


**DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS COMPORTAMENTAIS EM ESTUDANTES DE TECNOLOGIA COM O AUXÍLIO DE JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS**

**DEVELOPMENT OF BEHAVIORAL SKILLS IN TECHNOLOGY STUDENTS WITH THE HELP OF MODERN BOARD GAMES**

**DESARROLLO DE COMPETENCIAS CONDUCTUALES EN ESTUDIANTES DE TECNOLOGÍA CON LA AYUDA DE JUEGOS DE MESA MODERNOS**

 <https://doi.org/10.56238/arev8n1-050>

**Data de submissão:** 08/12/2025

**Data de publicação:** 08/01/2026

**Helltonn Winicius Patrício Maciel**

Doutor em Administração

Instituição: Instituto Federal da Paraíba (IFPB)

E-mail: [helltonn.maciel@ifpb.edu.br](mailto:helltonn.maciel@ifpb.edu.br)

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6678-7729>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9849646382572779>

**Guilherme Guedes Costa Silva**

Estudante do Curso Técnico em Sistemas de Energia Renovável Integrado ao Ensino Médio

Instituição: Instituto Federal da Paraíba (IFPB)

E-mail: [guedes.guilherme@academico.ifpb.edu.br](mailto:guedes.guilherme@academico.ifpb.edu.br)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0207080609250472>

**Hildemar Rikelmy Araújo dos Santos**

Estudante do Curso Técnico em Sistemas de Energia Renovável Integrado ao Ensino Médio

Instituição: Instituto Federal da Paraíba (IFPB)

E-mail: [hildemar.rikelmy@academico.ifpb.edu.br](mailto:hildemar.rikelmy@academico.ifpb.edu.br)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6758750343248530>

**Anne Karine de Queiroz Alves**

Mestrado em Letras

Instituição: Instituto Federal da Paraíba (IFPB)

E-mail: [anne.alves@ifpb.edu.br](mailto:anne.alves@ifpb.edu.br)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6326635579597278>

---

## RESUMO

O presente estudo teve como objetivo investigar como os jogos de tabuleiro modernos podem contribuir para o desenvolvimento de competências comportamentais. Os jogos de tabuleiro modernos podem ser utilizados para auxiliar na cognição, nas interações interpessoais e motivação entre os participantes. Para além do entretenimento, estes jogos podem ser utilizados em contextos organizacionais, proporcionando experiências de aprendizagem, permitindo aos participantes a prática de tomada de decisões e liderança, auxiliando no desenvolvimento de Soft Skills. A pesquisa foi classificada como descritiva e quantitativa, envolvendo estudantes do terceiro ano do ensino médio e alunos do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFPB. A amostra foi composta por 23 voluntários. Os dados coletados foram 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. Os achados de pesquisa indicam que jogos de tabuleiro favorecem o desenvolvimento integrado de soft skills, como trabalho em equipe, motivação, criatividade e liderança. Há diferenças sutis ligadas a homens e mulheres: os alunos participantes do estudo acreditam que os jogos estimulam mais atitudes inovadoras do que as alunas. Em relação ao tipo de jogo, os resultados de pesquisa demonstram que os jogos narrativos estimulam mais a desinibição, enquanto os estratégicos priorizam a lógica.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento Profissional. Competências Comportamentais. Percepção de Estudantes.

### ABSTRACT

This study aimed to investigate how modern board games can contribute to the development of behavioral skills. Modern board games can be used to aid cognition, interpersonal interactions, and motivation among participants. Beyond entertainment, these games can be used in organizational contexts, providing learning experiences, allowing participants to practice decision-making and leadership, and aiding in the development of soft skills. The research was classified as descriptive and quantitative, involving third-year high school students and students in the Systems Analysis and Development program at IFPB. The sample consisted of 23 volunteers. The collected data were tabulated in a Google spreadsheet and analyzed using JAMOV software, applying the following statistical analysis techniques: reliability analysis, normality analysis, correlation analysis, and group difference analysis. The research findings indicate that board games promote the integrated development of soft skills, such as teamwork, motivation, creativity, and leadership. There are subtle differences between men and women: male and female students in the study believe that games encourage more innovative attitudes than female students. Regarding the type of game, the research results show that narrative games encourage more disinhibition, while strategic games prioritize logic.

