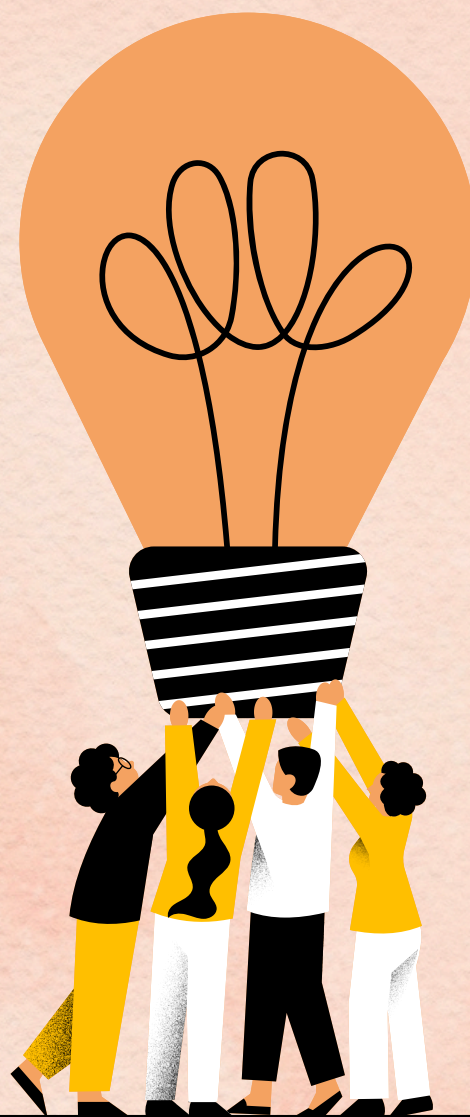


GISMARIA SANTOS LEITE RAMOS
JOSÉ ESPÍNOLA DA SILVA JÚNIOR

ESTÁGIO

JORNADA FORMATIVA
INTEGRANDO SABER E FAZER

MANUAL DE REGRAS



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas do IFS

Ramos, Gismaria Santos Leite.

R175m Estágio: jornada formativa integrando saber e fazer:
Manual de Regas. [recurso eletrônico]. / Gismaria Santos Leite
Ramos. – Aracaju: EDIFS, 2024.

15 p.; il.

ISBN: 978-85-9591-212-0

1. Educação. 2. Sequência didática. 3. Jogo pedagógicos. I.
Silva Júnior, José Espínola da [Orientador]. II. Programa de
Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica – PROFEPT. III.
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe –
IFS. IV. Título.

CDU 371.695

Elaborada pela Bibliotecária Kelly Cristina Barbosa / CRB-5 1637

GISMARIA SANTOS LEITE RAMOS
JOSÉ ESPÍNOLA DA SILVA JÚNIOR

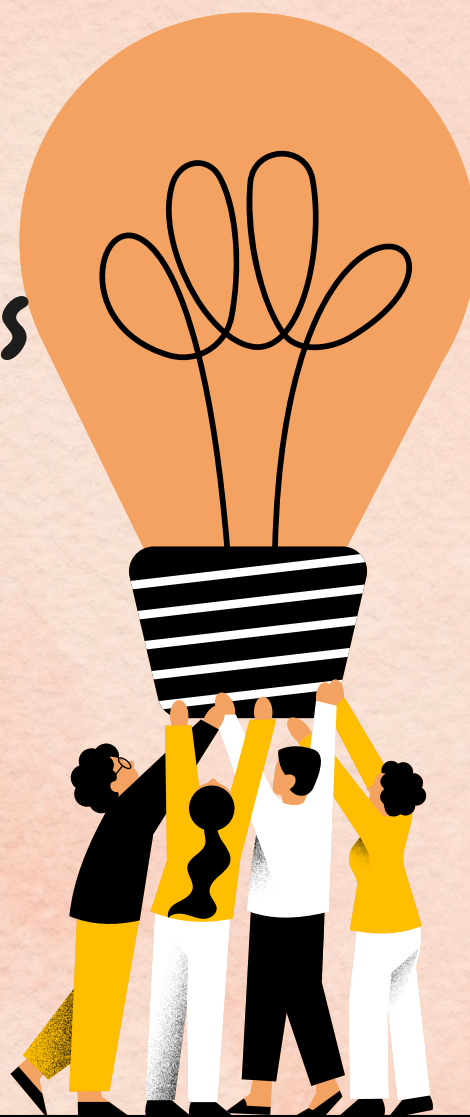
ESTÁGIO

JORNADA FORMATIVA
INTEGRANDO SABER E FAZER

MANUAL DE REGRAS



Aracaju, 2024



MANUAL DE REGRAS

JORNADA FORMATIVA INTEGRANDO SABER E FAZER

FICHA TÉCNICA:

