



Desenvolvimento sociocognitivo a partir de práticas de Board Game e RPG (Role Playing Game)

Autor: Helltonn Winícius Patrício Maciel.

(IFPB, Campus Esperança)

helltonn.maciel@ifpb.edu.br

Resumo: O projeto de extensão Board Game da Escola 2023 teve como objetivo oportunizar momentos lúdicos para o desenvolvimento de Soft skills de jovens na comunidade de Esperança e região. A comunidade interna envolveu a participação de 15 alunos de ensino médio técnico do campus, enquanto a comunidade externa envolvida correspondeu a 20 estudantes da escola municipal de ensino fundamental José Souto na cidade de Esperança. O projeto também contou com um parceiro social empreendedor na área de jogos de tabuleiro na cidade de Campina Grande, onde atua há mais de 10 anos no segmento e desenvolve projetos sociais para oportunizar o contato dos jogos com jovens que apresentam afinidade com o tema. A metodologia foi quanti-qualitativa, adotando a observação participante para a vertente qualitativa e a análise estatística bivariada para a quantitativa. O projeto fez parte de um desdobramento do projeto de pesquisa IF-Gecomp, visto que possui como prerrogativa estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivo-comportamentais. Vale salientar que o projeto de pesquisa citado possui aprovação em comitê de ética para pesquisa com seres humanos. Em relação ao resultados do projeto, verificou-se que as Soft Skills que demonstraram centralidade estiveram associadas à(o) Criatividade, Flexibilidade, Motivação e Liderança. No que tange à investigação qualitativa, foram identificados avanços consideráveis no âmbito das habilidades de comunicação e de socialização de estudantes, oferecendo um campo valioso para o aprendizado coletivo. A interação entre os jogadores em cenários fictícios propostos e as decisões estratégicas durante as partidas forneceram oportunidade para geração de um ambiente propício ao aprimoramento de habilidades interpessoais e cognitivas. Como limitações do projeto, pode-se elencar o baixo número de participantes visto à dificuldade logística para integração entre comunidade externa e interna, sobretudo no que tange à dinâmica dos horários de aula dos monitores voluntários do projeto.

Palavras-chave: Board Game. RPG. Soft Skills.

Agradecimentos: *Agradeço pelo fomento concedido por meio de aprovação no Edital nº 03/2023 - PROBEXC PROJETO.*

