

# CONSTRUINDO HABILIDADES INTANGÍVEIS COM TORRES DE MACARRÃO: O MARSHMALLOW CHALLENGE

José Artur Teixeira GONÇALVES<sup>1</sup>

Eli CANDIDO JUNIOR<sup>2</sup>

Carlos Eduardo TURINO<sup>3</sup>

O presente trabalho visa analisar a aquisição de soft skills (habilidades intangíveis) e motivação para aprendizagem em um grupo de estudantes universitários por meio do Desafio do Marshmallow, do inglês “Marshmallow Challenge”. A atividade foi aplicada durante um projeto que teve como objetivo apresentar aos estudantes primeiranistas da Toledo Prudente, no segundo semestre de 2016, as metodologias ativas em aplicação na instituição e sua importância para a formação dos alunos e futuros profissionais. A metodologia de aprendizagem utilizada foi o Game Based Learning (GBL). O Marshmallow Challenge consistia no desafio de construir uma torre de espaguete com um marshmallow na ponta em 18 minutos, vencendo a estrutura mais alta e que suportasse o peso do objeto. O desafio envolveu 327 estudantes de Administração, Ciências Contábeis, Gestão Financeira, Marketing, Sistemas de Informação, Serviço Social, Arquitetura, Engenharia Civil e Engenharia de Produção. Após a realização do challenge, foi aplicado um instrumento de avaliação, objetivando aferir a percepção do aluno sobre o significado da atividade para sua formação e aquisição de competências e habilidades. Foi obtido o retorno de 46 respondentes. O instrumento aferiu o grau de motivação do estudante na atividade, a aquisição de habilidades de comunicação e de trabalho em equipe, considerando que estas são importantes habilidades intangíveis, ou soft skills. Tendo como pressuposto que a motivação é situacional, ou seja, que os estudantes podem estar mais motivados, ou menos, de acordo com fatores internos e externos (como a metodologia utilizada para ensino), procurou-se verificar se o GBL funcionaria como um elemento motivador de aprendizagem. Do total de respondentes, 56,5% consideraram a metodologia “excelente” para motivação e outros e 39,1% disseram que ela é uma “boa” estratégia para esta finalidade. Considerando que o desafio do marshmallow é uma atividade em grupos, infere-se que ela favorece a aquisição de habilidades de comunicação e de trabalho em equipe, o que dificilmente é desenvolvido apenas com aulas expositivas. Em relação à aquisição de habilidades de comunicação, 54,3% dos respondentes consideraram o GBL “excelente” e 41,3%, “bom”. Quanto às habilidades de trabalho em equipe, a avaliação também foi altamente positiva: 43,5% “excelente” e 47,8%, “bom”.

**Palavras-chave:** Game Based Learning. Marshmallow Challenge. Metodologias ativas.

---

<sup>1</sup> Discente do Centro Universitário “Antônio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. Coordenador do Laboratório de Apoio Pedagógico em Inovação Acadêmica (LAP).

<sup>2</sup> Docente do Centro Universitário “Antônio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. Coordenador do Núcleo de Educação à Distância e assessor de tecnologia do Laboratório de Apoio Pedagógico em Inovação Acadêmica (LAP).

<sup>3</sup> Docente do Centro Universitário “Antônio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. Coordenador do curso de Engenharia de Produção e pesquisador do Laboratório de Apoio Pedagógico em Inovação Acadêmica (LAP).