INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RONDÔNIA

CAMPUS PORTO VELHO CALAMA

MESTRADO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA - PROFEPT

JOYCE RAMALHO PIRES KONAGESKI

JOSÉLIA FONTENELE BATISTA

TRILHA DA APRENDIZAGEM PROFISSIONAL

Porto Velho/RO

2024.

JOYCE RAMALHO PIRES KONAGESKI

JOSÉLIA FONTENELE BATISTA

1

TRILHA DA APRENDIZAGEM PROFISSIONAL

BY NC

Nível de Ensino: Anos finais do Ensino Fundamental II, Ensino Médio e Nível Superior.

Série/ano: Não se aplica

Cursos técnicos indicados: Não se aplica

Segmento profissional: Aprendizagem Profissional

Público-alvo: Alunos do curso de Assistente Administrativo do Instituto de Desenvolvimento Social e Profissional.

Apresentação

Este produto educacional é fruto da pesquisa de mestrado intitulada "FORMAÇÃO INTEGRAL NA EPT E A LEI DA APRENDIZAGEM PROFISSIONAL", pesquisa esta que foi desenvolvida no Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT, no Instituto Federal de Rondônia, no período de abril de 2022 a setembro de 2023, realizada no Instituto de Desenvolvimento Social e Profissional (INDESP). O objetivo central do produto foi analisar o conhecimento dos jovens aprendizes e das empresas sobre a formação integral na Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e a Lei da Aprendizagem Profissional. O produto foi aplicado para o desenvolvimento e aprendizado do aluno e do gestor da empresa.

Nome do Jogo: **TRILHA DA APRENDIZAGEM PROFISSIONAL**

Objetivo

Estimular o aprendizado sobre a Leia da Aprendizagem de jorma lúdica.

Materiais e Métodos

Os materiais utilizados para o desenvolvimento deste produto foram *notebook* com conexão à internet, editor de texto Microsoft Word versão 2010, e o *software* de *design* gráfico Canva.

As questões e respectivas respostas sobre a Lei da aprendizagem profissional foram retiradas do "MANUAL DA APRENDIZAGEM PROFISSIONAL referente a lei 10.097/2000 - O que é preciso saber para contratar o aprendiz"[1].

Para elaborar esse jogo didático de perguntas e respostas foram realizadas as seguintes ações:

1- Pesquisa de similares, no repositório Educapes;
2- Análise das sequências e produtos similares;
3- Elaboração do protótipo;

[1] https://www.gov.br/trabalho-e-emprego/pt-br/assuntos/inspecao-do-trabalho/escola/e-biblioteca/manual-de-aprendizagem-profissional.pdf/view

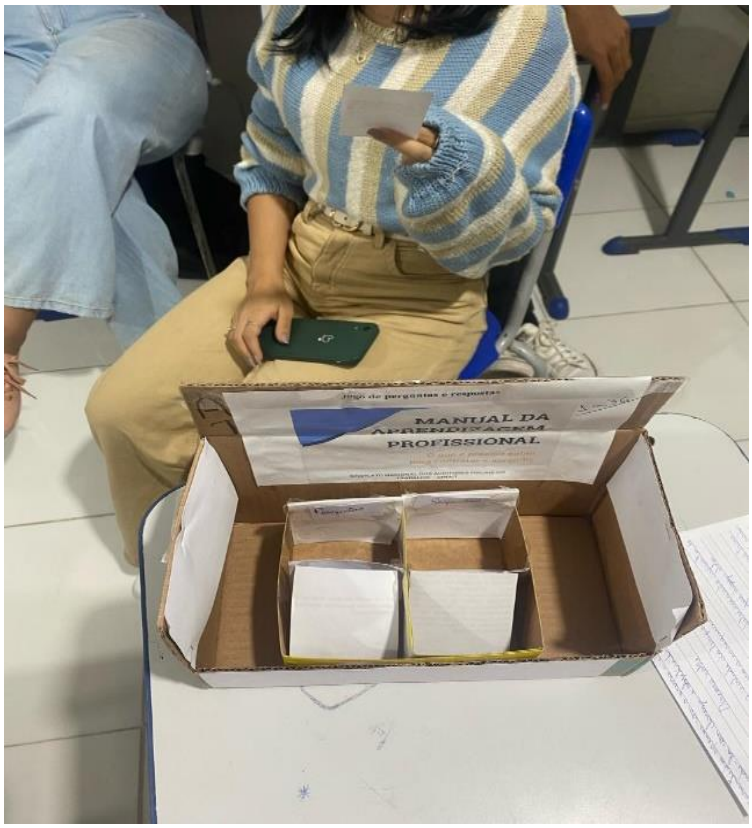
4- Apresentação do protótipo para apreciação pela professora orientadora;
5- Correções do protótipo;
6- Apresentação do protótipo a três profissionais da área de recursos humanos.
7- Elaboração do produto, no *software* Canva.
8- Teste com os alunos que avaliaram a aplicabilidade e conteúdo;
9- Correções e ajustes pós aplicação.

