



INSTITUTO
FEDERAL
Goiano

PRODUTO TÉCNICO-TECNOLÓGICO

Mestrado Profissional em
Administração

GUIA DIDÁTICO PARA
DESENVOLVIMENTO
DE **SOFT
SKILLS**

Metodologias Ativas para o
Desenvolvimento de Competências
para o Futuro do Trabalho



GUIA
DIDÁTICO



MÓDULOS
TEMÁTICOS



ATIVIDADES
PRÁTICAS



GAMIFICAÇÃO
E ENGAJAMENTO



FOCO EM
RESULTADOS

Produto Educacional desenvolvido no âmbito da pesquisa:
**“Análise da Implementação da Metodologia de Soft Skills
no Desenvolvimento do Programa de Capacitação 4.0
da Unidade EMBRAPIL do IFG”.**

Linha de Pesquisa:
Organizações, Estratégia e Inovação



Autor: Kleuber Assis Vasconcelos

Orientadora: Professora Doutora Jaqueline Alves Ribeiro
Coorientador: Professor Doutor Raphael de Aquino Gomes



CAPACITAÇÃO 4.0
EDUCAÇÃO • INOVAÇÃO • FUTURO

Rio Verde - GO | 2026



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL GOIANO - CAMPUS RIO VERDE-GO

Programa de Pós-Graduação Profissional em Administração

KLEUBER ASSIS VASCONCELOS

ANÁLISE DA IMPLEMENTAÇÃO DA METODOLOGIA DE SOFT SKILLS NO DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO 4.0 DA UNIDADE EMBRAPII DO IFG

Produto Técnico Tecnológico - PTT integrado a Dissertação de Pós-Graduação em Administração, do Instituto Federal Goiano, do Campus Rio Verde (IF GOIANO), como requisito para a obtenção do título de Mestre em Administração.

Área de concentração: Gestão Estratégica de Processos Inovadores. Linha de pesquisa: Estratégia e Inovação Organizacional. Orientadora: Professora Doutora Jaqueline Alves Ribeiro

Coorientador: Professor Doutor Raphael de Aquino Gomes

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Tese (doutorado) | <input type="checkbox"/> Artigo científico |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dissertação (mestrado) | <input type="checkbox"/> Capítulo de livro |
| <input type="checkbox"/> Monografia (especialização) | <input type="checkbox"/> Livro |
| <input type="checkbox"/> TCC (graduação) | <input type="checkbox"/> Trabalho apresentado em evento |
| <input checked="" type="checkbox"/> Produto técnico e educacional - Tipo: Material Didático | |

Nome completo do autor:

Kleuber Assis Vasconcelos

Matrícula:

2023210011

Título do trabalho:

Análise da Implementação da Metodologia de Soft Skills no Desenvolvimento do Programa de Capacitação 4.0 da Unidade Embrapim do IFG

RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 28 / 04 / 2026


O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais incluídos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Documento assinado digitalmente
 **KLEUBER ASSIS VASCONCELOS**
Data: 28/04/2026 15:58:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Rio Verde


Local

28 / 04 / 2026

Data

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo:

Documento assinado digitalmente
 **JAQUELINE ALVES RIBEIRO**
Data: 28/04/2026 16:25:34-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

ador(a)


DECLARAÇÃO DE COMPROVANTE DE REGISTRO

Declaro, para os devidos fins, que o Produto Técnico-Tecnológico intitulado “Guia Didático para Desenvolvimento de Soft Skills”, vinculado à pesquisa “Análise da Implementação da Metodologia de Soft Skills no Desenvolvimento do Programa de Capacitação 4.0 da Unidade EMBRAPIL do IFG”, encontra-se devidamente registrado na plataforma Zenodo, com atribuição do DOI (Digital Object Identifier) nº 10.5281/zenodo.19898082.

O referido registro comprova a disponibilização pública, rastreabilidade e autenticidade do produto educacional desenvolvido no âmbito do Curso de Mestrado em Administração, atendendo às exigências acadêmicas e institucionais relacionadas à produção técnico-tecnológica.

Por ser verdade, firmo a presente declaração para que produza os efeitos necessários.

Goiânia, 29 de abril de 2026.

