

IF-GECOMP 2025 – Pesquisa em Soft Skills com estudantes de tecnologia com o auxílio de jogos de tabuleiro modernos

E-mails: helltonn_maciel@ifpb.edu.br guedes.guilherme@academico.ifpb.edu.br hildemar.rikelmy@academico.ifpb.edu.br
tomaz.mateus@academico.ifpb.edu.br

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 6.02.01.05-3 Administração de Recursos Humanos

Palavras-chave: Desenvolvimento profissional; Competências comportamentais; Percepção de estudantes.

1. Introdução

No contexto da formação de profissionais em Tecnologia da Informação (TI), o domínio de competências técnicas é muito valorizado. No entanto, o cenário profissional atual demonstra que esses conhecimentos, embora fundamentais, não são suficientes para garantir um bom desempenho. Exigências como comunicação, trabalho em equipe, resolução de conflitos, capacidade de lidar com pressão e empatia são cada vez mais demandadas pelo mercado de trabalho. Muitos estudantes, porém, enfrentam dificuldades para desenvolver essas competências durante o curso. Essa lacuna no desenvolvimento de soft skills é ainda mais evidente quando se observa que muitas das dificuldades enfrentadas por egressos de cursos de TI em ambientes profissionais não estão relacionadas à sua capacidade técnica, mas sim à forma como se comunicam, colaboram e se adaptam às dinâmicas de equipe (Castro, Lima & Cordeiro 2023).

A ênfase no fortalecimento dessas habilidades durante a formação acadêmica pode contribuir para a formação de profissionais melhor preparados para lidar com desafios em contextos organizacionais mais complexos.

Diante disso, é importante buscar estratégias que favoreçam o desenvolvimento das soft skills no ambiente educacional. Uma abordagem inovadora envolve o uso de jogos de tabuleiro como ferramentas pedagógicas. Esses jogos, devido à sua dinâmica interativa, colaborativa e desafiadora, estimulam habilidades como comunicação, pensamento crítico, empatia, tomada de decisão em grupo e resolução de conflitos, aspectos centrais das soft skills. Ao serem inseridos em contextos de aprendizagem, os jogos de tabuleiro podem proporcionar experiências significativas que promovem o aprimoramento interpessoal.

Ramos (2014) aponta que atividades lúdicas, como os jogos de tabuleiro, podem fortalecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, contribuindo para o aprimoramento de competências essenciais, como empatia, trabalho em equipe e resiliência. A prática de jogos cooperativos, por exemplo, estimula o diálogo e a colaboração entre os participantes, ao passo que jogos competitivos promovem o pensamento crítico e a resiliência diante de derrotas ou situações adversas.

Além disso, Badú (2021), em sua dissertação sobre a formação de leitores em escolas técnicas, destaca que práticas lúdicas e interativas, como os jogos, facilitam a construção de conhecimento e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Essa perspectiva é corroborada por Siqueira (2017), que ressalta a importância dos jogos cooperativos como instrumentos pedagógicos para o desenvolvimento de habilidades como empatia, colaboração e comunicação.

No ambiente escolar, a aplicação de jogos de tabuleiro possibilita aos alunos vivenciar situações simuladas que exigem cooperação e tomada de decisão. Essa experiência prática ajuda no desenvolvimento de soft skills, proporcionando um ambiente seguro onde os erros podem ser vistos como oportunidades de aprendizado (MACIEL et al., 2022).

O presente estudo tem como objetivo investigar como os jogos de tabuleiro modernos podem contribuir para o desenvolvimento de soft skills.

2. Materiais e métodos

A pesquisa é classificada como descritiva e quantitativa, envolverá estudantes do terceiro ano do ensino médio e alunos do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFPB. A AMOSTRA será composta por 40 alunos voluntários, ao longo do ano, sendo 20 alunos convidados a participar a cada semestre. Em se tratando dos jogos de tabuleiro modernos, serão disponibilizados jogos que possuem potencial de desenvolvimento de soft skills em espaços voltados à aplicação de dinâmicas de grupo no IFPB Campus Esperança para cada grupo de estudantes. Ao final de cada partida, os participantes receberão o link do formulário online para responder à pesquisa acerca do board game jogado no que tange ao desenvolvimento de Soft Skills (Comunicação, criatividade, flexibilidade, liderança, motivação, pensamento estratégico e trabalho em equipe).

Quadro 1 - Categorias e variáveis da pesquisa

CATEGORIAS	VARIÁVEIS
Trabalho em equipe	Entusiasmo para o trabalho em equipe; Alinhamento com a proposta do trabalho; Resultado coletivo.
Flexibilidade	Interesse holístico; Adaptação a situações difíceis;
Criatividade	Aprendizagem utilizando o meio virtual; Atitudes inovadoras; Conhecimento multidisciplinar
Motivação	Estímulo para as atividades; Projeção de futuro profissional; otimismo (individual e coletivo); Recursos financeiros.
Comunicação	Busca por informações seguras e relevantes; engajamento em reuniões; incentivo ao diálogo; saber ouvir; Legitimidade de informações
Liderança	Consentimento da equipe; definição e delegação de atividades; Encorajamento da equipe; Persuasão.

Fonte: Penhaki (2019)

Os jogos de board game selecionados foram escolhidos por apresentarem elevado potencial de desenvolvimento sócio-cognitivo de acordo com estudos desenvolvidos na área (Antonopoulou; Karasimos, 2023; Assunção, 2019; Dias; Farbiarz, 2022; Freitas, 2021; Martins, 2021; Pavin, 2022; Radzi, 2020; Reily; Chatton; Rosa, 2017; Robilliard; Fonlupt, 2016; Santoso, 2023).

