectos responsáveis por seu desempenho diferenciado, com índices maiores de repetência e evasão escolar. (CAMPOS, 2007. p. 131)

Esse silenciamento naturaliza desigualdades sociais e atitudes racistas (SCHWARCZ, 2012), negando que o preconceito existe e necessita ser debatido, questionado, repensado, desconstruído. Essa, sem dúvida é uma maneira problemática de lidar com as discriminações que acontecem no âmbito escolar e fora dele, diariamente. Conforme a autora

[...] o problema parece ser o de afirmar oficialmente o preconceito, e não o de reconhecê-lo na intimidade. Tudo isso significa que estamos diante de um tipo particular de racismo, um racismo silencioso e que se esconde por trás de uma suposta garantia de universalidade e da igualdade das leis, e que lança para o terreno do privado o jogo da discriminação. (SCHWARCZ, 2012. p. 32)

Reconhecer a existência do racismo, da homofobia/lesbofobia/transfobia e do sexismo é fundamental para pensar sobre a superação de tais formas de preconceito e instaurar ações educacionais que promovam a conscientização sobre a diversidade que nos constitui, criando um ambiente escolar capaz de olhar para os desafios da contemporaneidade e propor outra sociabilidade, pautada na empatia. É visando tal modelo que é proposto neste projeto a criação de uma ferramenta educacional que possibilite a desconstrução de preconceitos.

Em uma análise de jogos didático-pedagógicos brasileiro sobre os temas gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais, realizado para a escrita deste projeto, percebeu-se que tal ferramenta é inexistente. Desta forma, justifica-se a importância e ineditismo deste projeto e sua relevância científica, tanto para a área das ciências aplicadas (Design), quanto para a área das ciências humanas (Educação).

Como condição favorável ao desenvolvimento deste projeto, destaca-se o fato de que as/os estudantes envolvidos no desenvolvimento do jogo, terão aulas voltadas à metodologia de projeto em design e encontros para debater os temas gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais, formando uma rede de saberes interdisciplinar.

#### IV. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

##### Objetivo geral:

Desenvolver um jogo didático-pedagógico, com versão de mesa e versão de chão, sobre gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais.

### Objetivos específicos:

- Oportunizar aos estudantes bolsistas a experiência de desenvolvimento de um projeto em todas as suas etapas com usuários reais, corroborando para seus estudos na área do design;
- Proporcionar aos estudantes do ensino médio uma ferramenta didático-pedagógica sobre os temas gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais;
- Viabilizar aos usuários do jogo a capacidade de convívio com a diferença, a redução de preconceitos, o reconhecimento de que todas as formas de viver as sexualidades e gêneros são genuínas, desconstruir papéis de gênero e problematizar a normatividade dos corpos.

## V. METODOLOGIA

A metodologia utilizada no projeto será a *Human Centered Design* (HCD, 2010), também conhecida como Design Centrado no Ser Humano, um método focado no usuário e seu comportamento. A razão pela qual esse processo é chamado de "Centrado no Ser Humano" é que ele começa pelas pessoas para as quais se esteja criando a solução. Ele é dividido em três etapas: **ouvir** (*hear*), **criar** (*create*) e **implementar** (*deliver*).

Na etapa **ouvir**, começa-se por examinar as necessidades, desejos e comportamentos das pessoas cujas vidas se quer influenciar com as soluções. A equipe de Design coletará histórias e se inspirará nas pessoas. Procura-se ouvir e entender o que os futuros usuários querem (HCD, 2010). Nesta etapa, serão realizadas as seguintes atividades: imersão em contexto, entrevista individual e entrevista em grupo.

A imersão em contexto tem seu foco no ser humano, e ocasiona contato direto com o mesmo. O método de entrevista divide-se em dois: individual e em grupo. A individual deve ser realizada sem público algum, apenas o entrevistado e mais dois ou três participantes do grupo de pesquisa. Esta é extremamente rica, pois proporciona um grande "mergulho" no comportamento do usuário. Já a entrevista em grupo é de grande valia para receber preciosas informações sobre a comunidade, sobre o meio do usuário, a dinâmica do grupo e ainda concede à comunidade a chance de expor suas ideias e pontos de vista.

A segunda etapa, **criar**, é onde os desejos e necessidades identificados na primeira etapa começam a ser transformados em ideias e protótipos. O trabalho é em equipe, procurando gerar várias possibilidades e alternativas de solução. Durante essa fase o grupo passará do pensamento concreto ao abstrato de forma a identificar temas e oportunidades para, mais tarde, voltar ao concreto com a criação de soluções e protótipos. Sequencialmente, realiza-se a seleção



de alternativa, onde será selecionada a geração que melhor corresponder à problemática do projeto.