**Keywords:** Professional Development. Behavioral Skills. Student Perception.

### RESUMEN

El objetivo de este estudio era investigar cómo los juegos de mesa modernos pueden contribuir al desarrollo de habilidades conductuales. Los juegos de mesa modernos pueden utilizarse para fomentar la cognición, las interacciones interpersonales y la motivación entre los participantes. Más allá del entretenimiento, estos juegos pueden utilizarse en contextos organizativos, proporcionando experiencias de aprendizaje, permitiendo a los participantes practicar la toma de decisiones y el liderazgo, y ayudando al desarrollo de habilidades sociales. La investigación se clasificó como descriptiva y cuantitativa, y en ella participaron estudiantes de tercer año de secundaria y estudiantes del programa de Análisis y Desarrollo de Sistemas del IFPB. La muestra estuvo compuesta por 23 voluntarios. Los datos recopilados se tabularon en una hoja de cálculo de Google y se analizaron con el software JAMOV, aplicando las siguientes técnicas de análisis estadístico: análisis de fiabilidad, análisis de normalidad, análisis de correlación y análisis de diferencias entre grupos. Los resultados de la investigación indican que los juegos de mesa promueven el desarrollo integrado de habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la motivación, la creatividad y el liderazgo. Existen diferencias sutiles entre hombres y mujeres: los estudiantes masculinos y femeninos del estudio creen que los juegos fomentan actitudes más innovadoras que las estudiantes femeninas. En cuanto al tipo de juego, los resultados de la investigación muestran que los juegos narrativos fomentan una mayor desinhibición, mientras que los juegos estratégicos dan prioridad a la lógica.

**Palabras clave:** Desarrollo Profesional. Competencias Conductuales. Percepción de los Estudiantes.

## 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). Em soma, no que tange ao contexto educacional, Moran (2015) ressalta que metodologias passivas não são suficientes para preparar os estudantes diante dos desafios complexos do mundo contemporâneo. Isso reforça a importância de metodologias ativas, como o uso de jogos sérios, capazes de envolver os estudantes em experiências práticas, reflexivas e colaborativas.

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 ferramenta pedagógica. 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), 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).

Diante do exposto acerca do potencial dos jogos de tabuleiro modernos, o presente estudo tem como objetivo investigar como os jogos de tabuleiro modernos podem contribuir para o desenvolvimento de soft skills.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

As soft skills ou competências comportamentais constituem-se como habilidades essenciais para o bom desempenho profissional no mundo contemporâneo. Diferentemente das hard skills (competências técnicas), que podem ser mensuradas e ensinadas de forma objetiva, as soft skills envolvem aspectos subjetivos do comportamento humano.

Segundo Penhaki (2019), as soft skills são consideradas como competências determinantes no contexto da Indústria 4.0, em que a automação e a inteligência artificial substituem parte das funções técnicas, valorizando ainda mais o diferencial humano baseado em habilidades relacionais e de adaptação. Para a autora, o mercado de trabalho exige profissionais que saibam integrar conhecimento técnico a comportamentos colaborativos, comunicativos e inovadores.

Nesse sentido, Daniel Goleman (1995), ao tratar da inteligência emocional, já ressaltava que fatores como empatia, autocontrole e gestão das emoções impactam mais o desempenho profissional do que o QI em muitas situações. Ou seja, a forma como o indivíduo lida consigo mesmo e com os outros torna-se decisiva em ambientes complexos e colaborativos.

Fleury & Fleury (2001) também reforçam que a competência está relacionada à capacidade de mobilizar conhecimentos, habilidades e atitudes em prol da geração de valor organizacional e social. Isso significa que as soft skills não podem ser vistas de forma isolada, mas como parte de um conjunto integrado que sustenta a atuação profissional responsável e reconhecida.