Documento assinado digitalmente
 KLEUBER ASSIS VASCONCELOS
Data: 29/04/2026 18:17:50-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Kleuber Assis Vasconcelos

Instituto Federal Goiano | Programa de Pós-Graduação Profissional em Administração

Guia Didático para Desenvolvimento de Soft Skills

Documento de apresentação do Produto Educacional



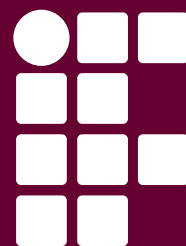
CRÉDITOS [PÁGINA 3](#) | FICHA TÉCNICA [PÁGINA 4](#) | APRESENTAÇÃO [PÁGINA 5](#) | O PRODUTO EDUCACIONAL [PÁGINA 7](#) | MOTIVAÇÃO E OBJETIVOS [PÁGINA 8](#) | DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO EDUCACIONAL [PÁGINA 9](#) | ORGANIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL [PÁGINA 10](#) | ORGANIZAÇÃO DOS MÓDULOS [PÁGINA 11](#) | QUEM PODE USAR O PRODUTO EDUCACIONAL? [PÁGINA 12](#) | COMO USAR O PRODUTO EDUCACIONAL? [PÁGINA 13](#) | REPRESENTAÇÃO VISUAL DA SALA VIRTUAL NO MOODLE [PÁGINA 15](#)



Créditos

Autoria

Kleuber Assis Vasconcelos
kleuber.vasconcelos@ifg.edu.br



**INSTITUTO
FEDERAL**
Goiano

Ficha Técnica

Programa de Pós-Graduação Profissional em Administração do Instituto Federal Goiano

Produto Educacional desenvolvido como parte integrante da Dissertação de Mestrado intitulada “**Análise da implementação da metodologia de soft skill no desenvolvimento do Programa de Capacitação 4.0 da Unidade EMBRAPIL do Instituto Federal de Goiás (IFG)**”, desenvolvida por Kleuber Assis Vasconcelos, sob a Orientação da Prof. Dra. Jaqueline Alves Ribeiro e sob a Coorientação do Professor Doutor Raphael de Aquino Gomes .

Título do Produto Educacional:

Guia Didático para Desenvolvimento de Soft Skills

Autores do Produto Educacional:

Kleuber Assis Vasconcelos; Jaqueline Alves Ribeiro

Categoria do Produto Educacional:

Mídias educacionais

Modalidade / Tipo do Produto Educacional:

Ambiente de Aprendizagem

Palavras-chave: PBL; Soft Skills; Capacitação 4.0; Habilidades socioemocionais; Metodologias ativas; Educação profissional.

Diagramação e Design do Produto Educacional: Milton Ferreira de Azara Filho

1ª edição – Ambiente de Aprendizagem – Mestrado em Administração/IFGoiano, março, 2026

Licença Creative Commons

Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual – CC BY-NC-SA

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam a você o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Apresentação

GUIA DE APRESENTAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL DESENVOLVIDO A PARTIR DA PESQUISA INTITULADA **ANÁLISE DA IMPLEMENTAÇÃO DA METODOLOGIA DE SOFT SKILL NO DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO 4.0 DA UNIDADE EMBRAPPI DO INSTITUTO FEDERAL DE GOIÁS (IFG).**

Este guia apresenta o Produto Educacional desenvolvido a partir da pesquisa intitulada **Análise da implementação da metodologia de soft skill no desenvolvimento do Programa de Capacitação 4.0 da Unidade EMBRAPPI do Instituto Federal de Goiás (IFG)**, vinculada ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Administração do Instituto Federal Goiano.

A proposta deste material nasce da compreensão de que a formação profissional contemporânea exige, além do domínio técnico, o desenvolvimento de competências socioemocionais capazes de favorecer a atuação dos estudantes em contextos de inovação, colaboração e resolução de problemas. Nesse cenário, competências como comunicação, criatividade, inteligência emocional, trabalho em equipe e pensamento

crítico tornam-se cada vez mais importantes para a formação e para a inserção no mundo do trabalho.

Os resultados da pesquisa evidenciaram a relevância das metodologias ativas, da gamificação e da aprendizagem baseada em problemas no desenvolvimento dessas competências, bem como a importância de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) como espaços de mediação pedagógica e interação entre os participantes. A pesquisa também apontou a necessidade de oferecer instrumentos que auxiliem a aplicação prática dessas estratégias em contextos educacionais diversos.

