



JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS E DE RPG NO DESENVOLVIMENTO DE SOFT SKILLS: UMA ANÁLISE QUANTI-QUALITATIVA REALIZADA COM ESTUDANTES DE ENSINO MÉDIO-TÉCNICO EM UM CAMPUS DO IFPB

Guilherme Guedes Costa Silva ¹
Lúcia de Fátima Araújo Souto Badu ²
Jessika Alves Vieira Gomes ³
Helltonn Winícius Patrício Maciel⁴

INTRODUÇÃO

Penhaki (2019) entende que o comportamento profissional envolve habilidades atitudinais e socioemocionais que agregam valor às habilidades técnicas de um indivíduo e são cada vez mais necessárias para a realização eficaz das atividades profissionais. Um dos problemas que ainda se percebe no ensino médio no contexto da escola pública federal está relacionado ao ingresso de jovens que apresentam dificuldades no desenvolvimento de habilidades relacionadas ao raciocínio lógico e quantitativo, além de deficiências na produção textual com narrativas coesas, coerentes e criativas.

Nesse sentido, para Soares (2004), o processo de letramento de estudantes já era considerado um processo de aperfeiçoamento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais. Assim sendo, a produção textual oriunda de práticas coletivas demonstra elevada sinergia com as demais soft skills. Badu (2022) afirma que uma produção textual no contexto das práticas sociais apresenta bom desenvolvimento quando apresenta: a coesão, a coerência, o domínio da linguagem e, quando o texto produzido pretende elaborar contos, a capacidade narrativa.

No contexto das práticas de ensino aprendizagem em cursos de tecnologia, as soft skills precisam ser estimuladas em atividades dinâmicas que integrem estudantes e as ferramentas através de metodologias dinâmicas proporcionando protagonismo estudantil de

¹Estudante do curso técnico em Sistemas de Energia Renovável integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal da Paraíba - IFPB - Campus Esperança, guedes.guilherme@academico.ifpb.edu.br;

²Mestrado Profissional em formação de professores, Instituto Federal da Paraíba - IFPB Campus Esperança, lucia.badu@ifpb.edu.br;

³ Estudante do curso técnico em Sistemas de Energia Renovável integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal da Paraíba - IFPB - Campus Esperança, jessika.alves@academico.ifpb.edu.br;

⁴Professor orientador, Doutorado em Administração, Instituto Federal da Paraíba - IFPB Campus Esperança, helltonn.maciell@ifpb.edu.br (orientador do trabalho);



forma coletiva e integrada (Penhaki, 2019; Ramos, 2014). Os jogos em grupo podem proporcionar um ambiente dinâmico e crítico, fazendo com que os alunos se envolvam na utilização e na ampliação de seus conhecimentos, oportunizando um momento coletivo de aprendizado. São considerados como uma tecnologia social, pois são produtos inovadores que oferecem uma abordagem participativa e colaborativa para o aprendizado e entretenimento (Danigno, 2018; Huizinga, 2007). Por sua vez, os jogos de RPG, de acordo com Pereira (2015), possui dois tipos de papéis: O narrador, e os jogadores. O narrador cria ou adapta a trama geral da história. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de geração de consenso entre os jogadores.

Diante do exposto, o objetivo geral do estudo foi analisar a aplicação de jogos de tabuleiro modernos (Board Games) e jogos de RPG - Role Playing Games (Jogo de Interpretação de Personagens) como forma de estimular desenvolvimento de Soft Skills em alunos do ensino médio/integrado de um campus do Instituto Federal da Paraíba (IFPB).

METODOLOGIA

O estudo é oriundo da ação de dois projetos intitulados: Board Game na Escola; e Vivências literárias: um caminho para o aprimoramento das competências de leitura e escrita de discentes dos primeiros anos do ensino médio integrado ao técnico do IFPB – Campus Esperança. A pesquisa foi classificada como sendo descritiva e quanti-qualitativa. O estudo é descritivo por detalhar as características de um grupo de estudantes de nível médio técnico em relação ao desenvolvimento de habilidades sócio-cognitivas.

A vertente quantitativa do estudo utilizou como instrumento de coleta de dados um questionário adaptado dos estudos de Maciel et al (2022) acerca de estudos de *Soft skills* com estudantes de ensino técnico em informática. O questionário adotou uma escala de likert de 5 pontos em nível de (dis)concordância. As categorias de pesquisa do instrumento foram elaboradas conforme os estudos de Penhaki (2019) sobre Soft skills, as quais foram ajustadas conforme o contexto educacional. Os dados coletados foram tabulados e analisados com o auxílio do software de análise estatística JAMOVI, sistema em que foram aplicados testes de confiabilidade, normalidade e teste de correlação.

Por sua vez, em relação à vertente qualitativa, como instrumentos de coleta de dados, foram utilizadas produções textuais oriundas de transcrições de sessões narradas de RPG, associadas à observação participante, uma vez que mediadores do estudo (bolsista e coordenador narrador) trabalharam juntos de maneira colaborativa com os sujeitos de pesquisa, no processo de criação das histórias. Cada sessão de jogo foi gravada, e o áudio foi

disponibilizado para um dos jogadores. Este, por sua vez, transcrevia a história em um formato de conto de acordo com a percepção do seu personagem. Os contos foram analisados conforme categorias de pesquisa conforme Badu (2021), utilizando uma escala de 4 níveis de adequação textual variando entre; insuficiente, regular, bom e muito bom.