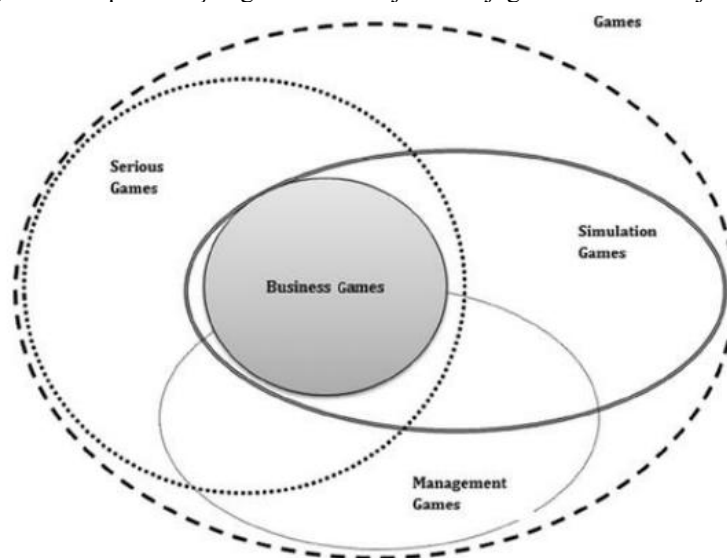
Nesse sentido, é pertinente compreender que o desenvolvimento de competências — especialmente das soft skills — ocorre em contextos de aprendizagem que favorecem a integração entre teoria e prática. Assim, metodologias que proporcionem vivências significativas e reflexivas se mostram especialmente eficazes para transformar conhecimentos e atitudes em competências aplicáveis ao ambiente profissional.

O Ciclo de Aprendizagem Experiencial proposto por Kolb (2015) tem sido base para metodologias inovadoras de ensino e desenvolvimento de soft skills. Ao passar por fases de experiência concreta, reflexão, conceituação e experimentação ativa, o indivíduo vivencia experiências que possuem ambiente potencial para o desenvolvimento de competências cognitivas e comportamentais de forma contínua e integrada.

Complementarmente, Moran (2015) destaca que metodologias ativas são essenciais para fortalecer tais habilidades no ambiente educacional voltado à formação de profissionais para o mundo do trabalho. Isso inclui o uso de dinâmicas de grupo, jogos sérios e experiências práticas, que aproximam os estudantes de situações reais de cooperação, tomada de decisão e resolução de problemas.

Os jogos de tabuleiro modernos podem ser utilizados para auxiliar na cognição, nas interações interpessoais e motivação entre os participantes. De acordo com Greco, Baldissin, e Nonino (2013), estes jogos podem ser inseridos na categoria de *Serious Games* (jogos sérios) quando possuem objetivos associados ao contexto educacional. A figura 1 é um diagrama de conjuntos que mostra a relação entre diferentes tipos de jogos utilizados em contextos educacionais e profissionais.

Figura 1 - Representação gráfica do conjunto de jogos e seus subconjuntos



Fonte: Silva (2020, p.55)

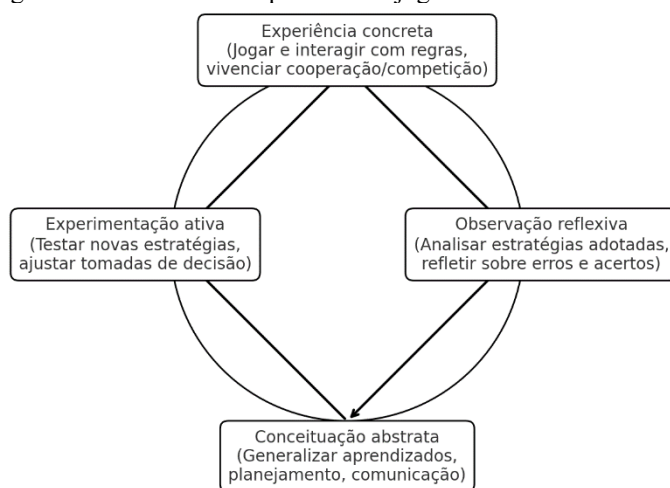
Nesse contexto, Silva et al (2021) destacam que os *board games* oferecem um espaço seguro para a experimentação e a aprendizagem colaborativa. Assim, os jogos de tabuleiro modernos podem ser entendidos como ferramentas complementares, pois compartilham a intencionalidade pedagógica e o foco no desenvolvimento de competências sociocognitivas.

