RODA DAS HABILIDADES SOCIAIS: EMPREGABILIDADE NO QUALIFICA SÃO JÃO DE MERITI

Aline Vieira Dos Santos[1]; Sônia Regina De Souza[2]; Natalia Luísa Felício Macedo Machado[2]; Eliziane Barbosa Machado[1]; Clayton Franco Ribeiro[1]; Gabriela Oliveira Dos Santos[3]; Tatiana Lopes Do Pinho[3]; Adriel Costa Ferreira[4]; Cristhian Gabriel Pires De Oliveira[4]; Larissa Dos Santos Alves[4]; Milena Da Silva Lima Dos Santos[4]; Renan Bastos Rosas[4]; Yasmin Macaio Do Vale De Oliveira[4]

1 - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Servidor Público Federal - Técnico Administrativo).
2 - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Servidor Público Federal - Docente).
3 - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Discente de Pós-Graduação).
4 - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Discente de Graduação).

Apoio Financeiro: UNIRIO

RESUMO:

A qualificação profissional tem sido amplamente difundida como um diferencial para a inserção no mercado de trabalho. Empregabilidade, na perspectiva social, refere-se à capacidade de um indivíduo de conseguir e manter um emprego, considerando o impacto das ações e condições sociais, o que requer o desenvolvimento de habilidades profissionais e sociais. Nesse contexto, a empregabilidade está diretamente relacionada à melhoria da qualidade de vida e redução das desigualdades sociais (LEMOS, 2009). O projeto interinstitucional *Qualifica São João de Meriti* tem como foco de ação extensionista, o desenvolvimento de habilidades sociais para o trabalho, em complementariedade aos cursos de qualificação profissional oferecidos os beneficiários em parceria com a OSC PROMACOM Projeto Mais Comunidade. As habilidades sociais constituem classes específicas de comportamentos presentes no repertório de um indivíduo que lhe permitem lidar de forma competente com as demandas de situações interpessoais, favorecendo um relacionamento saudável e produtivo com outras pessoas (DEL PRETTE & DEL PRETTE, 2001). Parte-se do pressuposto que cada beneficiário jovem ou adulto atendido no projeto é único e neste sentido, práticas pedagógicas que envolvam abordagens que estimulem a interação, a colaboração e o engajamento são essenciais para o desenvolvimento da cidadania. No projeto interinstitucional Qualifica São João de Meriti, modelamos Oficinas de Capacitação para o desenvolvimento de Habilidades e Técnicas para o sucesso profissional, para capacitar os beneficiários na execução das atividades de forma mais integrada, reconhecendo e aproveitando diferentes oportunidades de inserção no mercado de trabalho, contribuindo para a empregabilidade. Fundamentados nas Diretrizes *Interação dialógica e impacto na transformação social*, que orientam as ações de extensão universitária (FORPROEX, 2012) e utilizando a abordagem da gameficação.

Palavras-chave: **Empregabilidade; Qualificação Profissional; Habilidades Sociais; Gamificação; Extensão Universitária.**

INTRODUÇÃO: Com a abordagem da gameficação (que utiliza elementos de jogos em atividades e processos educacionais), foi desenvolvido o jogo Roda das Habilidades Sociais para o Trabalho, com o intuito de transformar o aprendizado sobre as Habilidades Sociais em uma experiência mais interativa, participativa, dialógica e motivadora. A produção técnica "Roda das Habilidades Sociais para o Trabalho" está vinculada ao projeto interinstitucional Qualifica São João de Meriti.

OBJETIVO: aplicar, de maneira lúdica, os conteúdos práticos das capacitações oferecidas pelo Projeto Interinstitucional Qualifica São João de Meriti, com foco do desenvolvimento das Habilidades Sociais para o trabalho.