A terceira e última etapa, **implementar**, marca o início da implementação de soluções. Desenvolve-se o detalhamento para a produção (desenho técnico) e o modelo físico em tamanho real, com os materiais adequados à sua utilização. Também nessa etapa é realizada a validação do projeto, colocando o jogo desenvolvido em contato com os usuários reais, que dão *feedback* e avaliam a experiência, a fim de demonstrar se o resultado foi suficiente para o projeto.

As três etapas da metodologia serão realizadas por oito encontros ministradas pela professora Mariana Piccoli. Durante as semanas de desenvolvimento do projeto, os alunos bolsistas serão orientados pela proponente em relação ao conteúdo do jogo, com auxílio do material de pesquisa do Fora da Caixa – Grupo de Pesquisa em educação, gêneros e sexualidades. As entrevistas focais serão realizadas com alunos do ensino médio-técnico do campus Pelotas, os quais serão os usuários do produto a ser gerado neste projeto.

**VI CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

**De 14 de agosto a 14 de outubro**

Atividades	Agosto	Setembro	Outubro
1. mini-curso	x	x	x
2. imersão em contexto	x		
3. orientação com grupo de pesquisa	x	x	x
4. entrevista individual	x		
5. entrevista em grupo	x		
6. desenvolvimento de ideias e protótipos	x		
7. seleção de alternativa		x	
8. realização de desenho técnico		x	
9. modelo físico em tamanho real		x	x
10. validação do jogo			x
11. elaboração de relatório final			x
12. apresentação de resultados			x

Descrição das atividades:

**Atividade 1:** no mini-curso, serão realizados oito encontros, um por semana, com 3 horas/aula cada, ministrado pela professora Mariana Piccoli. Nestas oficinas serão trabalhadas todas as etapas de elaboração do jogo. (Renata Porcellis, Mariana Piccoli, Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

**Atividade 2:** a imersão em contexto tem seu foco no ser humano e ocasiona contato direto com o mesmo. Desta forma, os alunos bolsistas procurarão materiais relacionados com gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais para a imersão no contexto. Além disso, sendo o jogo voltado para jovens do ensino médio-técnico, a realidade dos jovens também deve ser explorada. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

**Atividade 3:** nesta etapa, os alunos bolsistas terão orientações com a servidora Renata Porcellis, líder do Fora da Caixa - Grupo de Pesquisa em educação, gêneros e sexualidades. Terão encontros semanais para aprendizagem dos temas a serem abordados no jogo e acesso a todos os materiais produzidos pelo grupo. (Renata Porcellis, Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

**Atividade 4:** as entrevistas individuais serão realizadas no câmpus Pelotas com alunos do ensino médio-técnico as quais proporcionarão uma imersão no comportamento do usuário para que os alunos bolsistas possam coletar informações essenciais para o desenvolvimento do projeto. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

**Atividade 5:** a entrevista em grupo será realizada no câmpus Pelotas com alunos do ensino médio-técnico com a finalidade de receber informações sobre esta comunidade, sobre o meio destes usuários e oportunizar a exposição de ideias e pontos de vista dos entrevistados. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

**Atividade 6:** no desenvolvimento de ideias e protótipos, os alunos bolsistas irão criar o mapa mental e o mapa de fluxo do jogo, criar perguntas norteadoras para o desenvolvimento do jogo, fazer análise sincrônica e definição dos requisitos do jogo. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

**Atividade 7:** na seleção de alternativa, os alunos bolsistas irão criar o conteúdo do jogo, o painel de expressão do produto, o painel de temas visuais, gerar e selecionar alternativas para a criação do jogo. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

**Atividade 8:** nesta etapa, os alunos bolsistas realizarão o desenho técnico detalhado do jogo e sua planificação, irão detalhar a estrutura e materiais utilizados. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

**Atividade 9:** os alunos bolsistas farão um protótipo do jogo em tamanho real, um tabuleiro de mesa e um tabuleiro de chão, com todas as peças utilizadas no jogo, o manual de instruções e embalagem do produto. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga com orientação de Mariana Piccoli)

**Atividade 10:** na validação do jogo, a equipe do projeto irá testar usabilidade do jogo, recolher *feedback* dos usuários, e elaborar relatório das metas atingidas e não atingidas. (Renata Porcellis, Mariana Piccoli, Bruno Candido, Maria Isabel Moraes Amaral Braga e alunos do ensino médio-técnico do câmpus Pelotas)