Os jogos de tabuleiro podem ser compreendidos como instrumentos pedagógicos eficazes quando relacionados ao ciclo de aprendizagem experiencial de Kolb (2015).

No âmbito da experiência concreta, os jogos de tabuleiro oferecem situações práticas em que os participantes precisam interagir com regras, tomar decisões estratégicas e lidar com a incerteza inerente à dinâmica lúdica. Posteriormente, na fase de observação reflexiva, os jogadores analisam seus próprios comportamentos e os de seus pares ao término do primeiro contato com o jogo, identificando padrões de ação, erros cometidos e alternativas possíveis. Essa análise conduz à conceituação abstrata, momento em que os aprendizados extraídos da vivência são organizados em princípios gerais, como a importância da cooperação, da gestão de recursos ou da antecipação de cenários. A etapa final, de experimentação ativa, manifesta-se quando os jogadores aplicam tais conceitos em novas rodadas, ajustando estratégias e verificando a eficácia de suas hipóteses.

Nesse sentido, os jogos de tabuleiro constituem-se em espaços para a aprendizagem experiencial, uma vez que permitem a recorrência rápida e frequente do ciclo de Kolb. Além de favorecerem a compreensão conceitual, estimulam o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, como raciocínio lógico, comunicação, trabalho em equipe e liderança. Assim, o potencial formativo desses jogos extrapola o aspecto recreativo, configurando-se como um recurso pedagógico valioso para processos educativos em diferentes níveis e áreas do conhecimento.

Figura 2 - Ciclo de Kolb aplicado aos jogos de tabuleiro modernos



Fonte: Adaptado de Kolb (2015)

### 3 METODOLOGIA

A pesquisa foi classificada como descritiva e quantitativa, envolvendo estudantes do terceiro ano do ensino médio e alunos do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFPB. A amostra foi composta por 23 voluntários. 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 receberam 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

CATEGORIA	VARIÁVEIS
Trabalho em Equipe	Potencial de resolução de conflitos (TE1) ; Alinhamento com a proposta do trabalho (TE2); Resultado coletivo (TE3).
Flexibilidade	Potencial de adaptação a situações imprevistas (F1); Potencial estratégico (F2); Entendimento da dinâmica do jogo (F3).
Criatividade	Conhecimento multidisciplinar (CR1); Desenvolvimento criativo (CR2); Atitudes inovadoras (CR3); Potencial criativo do jogo (CR4).
Motivação	Entusiasmo (M1); Engajamento recorrente (M2); Curiosidade (M3); Sistema de regras estimulante (M4); Aprimoramento (M5).
Comunicação	Interação Social (CM1); Sociabilidade (CM2); Desinibição (CM3); Estímulo a comunicação entre os participantes do jogo (CM4); Escuta (CM5)
Liderança	Validação (L1); Atuação como líder (L2); Multiplicador (L3); Colaboração (L4); Encorajamento (L5); Persuasão (L6)

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).

Quadro 2 - Jogos de tabuleiro selecionados para o estudo

Jogo	Visão geral do jogo
7 Wonders	7 Wonders dura três fases. Os jogadores têm tabuleiros individuais com poderes especiais (“maravilhas”), onde são colocadas suas cartas. Em cada fase, os jogadores recebem sete cartas, escolhem uma, e em seguida, passam o restante

	para um jogador ao lado. Os jogadores revelam suas cartas simultaneamente, podendo fazê-lo de três maneiras: descartando-a para receber ouro, usando-a para evoluir a sua “maravilha”, ou utilizando-a, e para isso deve pagar recursos (se necessário), momento em que há interação com outros jogadores de várias maneiras (interessante que esta interação é apenas com jogadores que estão exatamente ao seu lado; com os demais não se pode negociar).
Cortex	O jogo Cortex (ou Cortex Challenge) tem como objetivo principal estimular o raciocínio rápido e a memória por meio de desafios cognitivos variados.
Dixit	Os jogadores revezam quem será o contador de história, o qual irá escolher uma de suas cartas e dar aos demais uma pista sobre a mesma. Os demais jogadores escolhem entre suas cartas uma que corresponda melhor com a dica dada pelo contador e entrega esta carta a ele. Após o contador embaralha as cartas e revela a todos jogadores as escolhidas. O objetivo dos jogadores é descobrir qual é a carta escolhida pelo contador e demais participantes. Quando a votação estiver concluída começa a contagem dos pontos.
Project L	O objetivo principal é construir e completar quebra-cabeças (puzzles) usando peças geométricas, gerenciando recursos como cartas e tokens, para marcar o maior número de pontos possível até o final do jogo.
When I Dream	O jogo “When I Dream” é um jogo de dedução, criatividade e interpretação, focado em imaginação e comunicação. O objetivo principal do jogo é coletar pontos adivinhando palavras-chave enquanto os outros jogadores assumem papéis de facilitadores ou problematizadores no processo de descrever pistas sobre essas palavras.