Os resultados da pesquisa evidenciaram a relevância das metodologias ativas, da gamificação e da aprendizagem baseada em problemas no desenvolvimento dessas competências, bem como a importância de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) como espaços de mediação pedagógica e interação entre os participantes. A pesquisa também apontou a necessidade de oferecer instrumentos que auxiliem a aplicação prática dessas estratégias em contextos educacionais diversos.

Com base nessas evidências, foi elaborado este Produto Educacional, concebido como uma ferramenta de apoio para utilização em Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Seu propósito é oferecer orientações e possibilidades de aplicação para o desenvolvimento de soft skills em processos formativos mediados por tecnologias digitais.

Este guia foi organizado para auxiliar instrutores, professores e demais profissionais da educação na compreensão da proposta do produto, de sua estrutura e de suas formas de utilização. Assim, mais do que apresentar a ferramenta, este material busca orientar sua aplicação pedagógica, favorecendo a adaptação do produto a diferentes contextos de ensino, aprendizagem e capacitação.

O Produto Educacional

Este Produto Educacional é um material de apoio didático estruturado para utilização em Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), mais especificamente no Moodle, com foco no desenvolvimento de soft skills em contextos formativos. Seu propósito é oferecer uma ferramenta organizada, com recursos e orientações que auxiliem a condução de atividades pedagógicas voltadas ao fortalecimento de competências socioemocionais.

O produto foi concebido em formato de guia, associado a uma ferramenta de aplicação no ambiente virtual, permitindo que o usuário tenha acesso tanto às orientações de utilização quanto à estrutura prática das atividades. Dessa forma, reúne em um mesmo material elementos de organização pedagógica, mediação didática e uso de recursos digitais, favorecendo sua aplicação em diferentes situações de ensino e aprendizagem.

Por sua característica instrucional, este produto pode ser utilizado como suporte para o planejamento, a organização e a execução de atividades em cursos, projetos de formação e ações educativas que utilizem o AVA Moodle como espaço de interação, acompanhamento e desenvolvimento das propostas pedagógicas. Assim, configura-se como um recurso educacional aplicável, adaptável e orientado à prática.

O Moodle foi escolhido como Ambiente Virtual de Aprendizagem tendo em vista a sua ampla utilização, sobretudo nas instituições públicas de ensino. Em pesquisa realizada no ano de 2024, Azara Filho (2024) mostrou que as **42 instituições** da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (RFEPCT), utilizam o Moodle como Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Motivação

O Produto Educacional foi desenvolvido a partir da necessidade de criar uma proposta prática que auxilie o desenvolvimento de soft skills em contextos formativos mediados por tecnologias digitais. A pesquisa realizada evidenciou que competências como comunicação, criatividade, resolução de problemas, trabalho em equipe e inteligência emocional são cada vez mais importantes para a formação profissional e para a inserção no mercado de trabalho.

Os resultados do estudo também indicaram que metodologias ativas, gamificação e aprendizagem baseada em problemas contribuem para o fortalecimento dessas competências. Além disso, o uso do Ambiente Virtual de Aprendizagem mostrou-se um recurso relevante para organizar atividades, promover interações e acompanhar o desenvolvimento dos estudantes.

Nesse sentido, a criação deste produto foi motivada pela intenção de transformar os resultados da pesquisa em uma ferramenta de aplicação prática, que pudesse apoiar instrutores e educadores na promoção de soft skills em diferentes contextos educacionais. Assim, o guia e a ferramenta proposta foram concebidos para oferecer orientações de uso, aplicabilidade pedagógica e possibilidade de adaptação a diferentes realidades formativas, em consonância com a finalidade didática esperada para esse tipo de produção

Objetivos geral e específicos

Objetivo Geral

Disponibilizar um produto educacional, em formato de guia didático associado a uma ferramenta para Ambiente Virtual de Aprendizagem, destinado a apoiar instrutores e educadores na promoção do desenvolvimento de soft skills em contextos formativos.

Objetivos Específicos

- orientar a utilização pedagógica da ferramenta no Ambiente Virtual de Aprendizagem;
- oferecer subsídios para o planejamento e a condução de atividades voltadas ao desenvolvimento de competências socioemocionais;
- apoiar a aplicação de metodologias ativas, estratégias de gamificação e práticas colaborativas em contextos de ensino e aprendizagem;
- favorecer a organização de ações educativas que estimulem competências como comunicação, criatividade, resolução de problemas, trabalho em equipe e inteligência emocional;
- possibilitar a adaptação do produto a diferentes contextos educacionais e perfis de estudantes;
- contribuir para a ampliação do uso de recursos digitais como apoio ao desenvolvimento de *soft skills* na educação profissional e tecnológica.