Elaboração e Desenvolvimento: Gismaria Santos Leite Ramos

Orientação: José Espínola da Silva Júnior

Apoio e Edição: Demair de Sá Ramos

Imagens: Canva

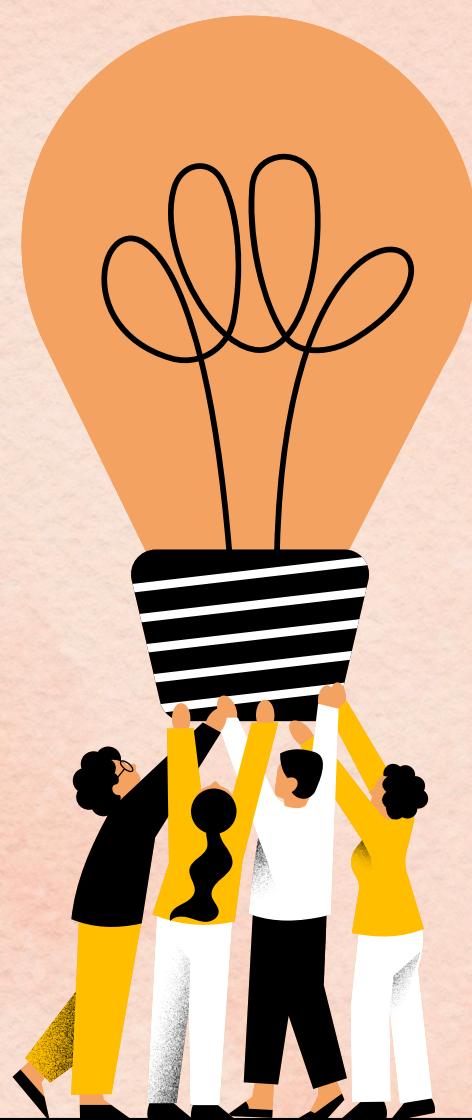
Ano de Produção: 2024

APRESENTAÇÃO

O manual de regras do Jogo Jornada Formativa Integrando Saber e Fazer foi elaborado com o objetivo de orientar discentes e profissionais da educação sobre a utilização deste jogo como um recurso pedagógico eficaz. Embora tenha sido concebido para um contexto específico, nada impede que seja adaptado e aplicado em outras situações educacionais.

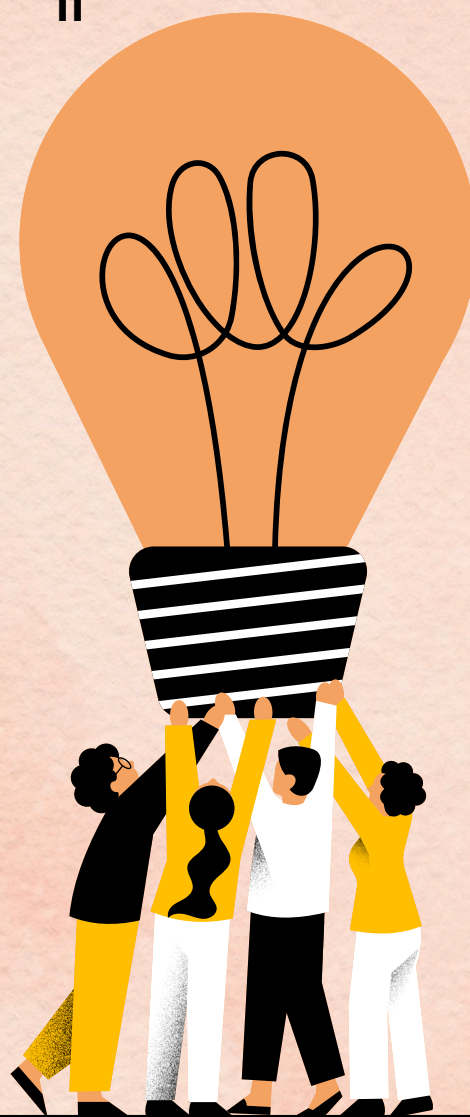
Este jogo é fruto da pesquisa intitulada **O Estágio Curricular na Educação Profissional e Tecnológica: Proposta de Orientação para Estudantes do Curso Técnico Integrado em Eletrônica do IFS - Campus Aracaju**, desenvolvida no âmbito do Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT). A criação deste produto educacional visa contribuir com as práticas pedagógicas integradoras no Ensino Médio Integrado do IFS - Campus Aracaju, em conformidade com o quinto objetivo específico da pesquisa.