Quadro 1 - Categorias de investigação qualitativa

INVESTIGAÇÃO QUANTITATIVA		INVESTIGAÇÃO QUALITATIVA	
CATEGORIAS	VARIÁVEIS (CÓDIGO)	CATEGORIAS	INDICADORES
MOTIVAÇÃO	Entusiasmo (ENT) Continuidade (CO), Desejo de jogar novamente buscando melhores resultados (AP). Sistemas estimulantes (SE),	LINGUAGEM	domínio da variante linguística adequada à situação de produção
FLEXIBILIDADE	Ser flexível para mudar estratégia (FLEX), entendimento (ENTE) e domínio de regras do jogo (DR),	COESÃO	uso de mecanismos linguísticos variados e adequados ao contexto
CRIATIVIDADE	Uso de conhecimentos interdisciplinares prévios (CP), caráter estratégico (CR), atitude inovadora (AI),	COERÊNCIA	relação lógica entre as ideias
TRABALHO EM EQUIPE	Diminuição da timidez (DT), Saber ouvir (SO),	CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA	desenvolvimento dos elementos composicionais
LIDERANÇA	Direção (DI), mediação de conflitos (RC)	SOCIALIZAÇÃO	colaboração entre os membros no processo de criação coletiva da narrativa.
Adaptado de Penhaki (2019)		Adaptado de Soares (2004); Badu (2022)	

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A **etapa quantitativa** se deu com o uso de jogos de tabuleiro modernos. Participaram dessa etapa 26 alunos de cursos técnicos integrados ao ensino médio, com idades variando entre 15 e 18 anos, considerando uma população de 230 alunos. Os principais jogos disponibilizados para os estudantes foram: *Seven Wonders*, *Blood Rage*, *Dixit*, *Dungeon Fighter*, *Splendor*, *Last Message*, *Pandemic*, *Masmorra do mago louco* e *Zombicide*. Jogos bem avaliados pelo *Spiel des Jahres*⁵.

⁵ "Spiel des Jahres" é um prêmio anual alemão que se traduz como "Jogo do Ano". O prêmio, um dos mais prestigiados na indústria de jogos de tabuleiro moderno, é dividido em várias categorias, incluindo jogos familiares, jogos mais complexos e jogos infantis. A premiação leva em consideração diversos aspectos, dentre eles a capacidade de gerar engajamento, interação e inovação (Spiel Des Jahres, 2023)



A amostra foi composta por 17 alunos do Curso Técnico em Informática, e 9, do Curso Técnico em Sistemas de Energia Renovável. Da amostragem, 17 são do sexo masculino e, 9, do feminino. Foi aplicado o teste de confiabilidade Alpha de Cronbach. Segundo Honório (2023), um valor alto de alpha de Cronbach acima de 0.7 indica uma forte consistência entre os itens. O teste de confiabilidade gerado pelo software JAMOVI forneceu um resultado de 0.910, sinalizando que elevada consistência dos dados coletados, apesar do baixo número de participantes na amostra.

A análise correlacionada dos dados priorizou as variáveis que apresentaram uma maior quantidade de correlações em quatro categorias principais: **Criatividade** (variável Conhecimentos prévios - CP); **Flexibilidade** (variáveis Ser flexível - SF e Entendimento - ENTE); **Motivação** (Aprimoramento -AP, Continuidade - CO), e **Liderança** (Direção - DI).

Percebeu-se que, a partir do resgate de conhecimentos prévios, os alunos exercitam sua criatividade, combinando saberes e praticando seus conhecimentos de forma indireta e envolvente, auxiliando em seu processo de desenvolvimento sócio-cognitivo. Na categoria Flexibilidade, sinalizou-se fortes relações entre as variáveis Entendimento, Continuidade, Aprimoramento e Sistemas Estimulantes. Nesse sentido, os alunos participantes mobilizaram sua versatilidade na condução dos jogos, tendo que mudar sua estratégia ao longo da partida a partir da observação da dinâmica dos desafios apresentados.

Por sua vez, a variável Aprimoramento, que indica a vontade de jogar novamente buscando obter um resultado melhor, também apresentou capilaridade considerável com outras variáveis, demonstrando que a evolução das Soft skills dos alunos participantes ocorre por meio não apenas do conhecimento do modus operandi das atividades lúdicas, mas da dinamicidade que estas práticas apresentaram.

Por fim, os jogos apresentaram também potencial para estimular perfil de liderança, visto que a variável Direção (DI) indicou interações relevantes com as variáveis, sinalizando sua relação multidimensional, uma vez que orbitam ao seu redor variável que demandam Soft Skills diversas: capacidade de entender o contexto, mobilizar saberes, identificar rotas alternativas e apresentar ideias inovadoras para resolução dos problemas, habilidades necessárias à formação de profissionais da atualidade.