**Atividade 11:** A elaboração do relatório final do projeto será realizada em conjunto onde constará as etapas do desenvolvimento do projeto, as metas atingidas e não atingidas e propostas de futuras ações. (Renata Porcellis, Mariana Piccoli, Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

**Atividade 12:** O desenvolvimento e resultado do projeto serão apresentados pelos alunos bolsistas na "Semana do Design: 7º Seminários de Design - trajetórias e perspectivas e Mais

Design” a ser realizado na semana de 08 a 12 de outubro. (Bruno Candido e Maria Isabel Moraes Amaral Braga)

**VII. INFRAESTRUTURA NECESSARIA**

A infraestrutura necessária será fornecida pela coordenadoria de Design: sala de aula com projetor; laboratório de design (LED); laboratório de prototipagem (LEP); laboratório de pesquisa (LEPED). Será solicitado ao Diretor de Ensino, Rubinei de Servi Ferraz, a contrapartida do câmpus para o desenvolvimento deste projeto através de impressões na gráfica do câmpus Pelotas.

**VIII. RECURSOS FINANCEIROS (ORÇAMENTO DETALHADO/JUSTIFICADO)**

Item	Discriminação	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)
1	Bolsas para alunos	2	400,00	1.600,00
2	Cronometro digital	1	300,00	300,00
3	Fibra siliconada	2	20,00	40,00
4	Impressão em couchê 250g/cm2 com verniz localizado	2	200,00	400,00
5	Impressão em lona	1	200,00	200,00
6	Impressão em vinil	1	100,00	100,00
7	Placa de MDF 6mm	1	120,00	120,00
8	Sirene	1	60,00	60,00
9	Tecido impermeável	6	30,00	180,00

**IX. RESULTADOS, IMPACTOS ESPERADOS E AÇÕES INOVADORAS**

**Resultados:** espera-se, ao final do projeto, um jogo bem estruturado e acessível à jovens com temática sobre gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais. Além disso, acredita-se que o projeto seja uma forma de aprendizagem dinâmica e efetiva para os alunos bolsistas do início do Curso Superior de Bacharelado em Design terem a experiência de desenvolvimento de um projeto em todas as suas etapas.

**Impactos:** aspira-se que o jogo possa se tornar uma ferramenta de grande valia para estimular ações didático-pedagógicas sobre gêneros, sexualidades e relações étnico-raciais, podendo se tornar um modelo de dinâmica nesta área, visto o seu caráter inédito no Brasil.

**Ações inovadoras:** o produto final do projeto será doado ao Núcleo de Gênero e Diversidade – NUGED e ao Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e indígenas - NEABI do câmpus Pelotas para fomentar ações educativas a serem realizadas pelos núcleos. Pretende-se, futuramente, apresentar os resultados do projeto nos demais *campi* do IFSul estimulando projetos na área da educação inclusiva.

**X. AVALIAÇÃO**

<b>Tipo de avaliação utilizada:</b>	
<input type="checkbox"/> Quantitativa. <input checked="" type="checkbox"/> Qualitativa. <input type="checkbox"/> Mista.	
<b>Instrumentos/procedimentos utilizados:</b>	
<input type="checkbox"/> Entrevistas <input type="checkbox"/> Seminários <input checked="" type="checkbox"/> Reuniões <input type="checkbox"/> Questionários <input type="checkbox"/> Observações <input type="checkbox"/> Controle de Frequência <input checked="" type="checkbox"/> Relatórios <input checked="" type="checkbox"/> Outro(s). Especificar. Validação do jogo	
<b>Descrição de procedimentos para avaliação:</b>	
<p>O desenvolvimento do projeto será avaliado semanalmente durante os encontros do mini-curso e através de relatório das atividades dos alunos bolsistas. O produto final será avaliado pela própria comunidade acadêmica através da validação do jogo, momento que o jogo será testado pela comunidade sendo possível anotar pontos positivos e negativos para aprimoramento futuro.</p>	
<b>Periodicidade da avaliação:</b>	
<input type="checkbox"/> Mensal <input type="checkbox"/> Trimestral <input type="checkbox"/> Semestral <input checked="" type="checkbox"/> Ao final do projeto	
<b>Sujeito(s) que realiza(m) a avaliação:</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Coordenador <input type="checkbox"/> Colaborador	<input checked="" type="checkbox"/> Ministrante <input type="checkbox"/> Palestrante

( x ) Participantes (Estudantes/servidores)

XI REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

BRASIL. Plano Nacional de Educação 2014-2024 [recurso eletrônico]: Lei no 13.005, de 25 de junho de 2014, que aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) e dá outras providências. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2014.

BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.

CAMPOS, Carmen Lucia. A cor do preconceito. São Paulo: Ática, 2007.

CARNEIRO, Sueli. Racismo, sexismo e desigualdade no Brasil. São Paulo: Selo Negro, 2011.

CENTRO LATINO-AMERICANO EM SEXUALIDADE E DIREITOS HUMANOS (CLAM). Princípios de Yogyakarta: Princípios Sobre a Aplicação da Legislação Internacional de Direitos Humanos em Relação à Orientação Sexual e Identidade de Gênero. 2007. Disponível em: <http://www.clam.org.br/uploads/conteudo/principios\_de\_yogyakarta.pdf>. Acesso em: 09 jul. 2018.

FOUCAULT, Michel. História da sexualidade I: A vontade de saber. 2ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

\_\_\_\_\_. Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. Micropolítica: cartografias do desejo. 12ª ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

HCD. Human Centered Design: Kit de Ferramentas. 2ª ed. 2010. Disponível em: <https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/portuguese\_download/ideo\_hcd\_toolkit\_complete\_portuguese.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2018.

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

LOURO, Guacira Lopes (Org.). O corpo educado: pedagogias da sexualidade. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LOURO, Guacira Lopes. Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

\_\_\_\_\_. Gênero, sexualidade e educação: Uma perspectiva pós-estruturalista. 16ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

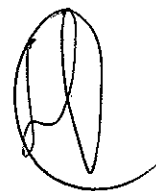
OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de; SOUZA, Vânia; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da; GESSNER, Rafaela. Limites e possibilidades de um jogo online para a construção de

Paulo  
P.

conhecimento de adolescentes sobre a sexualidade. **Revista Ciência & Saúde Coletiva** [online]. vol.21, n.8, 2016.

SCHWARCZ, Lilian Moritz. **Nem preto nem branco, muito pelo contrário: cor e raça na sociabilidade brasileira**. São Paulo: Claro Enigma, 2012.

SOUZA, Vânia; GAZZINELLI, Maria Flávia; SOARES, Amanda Nathale; FERNANDES, Marconi Moura; OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de, FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. O jogo como estratégia para abordagem da sexualidade com adolescentes: reflexões teórico-metodológicas. **Revista Brasileira de Enfermagem** [online]. Vol.70, n. 2, mar-abr, 2017.



ANEXOS (Listar os anexos)	
1 -	
2 -	
3 -	
4 -	

COORDENADOR DO PROJETO

DATA: 16 / 07 / 18

(Assinatura e Carimbo)

NOME

*Renata Barbosa Porcellis da Silva*  
Técnica em Assuntos Educacionais  
Campus Pelotas IFSul



**PARECERES DO CAMPUS**

**PARECER COLEGIADO/COORDENAÇÃO/ÁREA**

aprovado ( ) reprovado  
 Parecer: De acordo  
 Em reunião: 16/7/18

Júlio César Mesquita Ruzicki  
 Chefe do Departamento de Ensino  
 da Graduação e Pós graduação  
 SIAPE 2674661  
 IFSul - Câmpus Pelotas  
 (Assinatura e Carimbo)  
Júlio Ruzicki  
 Coordenação

**PARECER DIREÇÃO/DEPARTAMENTO DE ENSINO**

aprovado ( ) reprovado  
 Parecer: Favorável  
 Em reunião: 16/07/18

(Assinatura e Carimbo)  
Rubinei de Melvi Ferraz  
 Rubinei de Melvi Ferraz  
 SIAPE 243889  
 Diretor de Ensino  
 IFSul - Câmpus Pelotas  
 Direção/Departamento de Ensino

**PARECER DIREÇÃO-GERAL DO CAMPUS**

aprovado ( ) reprovado  
 Parecer:  
 Em reunião: 16/07/18

(Assinatura e Carimbo)  
Carlos Jesus Anghinoni Corrêa  
 Carlos Jesus Anghinoni Corrêa  
 Diretor geral  
 SIAPE 2109861  
 IFSul - Câmpus Pelotas  
 Diretor-geral

**PARECER DA PRÓ-REITORIA DE ENSINO**

aprovado ( ) reprovado  
 Parecer: OK  
 Em reunião: 14/08/18

(Assinatura e Carimbo)  
[Assinatura]  
 no exercício da Pró-Reitoria  
 Pró-reitor de Ensino