METODOLOGIA: A gameficação é a utilização de técnicas mecânica, estética e cognitiva para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas. Seguindo o modelo proposto por Werback (2024) atendendo aos três conceitos básicos dinâmica, mecânica e componentes foi desenvolvido o *jogo Roda das Habilidades Sociais para o Trabalho*. O objetivo principal é testar, de forma lúdica, os conhecimentos sobre as habilidades sociais no contexto do trabalho, de forma divertida e interativa. Ao participar, o jogador não apenas se diverte, mas também aprende informações importantes que podem ser úteis em sua jornada profissional. A proposta oferece uma experiência que combina aprendizado e diversão e é indicada para quem busca aprimorar seus conhecimentos sobre empregabilidade e habilidades sociais. Dinâmica - A Roda das Habilidades Sociais para o Trabalho é um jogo interativo e educativo que desafia seus conhecimentos sobre o mundo do trabalho. Em um formato similar a um programa de perguntas e respostas, os participantes giram uma roleta digital colorida projetada através do site: https://wordwall.net/resource/76726168/roda-de-habilidades-sociais para determinar o tema da pergunta. O jogo não apenas testa os conhecimentos sobre as habilidades sociais para o trabalho, mas também oferece informações valiosas sobre cada habilidade independentemente do acerto ou erro. Uma trilha sonora animada embala a experiência, criando um ambiente divertido e envolvente. Mecânica: a jogabilidade consistirá nas seguintes etapas - **1.** Gire a Roleta: O jogo começa com o participante girando a roleta digital, que apresenta um design vibrante e colorido. As cores se alternam entre tons coloridos, criando um visual atraente. Cada seção da roleta contém um tema relacionado as Habilidades Sociais, como "Trabalho em Equipe", "Planejamento", dentre outras. No centro da roleta, um emoji sorridente incentiva o jogador a girar e se divertir. Além disso, para girar é apenas necessário apertar na tela em cima da palavra “Jogue”. **2.** Responda à Pergunta: Após a roleta parar em um tema, o participante utilizará o tablete para receber uma pergunta com as opções de verdadeiro ou falso. Terão disponíveis um elenco de 40 diferentes situações que envolvam as Habilidade sociais no contexto do trabalho para serem sortedas, como: " *A qualificação profissional não influencia na empregabilidade, o que importa para o mercado de trabalho são as suas experiências e não a sua qualificação"; "A capacidade de se adaptar do profissional não é importante. Melhor que ele se mantenha com as suas crenças e modo de ser, demonstrando firmeza"; "Construir relacionamentos com indivíduos e empresas (networking) pode aumentar as chances de empregabilidade"; "A Tecnologia e o uso das redes sociais podem impactar positivamente a empregabilidade". Com tempo de 30 segundos para responder, o desafio é escolher a opção correta. A música de fundo aumenta a emoção e cria um senso de desafio. 3. Aprenda com o Resultado: Independentemente da resposta, o jogo apresenta informações relevantes sobre o tema da pergunta. Essa é uma oportunidade para aprender algo novo ou reforçar conhecimentos importantes. 4. Alcance a Vitória: Para*

vencer o jogo, o participante precisa responder corretamente a pelo menos duas das três questões. A cada resposta correta, a música celebra o acerto e o participante se aproxima da vitória. Se a roleta parar em "+1 Ponto" ou "-1 Ponto", o jogador ganha ou perde um ponto, adicionando um elemento extra de sorte e estratégia ao jogo. Componentes: Interatividade: A roleta digital colorida, as perguntas com alternativas de resposta e a trilha sonora animada garantem uma experiência dinâmica e envolvente; Aprendizado: Mesmo com respostas incorretas, o jogo oferece informações valiosas sobre cada tema, promovendo o aprendizado de forma lúdica; Desafio: A necessidade de acertar pelo menos duas perguntas para vencer cria um desafio estimulante e aumenta a emoção do jogo; Prêmio: A possibilidade de ganhar um prêmio motiva os participantes e adiciona um elemento extra de competição. Trilha Sonora: A música de fundo cria uma atmosfera divertida e aumenta o engajamento dos participantes.

RESULTADOS: A interatividade do jogo permitirá que os participantes vivenciem situações sociais em um ambiente lúdico, dialogado, controlado e seguro, promovendo o aprendizado de comportamentos mais assertivos em interações sociais no trabalho, especialmente em situações que envolvam resolução de conflitos, comunicação empática e trabalho em equipe. Os participantes receberão feedback imediato sobre suas escolhas, o que fortalece o processo de aprendizado e compartilhamento de saberes.

CONCLUSÕES: Ao lidar com os desafios no contexto do jogo interativo, os participantes desenvolvem a empatia, habilidades de escuta ativa e a capacidade de compreender diferentes perspectivas. Em comunidades marcadas por altos níveis de desemprego e vulnerabilidade social, a criação de espaços que promovam o desenvolvimento de habilidades sociais para o contexto do trabalho considerando a empregabilidade são fundamentais e decisivos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

LEMOS, A. H. DA C.; DUBEUX, V. J. C.; PINTO, M. C. S.. Educação, empregabilidade e mobilidade social: convergências e divergências. Cadernos EBAPE.BR, v. 7, n. 2, p. 368–384, jun. 2009.

FORPROEX. Fórum Nacional de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras. Política Nacional de Extensão Manaus: FORPROEX, 2012.

Del Prette, A., & Del Prette, Z. A. P. (2001). Psicologia das relações interpessoais: vivências para o trabalho em grupo (4ª ed.). Petrópolis, RJ: Vozes.

WERBACH, Kevin. *For the Win*. Filadélfia: Wharton School Press, 2012. Disponível em: https://www.coursera.org/lecture/gamification/. Acesso em: 19 ago. 2024.