Fonte: Elaboração própria (2025)

Cada jogo foi disponibilizado a estudantes do ensino médio técnico e do ensino superior, precedido por uma explicação detalhada de suas regras. Em seguida, os discentes realizaram uma primeira partida, com o objetivo de aprendizado e adaptação às dinâmicas do jogo. Posteriormente, em um momento distinto, o mesmo jogo foi novamente disponibilizado à mesma equipe de alunos, favorecendo a consolidação do domínio das regras. Após a verificação da assimilação adequada das instruções por parte dos jogadores, foi aplicado um questionário de avaliação, voltado à análise do desenvolvimento de soft skills a partir da experiência lúdica vivenciada.

Os dados coletados foram tabulados em planilha Google e analisados com o auxílio do software JAMOV, 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

#### 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os dados coletados apresentam nível de confiabilidade adequado uma vez que o teste alpha de Cronbach apresentou resultado de 0.848 (escala de 0 a 1), indicando uma alta consistência nas respostas.

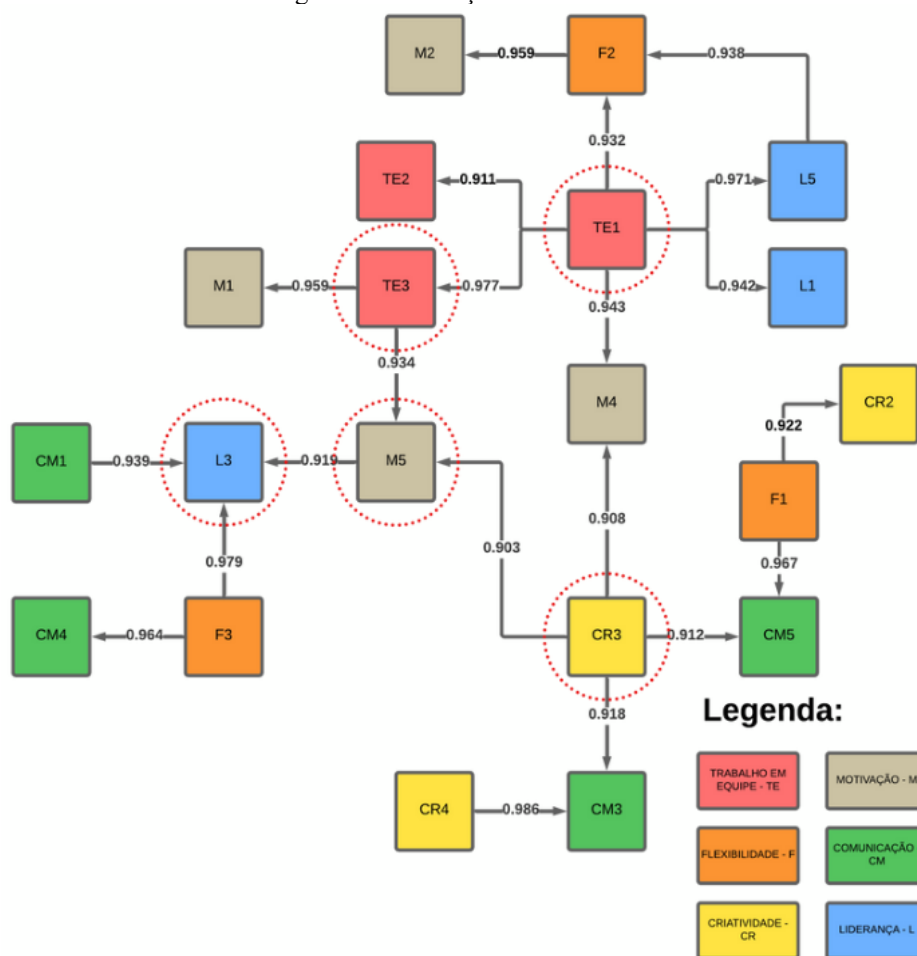


A análise das variáveis foi conduzida considerando as correlações com maior capilaridade, deste modo, as mais importantes nesta análise de variáveis da temática de Soft skills foram: Te1, Te3, CR3, M5, L3, tendo em vista seu alto fator de correlação.

As variáveis relacionadas ao trabalho em equipe (TE1, TE3) se destacam como centrais na análise, influenciando diretamente outras competências comportamentais. Senge (2008) já defendia que a colaboração e o alinhamento coletivo constituem fundamentos essenciais para a construção de organizações dinâmicas, reafirmando seu papel central em contextos profissionais colaborativos contemporâneos e como diretriz estratégica para o futuro.

