

## **JOGO DE TABULEIRO *QUEM SOMOS NÓS?* AS POTENCIALIDADES DO TRABALHO EDUCATIVO DOS/AS PROFISSIONAIS NÃO DOCENTES NA FORMAÇÃO HUMANA DOS ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

**Estudante:** Sílvia Elaine Almeida Lima

**Orientadora:** Jocelma Almeida Rios

O jogo ‘Quem somos nós?’ busca apresentar e representar a complexidade da identidade e dos saberes dos(as) Técnicos(as)-Administrativos(as) em Educação (TAEs) que atuam no contexto da Educação Profissional e Tecnológica, mais precisamente no Instituto Federal da Bahia, *campus* Salvador, no intuito de assinalar o potencial do seu trabalho educativo na formação humana dos(as) estudantes do IFBA. É um jogo de tabuleiro destinado à formação, reflexão e conscientização acerca da atuação dos(as) profissionais não docentes das Instituições de Educação Profissional e Tecnológica - EPT. A ambientação do jogo busca passar a impressão de realidade do contexto de trabalho desses (as) profissionais, com elementos que compõem o seu plano de carreira (Plano de Carreira dos Cargos Técnico – Administrativo em Educação - PCCTAE) e as bases conceituais que dialogam com a missão das instituições de EPT, nesse caso os Institutos Federais. O(a) personagem principal representa os(as) profissionais não docentes de instituições de EPT que precisam “sobreviver” às situações apresentadas pelo jogo, atuando de forma educativa, desviando-se de situações ameaçadoras e derrotando os vilões (autoritarismo, preconceito e o Capital).

O jogo é dividido em 6 níveis que são as posições hierárquicas funcionais que o(a) jogador(a) poderá alcançar, a saber: NÍVEL 1- Início de carreira; NÍVEL 2 : Assistente; NÍVEL 3: Coordenador; NÍVEL 4: Chefe; NÍVEL 5: Assessor e NÍVEL 6: Diretor. Para progredir no jogo, os(as) jogadores(as) terão de vencer os desafios, acumular pontos suficientes e conquistar gratificações para angariar a mudança de nível, combater vilões e “imunizar-se” contra seu maior inimigo (Capital), colecionando cartas especiais que os(as) deixarão mais fortes e preparados(as) para o combate. Muitas das situações vivenciadas no jogo foram resultados de transposição de situações da vida real. Embora seja um jogo destinado aos(às) profissionais não docentes que incluem Técnicos - Administrativos em Educação, profissionais terceirizados(as) e outros(as) profissionais não docentes que atuam no contexto da EPT, poderão encarnar tais personagens, os docentes, gestores e estudantes, uma vez que, interagindo por meio deste jogo, todos(as) poderão compreender o papel que esses(essas) trabalhadores(as) exercem na formação dos(as) estudantes.