Desenvolvimento do Produto Educacional

Este Produto Educacional foi elaborado a partir dos resultados obtidos na pesquisa sobre a implementação da metodologia de *soft skills* no Programa Capacitação 4.0 da Unidade EMBRAPIL do IFG. Sua construção partiu da análise das práticas formativas adotadas no programa, das metodologias utilizadas no desenvolvimento das competências socioemocionais e das possibilidades de mediação pedagógica por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Durante a pesquisa, foram examinados documentos institucionais, materiais pedagógicos e dados coletados junto aos participantes, com o objetivo de compreender como as *soft skills* eram desenvolvidas e percebidas no contexto formativo. A análise evidenciou a relevância de competências como comunicação, criatividade, resolução de problemas, trabalho em equipe e inteligência emocional, bem como a contribuição de metodologias ativas, da gamificação e da aprendizagem baseada em problemas para o engajamento e a aprendizagem dos estudantes.

Com base nesses achados, foi proposta a elaboração de uma ferramenta pedagógica estruturada para o Ambiente Virtual de Aprendizagem, acompanhada por este guia didático. A intenção foi transformar os resultados da pesquisa em um recurso prático, capaz de apoiar a atuação de instrutores e educadores na organização de atividades voltadas ao desenvolvimento de soft skills em diferentes contextos formativos.

Assim, o produto foi concebido como resultado aplicado da pesquisa, articulando fundamentação teórica, análise do contexto investigado e proposta de uso prático no AVA. Essa organização está em consonância com a perspectiva de produtos educacionais que, além de derivarem da pesquisa, devem apresentar finalidade didática, aplicabilidade e possibilidade de adaptação a diferentes realidades educacionais.

Organização do Produto Educativo

O Produto Educativo foi organizado para articular orientação didática e aplicação prática em Ambiente Virtual de Aprendizagem. Sua composição reúne dois elementos principais: este guia didático, elaborado para apresentar a proposta do produto e orientar sua utilização, e a ferramenta pedagógica no Ambiente Virtual de Aprendizagem, estruturada para apoiar o desenvolvimento de soft skills em contextos formativos.

A ferramenta foi organizada em **12 módulos**, distribuídos de forma sequencial, com a finalidade de favorecer um percurso formativo progressivo. Essa estrutura busca apoiar o acompanhamento do desenvolvimento das competências socioemocionais ao longo do processo, permitindo que cada etapa contribua para a consolidação da proposta pedagógica do produto.

Organização dos módulos



Essa organização foi concebida para oferecer ao usuário uma estrutura clara, coerente e adaptável, possibilitando sua utilização em diferentes contextos educacionais. Desse modo, o produto apresenta uma configuração que favorece tanto a mediação pedagógica quanto a flexibilidade de aplicação, em consonância com sua finalidade didática e com seu potencial de replicação.

Quem pode usar o Produto Educacional?

Este Produto Educacional foi desenvolvido para ser utilizado por instrutores, professores, tutores, facilitadores e demais profissionais da educação que tenham interesse em trabalhar o desenvolvimento de soft skills em contextos formativos mediados por tecnologias digitais. Por sua organização em módulos e por sua finalidade didática, o material pode ser aplicado em cursos de capacitação, componentes curriculares, projetos de formação, ações de extensão e outras experiências educativas que utilizem recursos digitais como apoio ao processo de ensino e aprendizagem.

A proposta do produto permite sua utilização em diferentes níveis e contextos educacionais, especialmente na educação profissional e tecnológica, uma vez que foi concebido para apoiar o desenvolvimento de competências socioemocionais associadas às demandas contemporâneas de formação e trabalho. Nesse sentido, trata-se de um material flexível, que pode ser adaptado conforme o perfil dos participantes, os objetivos da formação e as condições institucionais de cada realidade.

Após sua finalização, a ferramenta ficará disponível no repositório do Programa de Pós-Graduação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, com a finalidade de ampliar o acesso ao produto e favorecer sua disseminação como resultado aplicado da pesquisa. Essa disponibilização está em consonância com a natureza dos produtos educacionais e materiais didáticos, que devem apresentar potencial de uso, consulta e replicação em diferentes contextos formativos.