O desejo de aprimoramento que os jogos despertam nos jogadores (M5) atua como elo entre o trabalho em equipe e a criatividade (CR3), estimulando o engajamento e a geração de soluções inovadoras. A criatividade, por sua vez, emerge como resultado da interação entre motivação, comunicação e cooperação. Por fim, a liderança (L3) surge como uma síntese dessas competências, sendo moldada por fatores como interação social (CM1) e dinâmica do jogo (F3). O modelo analisado demonstra que o desenvolvimento de Soft Skills ocorre de forma integrada e interdependente, formando uma base que auxilia o crescimento pessoal e profissional em ambientes colaborativos.

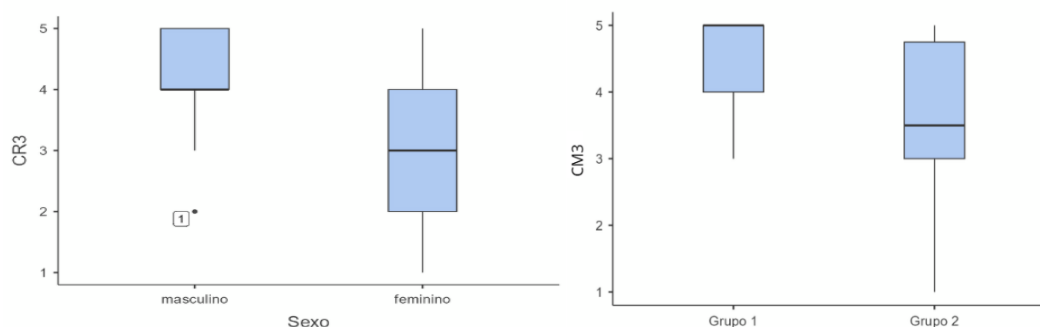
Figura 3 - Correlação entre variáveis



Fonte: Elaboração própria (2025)

De forma geral, as correlações sugerem que fatores como: trabalho em equipe, motivação, criatividade e liderança estão interligados de maneira estratégica, atuando de forma integrada no desenvolvimento das Soft Skills. Essas competências não se manifestam isoladamente, mas sim em rede, influenciando-se mutuamente e contribuindo para a construção de ambientes colaborativos mais eficazes, inovadores e adaptáveis. Nesse sentido, segundo Fleury & Fleury (2001), “a competência é o saber agir responsável e reconhecido, que implica mobilizar, integrar, transferir conhecimentos, recursos e habilidades que agreguem valor econômico à organização e valor social ao indivíduo”, o que reforça a ideia de que o desenvolvimento dessas habilidades está diretamente ligado à capacidade de integrar diferentes dimensões pessoais e profissionais.

Figura 4 - Gráficos de Diferença de Grupos



Fonte: Elaboração própria (2025)

Os achados desta pesquisa apontam que, para a maioria das variáveis estudadas, não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas entre os grupos. Contudo, foram identificadas distinções relevantes quanto ao sexo e à modalidade de jogo para variáveis específicas.