Aplicação do jogo

Para aplicação do jogo foram reunidos 23 (vinte e três) alunos do curso Técnico de Assistente Administrativo do Instituto de Desenvolvimento Social e Profissional INDESP- RO, as turmas foram divididas em dois grupos, sendo um grupo com 12 alunos e outro com 11 alunos, iniciamos com par ou impar para saber quem iria inciar, a partir do vencedor do par ou impar iniciamos o jogo, cada participante responde uma pergunta entre as cartas numeradas de 1 a 36.

Respondendo a pergunta certa o grupo lançou o dado e anda no tabuleiro o número de casas correspondente, quem chegar ao final da trilha ganha o jogo.

Foto 1 – Sorteio das perguntas



Fonte: Pesquisa de Campo – 2023.

Foto 2 – Interações entre os integrantes do grupo para responder as questões

Fonte: Pesquisa de Campo – 2023.

Durante a execução das atividades os alunos demonstraram bastante interesse, envolvidos na ação e executaram com facilidade e demonstraram a aquisição dos conhecimentos esperados.

Podemos registrar os seguintes relatos dos alunos:

- Relato do aluno A: “achoei o jogo interessante uma maneira diferente de aprender. ”
- Relato do aluno B: “Foi uma dinaminca muito boa para trabalhar em equipe e aprender. ”
- Relato do aluno C: “Aprendi muitas coisas que não sabia. ”

Formas de utilização

Este produto apresenta uma forma didática e lúdica de como aplicar o aprendizado na forma de jogos. Os jogos na educação são uma ferramenta poderosa para transformar a forma como os alunos aprendem. Ao proporcionar uma experiência ativa, dinâmica e

colaborativa, os jogos promovem o engajamento, a motivação, a retenção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades essenciais para o sucesso na vida pessoal e profissional.

Os jogos podem ser aplicados em grupo, a equipe que acertar mais questões e chegar no final da trilha será a vencedora, todos da sala estarão atentos as perguntas e respostas.

O jogo pode ser utilizado durante uma aula de até 50 minutos, pois o tabuleiro é pequeno e poucas perguntas dinamizando a ação. Dividor em poucos grupos e estimular a colaboração, e atenção a comportamentos scioemocionais como paciência, cooperação, cumprimento de regras, organização ainda podem ser incorporados a depender do docente. O tabeuleiro e as cartas estão no apêndice 1 e 2 respectivamente e os links para dowload estão naquelas páginas.

Materiais utilizados

Foram utilizados para a construção do protótico, uma caixa de papelão, papel A4 impressora, dado e trilha de papel.

Para a confecção aqui colocada, foi utilizado o aplicativo de Design CANVA.

Impacto social

O presente produto educacional tem como objetivo contribuir de forma significativa para a ampliação do conhecimento sobre a Lei da Aprendizagem (Lei nº 10.097/2000)**,** tanto por parte dos jovens quanto das empresas. Através de uma abordagem abrangente e acessível, buscamos empoderar jovens em situação de vulnerabilidade social, conectando-os a oportunidades de qualificação profissional e inserção no mercado de trabalho**.**

Teve impacto pedagógico positivo e espera-se estimular a participação de jovens nas empresas como jovens apredizes usufruindo de direitos diversos e oportunidades impares.