Este manual contém as regras do jogo, proporcionando uma compreensão detalhada de sua estrutura. O jogo é categorizado como: educativo, coletivo, de regras, interativo e integrativo.



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
MANUAL DE REGRAS	7
CONFIGURAÇÃO DO JOGO	8
REGRAS DO JOGO	9
CONHEÇA UM POUCO MAIS SOBRE O JOGO	10
CURIOSIDADES SOBRE ESTÁGIO	11



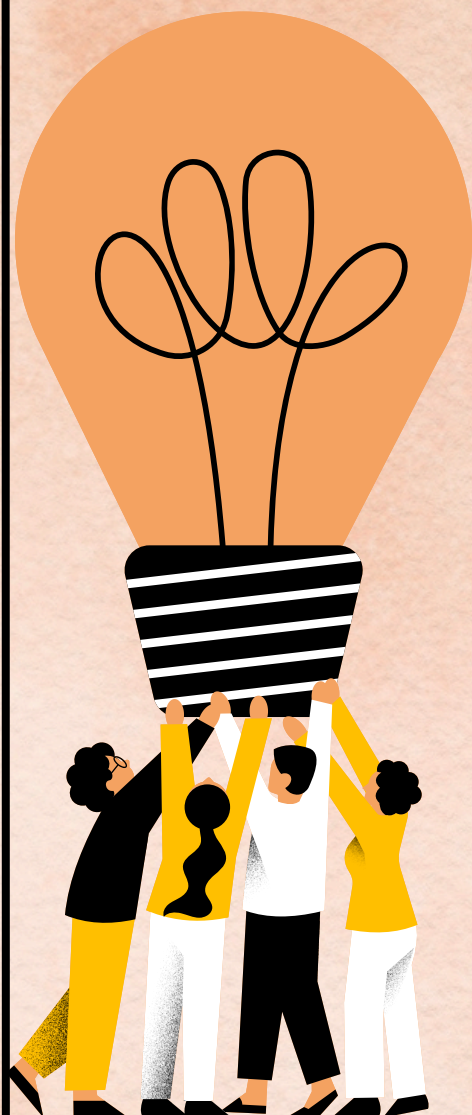
INTRODUÇÃO

“Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (Huizinga, 2007, p.33).”

Jornada Formativa Integrando Saber e Fazer é um jogo desenvolvido no âmbito do Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT). Este programa estabelece a criação de produtos educacionais seguindo as diretrizes da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que regula a oferta de mestrados acadêmicos e profissionais na área de ensino.

A intenção é que esses produtos educacionais sejam significativos para seus usuários. Além disso, esses produtos podem ser adaptados a diferentes realidades, trazendo contribuições relevantes para cada contexto específico. Nesse sentido, Jornada Formativa Integrando Saber e Fazer é um produto educacional concreto, fruto da pesquisa intitulada **"O Estágio Curricular na Educação Profissional e Tecnológica: Proposta de Orientação para Estudantes do Curso Técnico Integrado em Eletrônica do IFS - Campus Aracaju."**

Este jogo de tabuleiro visa proporcionar uma experiência integrativa e prática, alinhada a um dos objetivos da pesquisa. De acordo com a CAPES (2013), um produto educacional pode assumir várias formas, como uma sequência didática, um aplicativo, uma exposição, um jogo ou até mesmo um equipamento. Todos esses produtos têm em comum o objetivo de melhorar o processo de ensino e aprendizagem. Jornada Formativa Integrando Saber e Fazer é projetado para ser uma ferramenta pedagógica significativa, capaz de engajar os estudantes em uma jornada de aprendizado imersiva sobre o estágio na formação dos estudantes.



MANUAL DE REGRAS

Jornada Formativa Integrando Saber e Fazer é um jogo educativo de tabuleiro, criado para integrar conhecimentos práticos e teóricos do curso técnico integrado em Eletrônica do IFS - Campus Aracaju.

O jogo foi elaborado com o intuito de colaborar com o desenvolvimento das habilidades dos alunos em situações de estágio, promovendo a argumentação, a percepção e a associação. Valorizando saberes prévios e estimulando a construção de novos conhecimentos, este jogo busca preparar os estudantes para enfrentar desafios reais no ambiente de trabalho, proporcionando uma experiência de aprendizado interativa e envolvente.

“Os jogos são ferramentas de contextualização que podem colocar o corpo discente frente a decisões e problemas reais, contribuindo de forma dinâmica, lúdica e interessante (Cid, 2017, p.16).”



CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Área de Conhecimento: Orientação de estágio, Eletrônica, Desenvolvimento de habilidades práticas e teóricas

Conteúdo: 30 cartas numeradas divididas em dois tipos: Estágio e Desafio; 06 pinos de plástico de cores variadas, representando os jogadores; 01 tabuleiro de jogo (contendo 35 casas, que são divididas entre 15 de estágio, 15 de desafio e 05 de passe a vez; 01 dado com seis lados; 01 manual de regras.

Público-alvo: Estudantes do curso técnico integrado em Eletrônica do IFS; Professores e orientadores de estágio Profissionais da área de Educação Profissional e Tecnológica.

Quantidade de Participantes: 01 Mediador em cada tabuleiro sendo no:

Mínimo: 02 jogadores por tabuleiro

Máximo: 06 jogadores por tabuleiro

“O jogo potencializa a identidade do grupo social, contribui para fomentar a coesão e a solidariedade do grupo e, portanto, favorece os sentimentos de comunidade (Murcia, 2008).”



REGRAS

Preparação

1. Coloca-se o tabuleiro no centro da mesa;
2. Embaralha-se as cartas de Estágio e as cartas de Desafio separadamente e forme dois montes virados para baixo;
3. Cada jogador escolhe um peão e coloca na casa "Início" do tabuleiro;
4. Se os jogadores não chegarem a um consenso sobre a ordem de início da partida, cada um deve lançar o dado, e a ordem de jogo seguirá a sequência dos resultados obtidos, do maior para o menor.

Rodada de Jogo

1. O mediador tem a função de ler as perguntas para os jogadores, assim como verificar as respostas.
2. Os jogadores lançam o dado na sua vez e avançam o número de casas indicado;
3. Se caírem em uma casa "Desafio", eles devem responder a uma carta de Desafio;
4. O mediador fará a leitura da pergunta, e se acertarem, avançam o número de casas indicado na carta;
5. Se errarem, permanecem na mesma casa;
6. Se caírem em uma casa "Estágio", eles respondem a uma carta de Estágio;
7. Se acertarem, avançam o número de casas indicado na carta;
8. Se errarem, permanecem na mesma casa;

Finalização do Jogo

O Jogo finaliza quando o primeiro jogador ultrapassar a última casa chegando ao FIM.

“Jogo é um termo do latim "jocus" que significa gracejo, brincadeira, divertimento, o processo de geração de conhecimento pode ser motivador quando a atividade se torna divertida, assim como em um jogo (Busarello, 2016).”



CONHEÇA UM POUCO MAIS SOBRE O JOGO

UM JOGO, PORQUÊ?

Porque jogar é uma forma eficaz de construir o pensamento, pois combina diversão e aprendizado sério. A diversão proporcionada pelos jogos aumenta a disposição dos alunos em aprender, tornando o processo mais envolvente e eficiente. Jogos desenvolvem habilidades importantes como resolução de problemas, pensamento crítico e trabalho em equipe, ajudando a superar dificuldades de aprendizado e promovendo uma experiência educacional mais rica e dinâmica.

POR QUE UM JOGO DE TABULEIRO??

Os jogos de tabuleiro têm raízes profundas na história da humanidade, sendo significativos desde antes do desenvolvimento da cultura, conforme Johan Huizinga. Um jogo de tabuleiro, como o Jornada Formativa Integrando Saber e Fazer, utiliza essa tradição para criar uma experiência educativa inovadora e interativa.

Os jogos de tabuleiro também promovem a interação face a face, a colaboração e o desenvolvimento de habilidades essenciais, como pensamento estratégico e tomada de decisões. No contexto do curso técnico integrado em Eletrônica do IFS - Campus Aracaju, este jogo oferece uma abordagem prática e dinâmica para aprender sobre estágios e integrar teoria e prática, além de incentivar a socialização e comunicação entre os jogadores.



“O jogo seria um ato de liberdade que cria uma nova ordem, um espaço próprio onde novas regras se superpõem às regras comuns da sociedade (Vasconcellos, 2018, p. 20).”



CURIOSIDADES SOBRE ESTÁGIO

O QUE É ESTÁGIO?

- O estágio é uma atividade supervisionada, parte do processo educacional, que visa ao aprendizado e à preparação para o mercado de trabalho.
- E tem como objetivo complementar a formação dos estudantes, conectando o aprendizado teórico com a prática.

TIPOS DE ESTÁGIO

- **Estágio obrigatório:** Exigido pelo currículo do curso. É necessário para a obtenção do diploma.
- **Estágio não obrigatório:** Opcional, mas recomendado para complementar o aprendizado prático.