Em relação às diferenças entre homens e mulheres, os resultados indicaram que os homens tendem a perceber os jogos como mais eficazes para estimular atitudes inovadoras do que as mulheres. Essa percepção encontra respaldo parcial na literatura, considerando que os processos de socialização podem influenciar o modo como homens e mulheres constroem suas relações com o risco, a criatividade e a experimentação (Scott; Lydon, 2014). No entanto, é fundamental ressaltar a necessidade de cautela na interpretação desses dados, a fim de evitar o reforço de estereótipos. Estudos como os de Eagly e Wood (2013) demonstram que diferenças percebidas entre homens e mulheres em contextos de inovação e criatividade podem estar mais relacionadas a expectativas socioculturais do que a distinções intrínsecas de capacidade. Assim, novos estudos são necessários para compreender como homens e mulheres definem e interpretam o conceito de “atitude inovadora” e de que forma os jogos podem atuar nesse processo.

No que se refere à modalidade de jogo, observou-se que os jogos do grupo 1 (Dixit, When I Dream) apresentaram maior potencial de desinibição quando comparados aos jogos do grupo 2 (7 Wonders, Cortex, Project L). Essa diferença pode ser compreendida à luz das teorias sobre a dinâmica lúdica e a expressão criativa. De acordo com Huizinga (2014), o jogo configura um espaço simbólico no qual regras e papéis são temporariamente suspensos, permitindo aos indivíduos experimentarem novas formas de interação. Jogos com elementos mais imaginativos e narrativos, como Dixit e When I Dream, favorecem a expressão subjetiva e a quebra de barreiras psicológicas, promovendo maior desinibição (Csikszentmihalyi, 1996). Em contraste, jogos mais estratégicos e competitivos, como os presentes no grupo 2, tendem a mobilizar habilidades cognitivas diferentes, priorizando a resolução de problemas lógicos e a análise racional, o que pode limitar a liberdade criativa durante a experiência.

De acordo com Sweller, Ayres e Kalyuga (2011), quando uma tarefa exige alto nível de processamento lógico e estratégico — como nos jogos mais competitivos —, a carga cognitiva aumenta, pois o indivíduo dedica mais recursos mentais à resolução de problemas e planejamento de ações. Essa sobrecarga de atenção pode reduzir a disponibilidade de recursos para processos mais livres, como a imaginação e a exploração criativa.

Cabe ressaltar que a coleta de dados permanece em curso até novembro, de modo que os resultados atuais devem ser interpretados como evidências parciais e em construção. A literatura metodológica reforça que, em pesquisas com delineamento experimental contínuo, os achados preliminares devem ser tratados com prudência, pois novas evidências podem confirmar, refinar ou refutar interpretações iniciais (Creswell; Creswell, 2018). Assim, a manutenção da coleta e análise de dados permitirá maior robustez na compreensão do papel dos jogos na promoção de atitudes inovadoras e na desinibição criativa.

## **5 CONCLUSÃO E CONTRIBUIÇÕES**

O estudo apresenta contribuições originais tanto no campo teórico quanto no prático. Do ponto de vista teórico, evidencia-se que os jogos de tabuleiro modernos podem ser considerados metodologias eficazes para a integração entre a aprendizagem técnica e o desenvolvimento socioemocional, especialmente no contexto da formação profissional em tecnologia. Os resultados sugerem que as soft skills não se desenvolvem de maneira isolada, mas de forma interdependente, sendo observadas correlações significativas entre trabalho em equipe, motivação e criatividade. Ademais, para a amostra analisada, a liderança emerge como uma competência-síntese, resultante do engajamento e da colaboração entre os participantes, o que amplia a compreensão do papel dessa habilidade em processos formativos. Outro aspecto inovador refere-se à diferenciação do impacto de distintos tipos de jogos: enquanto os jogos narrativos tendem a estimular desinibição, comunicação e criatividade, os jogos estratégicos se mostram mais eficazes no fortalecimento do raciocínio lógico, do planejamento e da cooperação.