A utilização do produto foi pensada para ocorrer em Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle. O Moodle é uma plataforma digital de ensino e aprendizagem que possibilita a organização de conteúdos, a disponibilização de materiais didáticos, a criação de atividades, a mediação de interações e o acompanhamento do processo formativo. Por reunir recursos pedagógicos, comunicacionais e avaliativos em um mesmo espaço, o ambiente favorece a condução de propostas formativas estruturadas, como a que é apresentada neste produto.

No Moodle, o acesso ao conteúdo ocorre por meio da internet, em um ambiente online organizado em salas ou cursos virtuais. Nesse espaço, o usuário pode acessar módulos, realizar atividades, participar de fóruns, responder questionários, enviar tarefas e acompanhar seu percurso de aprendizagem. Essa dinâmica contribui para a flexibilidade do processo formativo, permitindo o desenvolvimento das atividades em diferentes tempos e contextos, com apoio da mediação pedagógica realizada no próprio ambiente virtual.

Dessa forma, o Produto Educacional pode ser utilizado por profissionais que desejem incorporar ao seu planejamento uma proposta estruturada para o desenvolvimento de soft skills, utilizando o Moodle como espaço de organização, interação e acompanhamento das atividades. Ao ser disponibilizado em repositório institucional, o material também amplia sua possibilidade de acesso e consulta, fortalecendo seu caráter de apoio didático e sua aplicabilidade em diferentes experiências formativas.

Como usar o Produto Educacional?

A utilização deste Produto Educacional foi planejada para ocorrer de forma prática e flexível. Para iniciar seu uso, recomenda-se que o usuário realize a leitura deste guia, a fim de compreender a proposta do produto, suas possibilidades de aplicação e as orientações gerais para utilização da ferramenta.

A ferramenta será disponibilizada por meio do backup de uma sala de aprendizagem, que ficará acessível no repositório do Programa de Pós-Graduação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano. Para utilizá-la, o usuário deverá importar esse backup no Moodle, restaurando a sala em seu próprio ambiente virtual. Após esse procedimento, será possível realizar a personalização do layout da sala, ajustando sua organização visual, os recursos e os elementos de navegação conforme as necessidades do curso, da turma e do contexto de aplicação.

Na condução das atividades, recomenda-se que o usuário mantenha a proposta pedagógica da ferramenta, utilizando os recursos disponíveis no ambiente virtual para promover participação, interação e acompanhamento do percurso formativo. Nos módulos destinados ao desenvolvimento das competências, a proposta prevê a utilização de cases como base para aplicação da metodologia Problem-Based Learning (PBL), favorecendo a análise de situações-problema e a aprendizagem ativa.

Também se recomenda o uso de estratégias de gamificação, com a inserção de elementos como medalhas, emblemas, desafios e recompensas, de modo a ampliar o engajamento dos participantes e fortalecer a motivação ao longo da formação. Esses recursos podem ser adaptados conforme o perfil do público e os objetivos da ação educativa.

Dessa forma, o Produto Educacional pode ser utilizado como uma base estruturada para planejamento, organização e aplicação de atividades voltadas ao desenvolvimento de *soft skills*, preservando a possibilidade de adaptação e personalização por parte do usuário.

Representação visual da sala virtual no Moodle



FORMAÇÃO
GUIA DIDÁTICO PARA
DESENVOLVIMENTO DE SOFT SKILLS

Nome da sua instituição

CAPACITAÇÃO 4.0 PBL SOFT SKILLS

Objetivos

O curso tem como objetivo capacitar participantes no desenvolvimento de competências socioemocionais e comportamentais (soft skills) essenciais para atuação em projetos de pesquisa e no mercado de trabalho. A proposta pedagógica adota a Aprendizagem Baseada em Problemas (Problem Based Learning – PBL), com atividades práticas (hands-on) que envolvem a resolução de desafios, trabalho colaborativo e feedback contínuo. Ao final do percurso, espera-se aprimorar habilidades como comunicação, trabalho em equipe, liderança, pensamento crítico, criatividade e adaptabilidade, promovendo a aplicação imediata dos aprendizados em contextos acadêmicos e profissionais.