Os dados coletados serão tabulados em planilha Google e analisados com o auxílio do software JAMOVI, aplicando as seguintes técnicas de análise estatística: análise de confiabilidade, de normalidade, de correlação e de diferença de grupos. O projeto faz parte de uma pesquisa mais ampla já aprovada pelo Comitê de Ética, número do Parecer: 7.049.791, CAAE 80329324.9.0000.5185

3. Resultados e discussão

O projeto ainda se encontra em fase de levantamento bibliográfico e coleta de dados, portanto, ainda não há resultados para discussão.

4. Considerações finais

O estudo tem o intuito de identificar e analisar possíveis correlações entre soft skills e jogos de tabuleiro modernos a partir da percepção de estudantes de tecnologia no campus Esperança do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB. Espera-se verificar possíveis sinergias entre competências comportamentais e aplicação de jogos de tabuleiro modernos.

Espera-se que, a partir dos achados de pesquisa, o estudo possa promover reflexões que contribuam com novos processos de ensino aprendizagem no que tange ao desenvolvimento de competências comportamentais para o mundo do trabalho, utilizando métodos não convencionais, mas de forte apelo juvenil, a exemplo dos board games. O estudo pretende identificar os jogos que mais se destacam no processo de mobilização de soft skills, bem como sinalizar possíveis correlações e divergências entre variáveis do estudo.

Agradecimentos

Agradecemos à Pró-Reitoria de Pesquisa do IFPB, bem como ao Campus Esperança, pelo fomento à pesquisa por meio de custeio para o desenvolvimento de ações de pesquisa e de bolsas para os alunos participantes do projeto.

Referências Bibliográficas

ANTONOPOULOU, Stavroula; KARASIMOS, Athanasios. Unlock-ed CLIL: An alternative escape from language classroom. Board Games in the CLIL Classroom: New Trends in Content and Language Integrated Learning, v. 36, p. 203, 2023.

ASSUNÇÃO, Joaquim et al. Data mining 7 wonders the board game. SBC-Proceedings of SBGames, v. 10, p. 2019.

BADÚ, Lúcia de Fátima Araújo Souto. Entre textos literários e outras linguagens: diálogos para a formação de leitores em uma escola técnica. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores, Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2021.

CASTRO, Isaura Cardoso Cavalcante de; LIMA, Afonso Carneiro; CORDEIRO, Hercília Correia. Soft skills e formação de capacidades dinâmicas em empresas de TI. Encontro dos Programas de Pós-Graduação Profissionais em Administração EMPRAD Fortaleza: Universidade de Fortaleza – UNIFOR, [2023].

DIAS, Cynthia M.; FARBIARZ, Jackeline Lima . Entrevista coletiva com o jogo Dixit na pesquisa com alunos: cartas ilustradas provocando memórias e diálogos. In: Alexandre Farbiarz; Jackeline Lima Farbiarz. (Org.). Como formar? Para que formar? Tecnologia e ludicidade nos interencontros comunicação-design. 1ed.São Paulo: Garamond, 2022, v. , p. 117-152.

FREITAS, Thallyson de Oliveira. Um jogo de tabuleiro para ensino de fundamentos de projeto orientado a objetos. Trabalho de conclusão de curso, 2021.

IQUEIRA, Renato. Jogos Cooperativos: O Jogo como Instrumento Pedagógico. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.

MACIEL, H. W. P. M. et al. Percepção de estudantes concluintes de cursos médio e técnico em relação à mobilização de suas soft skills no contexto das aulas remotas em um campus de um Instituto Federal de Tecnologia. Brazilian Journal of Development, Curitiba, v. 8, n. 1, p. 4433-4449, jan. 2022.

MARTINS, Christian Alexsander. Jogo, corpo e imagem: entre o tabuleiro e o teatro. In: Itaú Cultural. (Org.). Pontilhados: pesquisas da cena universitária. 1ed.: , 2021, v. , p. 40-69.

PAVIN, Thiago Bellotti. Uma implementação de Risk para competição e aprendizado em IA. 2022.

PENHAKI, Juliana Rezende. Soft Skills na indústria 4.0. Universidade Federal Tecnológica do Paraná. Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Sociedade. Curitiba, 2019 (dissertação).

RADZI, S. H. B. M. et al. The effectiveness of board game towards soft skills development for higher education. Elementary Education Online, v. 19, n. 2, p. 94-106, 2020.

RAMOS, D. K. Cognoteca: uma alternativa para o exercício de habilidades cognitivas, emocionais e sociais no contexto escolar. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 41, p. 63-75, jan./jun. 2014.

REILY, Lucia; CHATTON, M. F. ; ROSA, A.S. Alunos surdos e as imagens no jogo dixit: a leitura de camadas de sentidos. Revista Espaço, v. 47, p. 103-122, 2017.

ROBILLIARD, Denis; FONLUPT, Cyril. Towards human-competitive game playing for complex board games with genetic programming. In: Artificial Evolution: 12th International Conference, Evolution Artificielle, EA 2015, Lyon, France, October 26-28, 2015. Revised Selected Papers 12. Springer International Publishing, 2016. p. 123-135.

SANTOSO, Christian Vincent; MAHATMI, Nadia. Emotion Recognition Board Game Design for Adolescent. In: International Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2023). Atlantis Press, 2023. p. 215-228.