No campo prático, as evidências obtidas permitem recomendar a inserção planejada e sistemática de jogos de tabuleiro modernos em programas de ensino técnico e superior, não apenas como atividades de entretenimento, mas como instrumentos pedagógicos direcionados ao desenvolvimento de competências socioemocionais. Para tal, recomenda-se que as instituições de ensino selecionem os jogos de acordo com os objetivos educacionais pretendidos, promovam momentos de avaliação reflexiva que possibilitem aos estudantes reconhecer as competências mobilizadas e invistam na capacitação de docentes e mediadores para conduzir adequadamente essas

atividades. Recomenda-se ainda que sejam desenvolvidas pesquisas longitudinais no âmbito institucional, de modo a acompanhar a evolução das soft skills ao longo do tempo, gerando subsídios para práticas pedagógicas mais consistentes e alinhadas às demandas contemporâneas do mundo do trabalho.

Embora não tenham sido encontradas diferenças estatisticamente significativas entre todos os grupos, os resultados parciais apontam nuances relevantes relacionadas ao gênero e ao tipo de jogo, especialmente no estímulo à criatividade e à desinibição. Tais achados reforçam a necessidade de aprofundar investigações, com cautela na interpretação, a fim de evitar generalizações e estereótipos sobretudo no tocante a diferenças entre homens e mulheres.

Assim, conclui-se que os jogos de tabuleiro modernos representam uma ferramenta promissora para o fortalecimento das competências socioemocionais, contribuindo para a formação de profissionais mais preparados para os desafios contemporâneos. Estudos futuros poderão ampliar a compreensão das relações entre dinâmica lúdica, inovação e desenvolvimento humano em contextos educacionais e organizacionais.

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.

## REFERÊNCIAS

- ANTONOPOULOU, S.; KARASIMOS, A. 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, J. et al. Data mining 7 wonders the board game. SBC-Proceedings of SBGames, v. 10, p. 2019.
- BADÚ, L. de F. A. S. 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, I. C. C. de; LIMA, Afonso Carneiro; CORDEIRO, Hercilia 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].
- CRESWELL, J. W.; CRESWELL, J. D. Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. 5. ed. Thousand Oaks: Sage, 2018.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention. New York: Harper Perennial, 1996.
- DIAS, C. M.; FARBIARZ, J. L. 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.
- EAGLY, A. H.; WOOD, W. The nature–nurture debates: 25 years of challenges in understanding the psychology of gender. Perspectives on Psychological Science, v. 8, n. 3, p. 340-357, 2013.
- FLEURY, M. T. L.; FLEURY, A. Construindo o conceito de competência. Revista de Administração Contemporânea, v. 5, n. esp., p. 183-196, 2001.
- FREITAS, T de O. Um jogo de tabuleiro para ensino de fundamentos de projeto orientado a objetos. Trabalho de conclusão de curso, 2021.
- GOLEMAN, D. Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- GRECO, M.; BALDISSIN, N.; NONINO, F. An exploratory taxonomy of business games. Simulation & Gaming, v. 44, n. 5, p. 645-682, 2013.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- KOLB, D. A. Aprendizagem experiencial: a experiência como fonte de aprendizagem e desenvolvimento. Tradução de [nome do tradutor, se disponível]. Porto Alegre: Bookman, 2015.
- 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, C. A. 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.



MORAN, J. M. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. 2015. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2015/09/metodologias\\_ativas.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2015/09/metodologias_ativas.pdf)

. Acesso em: 3 set. 2025.

PAVIN, T. B. Uma implementação de Risk para competição e aprendizado em IA. 2022.

PENHAKI, J. R. 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, L.; 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, D.; FONLUPT, C. 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, C. V.; MAHATMI, N. 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.

SILVA, F. R. et al. Jogos cooperativos e jogos colaborativos de tabuleiro: da diversão à educação. IV ENCONTRO NACIONAL DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE QUÍMICA, FÍSICA E BIOLOGIA. Rio de Janeiro, RJ – 19 a 23 de abril de 2021.

SILVA, S.S. *Desenvolvimento de soft skills na educação executiva: um estudo com jogos de tabuleiro modernos* [tese]. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2020.

SCOTT, G.; LYDON, J. E. Creative expression and gendered pathways in innovation. *Journal of Creative Behavior*, v. 48, n. 4, p. 283-301, 2014.

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

SWELLER, J.; AYRES, P.; KALYUGA, S. *Cognitive Load Theory*. New York: Springer, 2011.