Para a **etapa qualitativa** da investigação, participaram 9 estudantes (5 do sexo masculino e 4 do sexo feminino) de 1º ano do Curso Técnico Integrado em Sistemas de Energia Renovável. A etapa qualitativa iniciou com a realização de um texto prévio, solicitando que o(a) estudante criasse uma história a partir de um preâmbulo fornecido. Após essa fase diagnóstica, foram iniciadas as sessões de RPG, as quais ocorreram com

periodicidade semanal. Os contos elaborados pelos estudantes jogadores foram analisados ao longo de 4 meses. O último texto foi utilizado para se realizar uma análise comparativa com o primeiro texto produzido por cada participante. Os resultados foram sintetizados no quadro 3. Foram criados pseudônimos como forma de manter o sigilo dos participantes.

Quadro 2 - Evolução da narrativa de participantes dos jogos de RPG

Pseudônimos	CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA		COERÊNCIA		COESÃO		LINGUAGEM	
	antes	depois	antes	depois	antes	depois	antes	depois
Berriam	Bom	Bom	Regular	Bom	Insuficiente	Regular	Insuficiente	Bom
Talos	Insuficiente	Regular	Insuficiente	Regular	Insuficiente	Regular	Insuficiente	Bom
Wild	Regular	Muito bom	Regular	Regular	Insuficiente	Regular	Insuficiente	Bom
Marcos	Regular	Bom	Bom	Bom	Regular	Regular	Regular	Regular

Fonte - elaboração própria (2023)

De forma geral, todos os participantes apresentaram avanços na elaboração dos contos. A comunicação verbal passou a apresentar melhor coesão e coerência. Em se tratando de coesão, os textos passaram mais a usar conectores adequados. Palavras como "além disso", "portanto", "por outro lado", "em conclusão" ajudaram a conectar ideias e parágrafos. Além disso, também foi perceptível, no processo de descrição de cenas e personagens, a diminuição de sinônimos desnecessários. Por sua vez, no tocante à coerência, foi verificado o aumento de recursos garantidores da unidade local e global de sentido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo analisar a aplicação de jogos de tabuleiro modernos e jogos de RPG como forma de estimular o desenvolvimento de Soft Skills em alunos de ensino médio técnico/integrado em um campus do IFPB. Identificou-se que ambos os jogos auxiliam no desenvolvimento de competências sócio cognitivas por meio de investigações quanti-qualitativas. Em relação à abordagem quantitativa, verificou-se que as Soft Skills que demonstraram centralidade estiveram associadas à(o) Criatividade, Flexibilidade, Motivação e Liderança. As variáveis de maior capilaridade apresentaram caráter multidimensional, visto que se relacionam com outras categorias de Soft Skills, demonstrando a forte sinergia intercategorias.

No que tange aos jogos de RPG, a investigação qualitativa demonstrou avanços consideráveis no âmbito das habilidades de comunicação e de socialização dos 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 entregam um ambiente para o aprimoramento de habilidades interpessoais e cognitivas.



Como limitações do estudo, pode-se elencar o baixo número de participantes na vertente quantitativa de dados. Em suma, a natureza não paramétrica dos dados impossibilita a realização de inferência para a população de estudantes do campus. Como recomendações para novos estudos, sugere-se a ampliação do número de participantes para verificação de novos achados sobre as práticas lúdicas no âmbito educacional em nível médio/técnico, como também análises comparativas considerando alunos de curso superior.

Palavras-chave: Soft Skills, Jogos de tabuleiro modernos, Jogos de RPG, Estudantes de nível médio/técnico.

REFERÊNCIAS

- BADÚ, Lúcia de Fátima Araújo Souto. **Entre textos literários e outras linguagens: diálogos para a formação de leitores em uma escola técnica**. 237 p. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Formação De Professores. Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2021.
- DAGNINO, Renato. **Em busca de um conceito de tecnologia social aderente à economia solidária**. In: VALDÃO, A. C. et al. Economia solidária e tecnologia social: práticas e reflexões. Ponta Grossa: Estúdio Texto, 2018.
- HONÓRIO, H. M. **Canal Pesquisa**. Postado em 1 de out. de 2019. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=lvnLmB6HPmk> acessado em 08 de dezembro de 2023
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- 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.
- PENHAKI, Juliana de Rezende et al. **Soft Skills na indústria 4.0**. 2019. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- PEREIRA, P. E. F.. **Construindo narrativas: o rpg ?role playing game? No ensino de história**. In: Congresso Nacional de Educação, 2015, Campina Grande. Ii congresso nacional de educação. Campina Grande: Editora Realize, 2015. v. 01. p. 01-11.
- RABELO, L. GARCIA, V.L. **Role-Play para o Desenvolvimento de Habilidades de Comunicação e Relacionais**. Revista Brasileira de Educação Médica 39 (4) : 586-596; 2015
- 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
- SPEAL DES JAHERS. **Site institucional**. Disponível em <https://www.spiel-des-jahres.de/> Acesso em 18 de dezembro de 2023
- SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos**. UNESP. s/d, p 96-100, 2005.