DURAÇÃO DO ESTÁGIO

- A duração máxima do estágio é de 2 anos na mesma empresa, exceto para estudantes com deficiência.
- A jornada diária pode ser de até 6 horas para estudantes de ensino superior, técnico e educação especial. No máximo, 30 horas semanais.

ESTAGIÁRIOS TÊM DIREITO A BOLSA?

- **Estágio não obrigatório:** A empresa deve pagar uma bolsa ou outra forma de compensação.
- **Estágio obrigatório:** Não há obrigatoriedade de pagamento de bolsa, mas é possível se a empresa assim desejar.

“O Estágio é ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de educandos (Brasil, 2008).”



BENEFÍCIOS AO ESTAGIÁRIO

- **Vale-transporte:** A empresa deve conceder auxílio-transporte.
- **Férias:** Após 1 ano de estágio, o estudante tem direito a 30 dias de recesso (proporcional se o estágio for menos que 1 ano).

SUPERVISÃO E AVALIAÇÃO

- O estágio deve ser supervisionado por um professor orientador da instituição de ensino e um supervisor na empresa, que deve ter experiência na área do estágio.
- Relatórios periódicos são exigidos para avaliar o progresso do estagiário.

VÍNCULO EMPREGATÍCIO

- O estágio não caracteriza vínculo empregatício, desde que todas as exigências legais sejam cumpridas, como a celebração de um termo de compromisso de estágio (TCE).

SEGURANÇA E SAÚDE DO ESTAGIÁRIO

- As empresas devem garantir condições seguras e adequadas para o exercício das atividades do estagiário, oferecendo seguro contra acidentes pessoais.
- Caso a empresa não arque com o seguro de vida do estudante, essa responsabilidade ficará por conta da Instituição de ensino.

VÍNCULO PARA ESTÁGIO

- Para iniciar o estágio, os estudantes devem estar matriculados e frequentando instituições de ensino regular, sejam do nível superior, técnico, médio ou especial.
- No IFS, os estudantes que precisam iniciar ou continuar o estágio após a conclusão da carga horária do curso podem solicitar a matrícula com vínculo institucional junto à Coordenação de Registro Escolar.



Regulamento interno de estágio do IFS

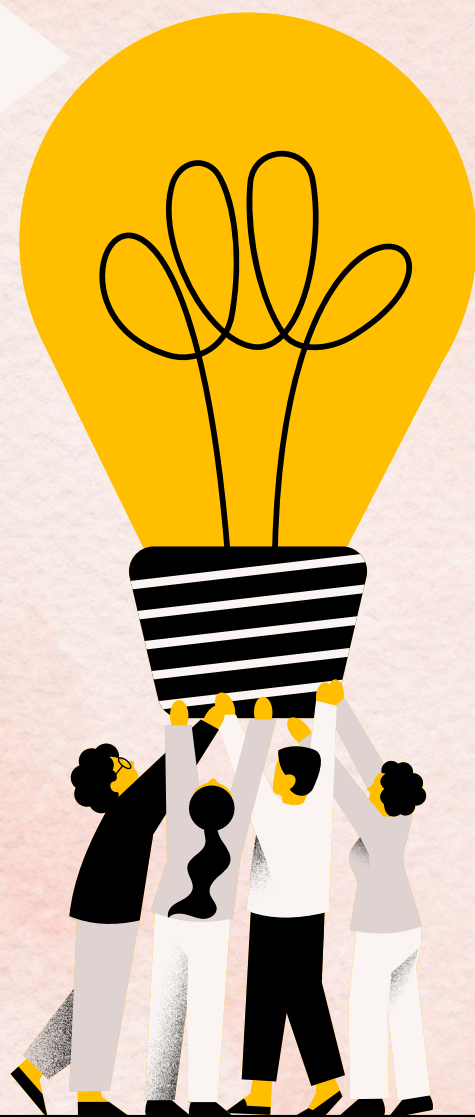


Lei de estágios
LEI nº 11.788, de 25 de setembro de 2008.





VAMOS JOGAR?



REFERÊNCIAS

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta cultural, 2016.

BRASIL. Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008. Dispõe sobre o estágio de estudantes e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 26 set. 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm. Acesso em: 18 out. 2024.

CID, Eduardo Fausto Kuster. **O uso de jogos como estratégia no processo de ensino e aprendizagem da educação profissional**. Vitória: Cossa, 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MURCIA, Juan Antonio Moreno, et al. **Aprendizagem através do Jogo**. Tradução: Valério Campos. São Paulo: Ed. Artmed, 2008.

VASCONCELLOS, Marcelo Simão de. **O jogo como prática de saúde**. Rio de Janeiro: editora Fiocruz, 2018.