Comece por aqui



Documento de apresentação do Guia Didático para Desenvolvimento de Soft Skills

Canais de comunicação



Fórum de dúvidas

Módulo 1 | Apresentação, Ambientação e Diagnóstico

Apresentação, Ambientação e Diagnóstico

Bem-vindos ao primeiro módulo do Programa Capacitação 4.0! Aqui começa a jornada para desenvolvermos juntos as habilidades essenciais para o futuro. Neste módulo inicial, vamos mergulhar na essência do programa, conhecendo seus objetivos, metodologias e como vamos trabalhar juntos ao longo dessa jornada. Preparem-se para explorar novos desafios e oportunidades de aprendizado através de abordagens inovadoras como o Aprendizado Baseado em Problemas e Projetos. Vamos nos ambientar nesse ambiente de aprendizado colaborativo, onde a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas serão nossos melhores amigos. Este é só o começo de uma incrível jornada de descobertas e crescimento pessoal e profissional. Vamos juntos nessa!



Proposta de problema do módulo 1

Módulo 2 | Pensamento crítico e Inovação

Pensamento crítico e Inovação

Bem-vindos ao nosso módulo de pensamento crítico e inovação! Aqui, exploraremos habilidades essenciais para enfrentar os desafios do século XXI. Aprenderemos a desmontar e entender elementos de processos, examinando onde e como ocorrem no mundo real. Descobriremos como formular perguntas perspicazes a partir de informações observadas, capacitando-nos a enfrentar situações desconhecidas com confiança e discernimento. Além disso, desenvolveremos a capacidade de determinar as melhores soluções para problemas complexos, sustentando nossas escolhas com argumentos sólidos e fundamentados. Analisaremos minuciosamente recursos, soluções e conclusões, compreendendo profundamente as investigações. A síntese de informações de diversas fontes nos permitirá criar abordagens inovadoras para resolver problemas comuns, impulsionando a criatividade e a eficiência. Juntos, vamos desbravar novos caminhos e transformar desafios em oportunidades de crescimento e sucesso.

