

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE PARA DESKTOP PARA IDENTIFICAÇÃO DE PERFIL DE COMPETÊNCIAS COMPORTAMENTAIS EM ALUNOS DE ENSINO SUPERIOR

Felipe Eduardo Lopes Vicente¹, Gabriel Benicá Rodrigues Negrisoni², Letícia Negrisoni³, Edson
Aparecido Martins⁴

¹Graduando em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas – Faculdade de Tecnologia de Botucatu (Fatec Botucatu). E-mail: feduh@hotmail.com.br

²Graduando em Design Gráfico – Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

³Docente na Faculdade de Tecnologia de Botucatu (Fatec Botucatu).

⁴Docente na Faculdade de Tecnologia de Botucatu (Fatec Botucatu).

RESUMO: Na era da globalização, quando o mundo dos negócios se transforma cada vez mais, as organizações se colocam numa busca contínua de diferenciações estratégicas e vantagens competitivas (BITENCOURT, 2009). O talento humano é o que faz a diferença, passa a ser um diferencial desejável e, portanto, busca-se no mercado profissionais cada vez mais competentes (GONDIM,2002; GONDIM,2014). Um dos objetivos do ensino superior é desenvolver, no aluno em formação, competências, potencialidades técnicas e comportamentais necessárias ao exercício profissional (GONDIM,2002). As Competências não se limitam ao conhecimento ou à habilidade de um indivíduo em uma determinada tarefa ou processo, mas sim da execução desta tarefa de modo satisfatório, com alto padrão de desempenho e habilidades que possibilitem agregar valor àquilo que se executa (KÜLLER,2012). O que sabemos é que as competências podem ser técnicas ou comportamentais (gerais/ transversais) e se desenvolvem a partir de suas vivências pessoais, sua personalidade, seu processo de socialização, seu processo educacional e as experiências profissionais (DEL PRETT & DEL PRETTE2003). No Brasil o desenvolvimento de competências requisitadas no mercado de trabalho ainda durante a graduação já é uma realidade (MEC, 2008) exigindo das instituições de ensino superior um olhar direcionado a esta questão (NUNES,2009). Por esta razão este trabalho tem por objetivo principal desenvolver um instrumento de avaliação psicológica do tipo psicométrico e através de um processo de gamificação (FARDO,2013; CAROLEI,2014) construir um software para desktop que seja capaz de auxiliar no mapeamento do perfil de competências comportamentais de alunos de ensino superior. O desenvolvimento do instrumento se justifica pela importância em se conhecer o perfil do aluno em processo de formação profissional para gerenciamento e melhor aplicabilidade de tecnologias educacionais. Trata-se de uma pesquisa aplicada. Para desenvolvimento do instrumento psicométrico (PASQUALI, 1999; PASQUALI,2009; TOZZI REPPOLD,2014) será utilizada a metodologia proposta por Pasquali (1999). E para o desenvolvimento do software será utilizado a plataforma de desenvolvimento Unity3D (UnityEngine). A linguagem de programação utilizada será a C#. O banco de dados utilizado é o MySQL, um SGBD, que utiliza a linguagem SQL (Linguagem de Consulta Estruturada, do inglês Structured Query Language) como interface. Espera-se efetuar a construção de um instrumento que seja efetivo para o mapeamento do perfil de competências de alunos inseridos nas diversas instituições de ensino superior para auxiliar os educadores e gestores educacionais na definição e aplicabilidade de tecnologias educacionais coerentes com as necessidades de desenvolvimento dos alunos. Espera-se ainda verificar as qualidades psicométricas do instrumento (PASQUALI, 2009) para que seja possível proceder, em estudo posterior, a validação do instrumento para uso nesta população.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BITENCOURT, Claudia. **Gestão Contemporânea de Pessoas**:- Novas Práticas, Conceitos Tradicionais. Bookman Editora, 2009

CAROLEI, Paula. Gameout O Uso de “Gamification” para Favorecer a imersão em Diversos Espaços Pedagógicos no Ensino Superior. In: II Congresso Internacional TIC e Educação. Lisboa. Anais eletrônicos. Acedido em. 2014.

DEL PRETTE, Z. A. P.; DEL PRETTE, A. **Habilidades sociais e dificuldades de aprendizagem: Teoria e pesquisa sob um enfoque multimodal. Habilidades sociais, desenvolvimento e aprendizagem: questões conceituais, avaliação e intervenção.** p. 167-206, 2003.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, v. 11, n. 1, 2013.

GONDIM, Sônia Maria Guedes. Perfil profissional e mercado de trabalho: relação com formação acadêmica pela perspectiva de estudantes universitários. 2002.

GONDIM, Sônia Maria Guedes; MORAIS, Franciane Andrade de; BRANTES, Carolina dos Anjos Almeida. Competências socioemocionais: fator-chave no desenvolvimento de competências para o trabalho. **Revista Psicologia Organizações e Trabalho**, v. 14, n. 4, p. 394-406, 2014.

KÜLLER, José Antonio; DE FÁTIMA RODRIGO, Natalia. Uma metodologia de desenvolvimento de competências. **Boletim Técnico do Senac**, v. 38, n. 1, p. 6-15, 2012.

Ministério da Educação, Secretaria da Educação Superior (2008). Resolução no. 1, de 01/02/2004. Retirado em 10.05.2018, no World Wide Web: <http://mec.gov.br/>.

NUNES, Simone Costa; BARBOSA, Allan Claudius Queiroz. Formação baseada em competências? Um estudo em cursos de graduação em administração. **Revista de Administração Mackenzie (Mackenzie Management Review)**, v. 10, n. 5, 2009.

PASQUALI, Luiz. **Escalas psicométricas. Instrumentos psicológicos: manual prático de elaboração.**p. 105-126, 1999.

PASQUALI, Luiz. Psychometrics. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, v. 43, n. SPE, p. 992-999, 2009.

TOZZI REPPOLD, Caroline; GONÇALVES GURGEL, Léia; HUTZ, Claudio Simon. O processo de construção de escalas psicométricas. **Avaliação Psicológica**, v. 13, n. 2, 2014.