Referências

Sindicato Nacional dos Auditores Fiscais do Trabalho - **Manual da Aprendizagem Profissional**: o que é preciso saber para contratar. Sindicato nacional dos auditores fiscais do trabalho. Brasília – SINAIT. 2029. Disponivel em https://www.gov.br/trabalho-e-emprego/pt-br/assuntos/inspecao-do-trabalho/escola/e-biblioteca/manual-de-aprendizagem-profissional.pdf/view. Acessado em 06/03/2024.

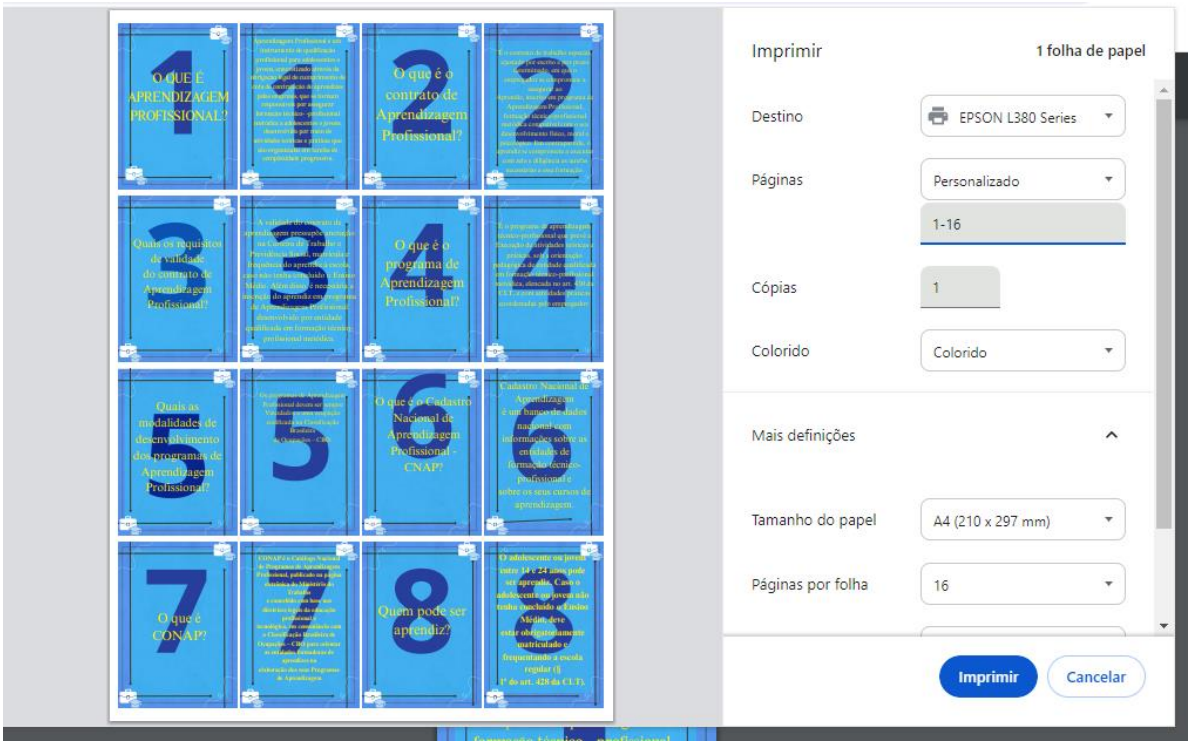
Apêndice 1 – TABULEIRO DO JOGO TRILHA DA APRENDIZAGEM PROFISSIONAL – [FAÇA O DOWLOAD CLICANDO AQUI]

Apêndice 2 - Cartas para Perguntas

As cartas devem ser impressas conforme o tamanho que desejar a sugestão é que sejam 16 páginas por folha.

Para fazer o Dowload das cartas Clique aqui.

Figura 1 – Modo de impressão das cartas



Fonte: Arquivo das autoras, 2024.

Fonte das perguntas e respostas:

Sindicato Nacional dos Auditores Fiscais do Trabalho - **Manual da Aprendizagem Profissional**: o que é preciso saber para contratar. Sindicato nacional dos auditores fiscais do trabalho. Brasília – SINAIT. 2029. Disponivel em https://www.gov.br/trabalho-e-emprego/pt-br/assuntos/inspecao-do-trabalho/escola/e-biblioteca/manual-de-aprendizagem-profissional.pdf/view. Acessado em 06/03/2024.