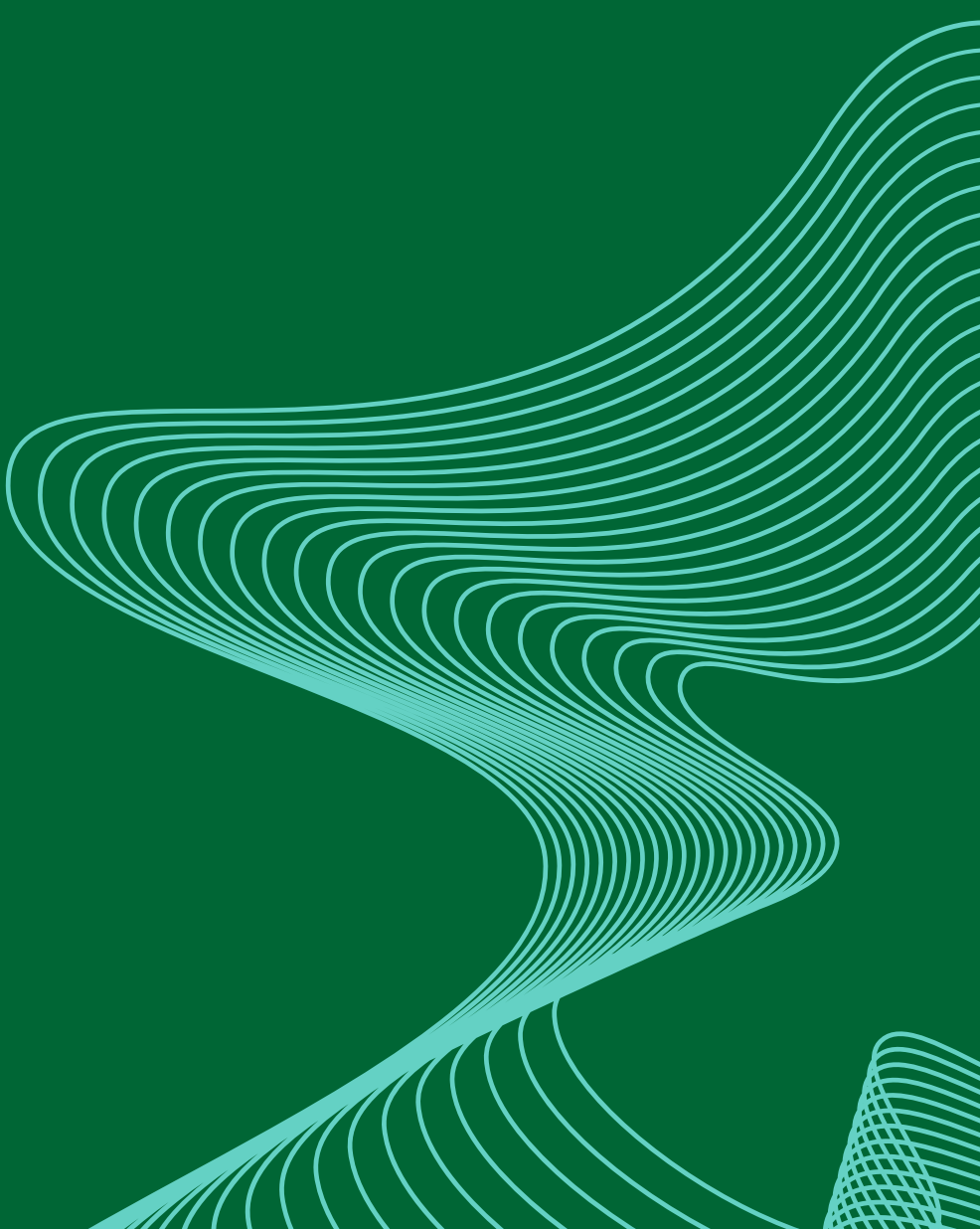


Proposta de problema do módulo 2



A disposição dos objetos segue a mesma organização, até a finalização do conteúdo no módulo 12, com a etapa de encerramento, retomada e avaliação final do percurso formativo.

Produto Educacional desenvolvido
como parte integrante da
Dissertação de Mestrado
intitulada “Análise da
implementação da metodologia
de soft skill no desenvolvimento
do Programa de Capacitação 4.0
da Unidade EMBRAPIL do Instituto
Federal de Goiás (IFG)”





SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL GOIANO - CAMPUS RIO VERDE-GO

Programa de Pós-Graduação Profissional em Administração

KLEUBER ASSIS VASCONCELOS

ANÁLISE DA IMPLEMENTAÇÃO DA METODOLOGIA DE SOFT SKILLS NO DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO 4.0 DA UNIDADE EMBRAPII DO IFG

Orientadora: Professora Doutora Jaqueline
Alves Ribeiro

Coorientador: Professor Doutor Raphael de
Aquino Gomes

**LINK DE ACESSO AO VÍDEO DE APRESENTAÇÃO DO
PRODUTO TÉCNICO TECNOLÓGICO:**

<https://youtu.be/Wxyq1gMdxro>

DECLARAÇÃO DE ACEITE DE PRODUTO TÉCNICO-TECNOLÓGICO

Declaro, para os devidos fins, que o Produto Técnico-Tecnológico intitulado “Guia Didático para Desenvolvimento de Soft Skills”, desenvolvido por Kleuber Assis Vasconcelos, no âmbito do Curso de Mestrado em Administração, foi apresentado ao Polo de Inovação EMBRAPII do Instituto Federal de Goiás (IFG) e encontra-se aceito para utilização institucional.

O referido produto foi elaborado a partir da pesquisa intitulada “Análise da Implementação da Metodologia de Soft Skills no Desenvolvimento do Programa de Capacitação 4.0 da Unidade EMBRAPII do IFG”, tendo sido desenvolvido e apresentado no período de janeiro de 2024 a janeiro de 2026.

Destaca-se que o material possui aplicabilidade no contexto das ações formativas do Programa Capacitação 4.0, sendo considerado pertinente e adequado para utilização futura nos projetos de capacitação a serem executados por esta unidade, contribuindo para o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais por meio de metodologias ativas.

A presente declaração é emitida para fins de comprovação de aceite institucional do produto, podendo o mesmo ser utilizado, adaptado e replicado conforme as demandas do Polo de Inovação EMBRAPII/IFG.

Por ser verdade, firmo a presente declaração.

Goiânia – GO, 30 de abril de 2026.

Larissa Rezende Assis Ribeiro

Coordenadora de Planejamento de Negócios do Polo de Inovação Embrapii/IFG

PORTARIA Nº 1292 - REITORIA/IFG, DE 23 DE MAIO DE 2023

Documento assinado eletronicamente por:

■ Larissa Rezende Assis Ribeiro, COORDENADOR(A) - CD4 - REI-CPLNEG, em 30/04/2026 16:56:43.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 30/04/2026. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 772344

Código de Autenticação: 1912444dc2

