

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA - IFSC
CAMPUS FLORIANÓPOLIS-CONTINENTE - CTE
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Nome Completo do Aluno: belkis freitas da rosa

Nead de Matrícula:

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: GAMIFICAÇÃO uma aliada na redução de vieses inconscientes em processos seletivos

RESUMO: Meu desafio foi investigar como a gamificação pode ser utilizada para reduzir vieses inconscientes em processos seletivos, promovendo maior diversidade e inclusão nas organizações. O público-alvo são recrutadores de uma consultoria de RH, que desempenham papel essencial na entrada de talentos nas empresas. Escolhi essa temática devido ao impacto significativo dos vieses inconscientes nas decisões de seleção, muitas vezes em contradição com critérios objetivos. Para abordar o desafio, criei um portfólio com quatro recursos educacionais digitais: um vídeo explicativo, uma amostra de jogo com perguntas e cenários, um podcast e um portfólio no Padlet com relato de experiência. Cada recurso foi desenvolvido para conscientizar e engajar os profissionais de RH sobre a identificação e mitigação de vieses.

Os resultados foram altamente satisfatórios, com contribuições valiosas do público-alvo, que compartilharam desafios e experiências práticas que ajudaram a refinar os recursos. O jogo se destacou como uma estratégia inovadora para capacitar os recrutadores, oferecendo cenários personalizados que ajudam a reconhecer os vieses e aplicar conceitos inclusivos. A experiência de desenvolver o portfólio ampliou minha compreensão sobre o poder transformador da tecnologia educacional e permitiu o desenvolvimento de competências como uso de ferramentas tecnológicas e adaptação de linguagem para públicos diversos. Essa jornada reforçou meu propósito de contribuir para um mundo corporativo mais justo e inclusivo, mostrando que a interseção entre tecnologia e educação é uma poderosa aliada na transformação organizacional.

PALAVRAS-CHAVE: Diversidade; Vieses Inconscientes; Inclusão.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Belkis Freitas da Rosa, sou formada em Administração de Recursos Humanos pela UNIVALI, na cidade de Florianópolis, mas atualmente resido e trabalho na cidade de Porto Alegre, e me inscrevi na Especialização em Tecnologias para Educação Profissional porque trabalho com Diversidade e Inclusão, e acredito que tecnologia e educação podem contribuir muito com a transformação em empresas sobre esse tema.

Em meu percurso de formação escolhi o seguinte desafio para pesquisar durante o curso: “como a gamificação pode ser utilizada para reduzir vieses inconscientes em processos seletivos, promovendo maior diversidade e inclusão nas organizações?”. O público-alvo do meu desafio são recrutadores de uma consultoria de RH. Escolhi esse desafio porque os vieses inconscientes impactam significativamente os processos seletivos ao influenciar decisões de forma sutil, muitas vezes em contradição com critérios objetivos e a intenção de imparcialidade. Isso pode resultar em escolhas que favorecem candidatos com base em estereótipos ou preferências pessoais inconscientes, ao invés de suas qualificações reais. Ao conscientizar-se dos vieses inconscientes e implementar estratégias como entrevistas estruturadas, uso de tecnologias para triagem cega e treinamentos sobre diversidade, é possível minimizar esses impactos e tornar os processos mais inclusivos e eficazes.

Como pessoa, tenho como propósito contribuir para um mundo mais inclusivo, equânime e equalitário. Verei o retorno deste plantio? Acho difícil, ainda temos muito para evoluir quando falamos de um mundo mais justo, mas contribuir para que futuramente é meu dever. Somos os ancestrais de futuras gerações.

A gamificação é uma forma que encontrei de letrar e engajar pessoas que estão envolvidas diretamente nos processos seletivos, pois enquanto seres humanos temos muitos vieses, e isso é algo normal. Mas temos que torná-los conscientes à medida que crenças podem interferir no ingresso de alguém no mundo corporativo.

Para entender melhor o desafio e propor os recursos educacionais digitais para solucionar o desafio, eu pesquisei e busquei informações sobre os seguintes assuntos:

Meu trabalho atual envolve muito os RHs de empresas, onde consegui ver a carência e o impacto de crenças limitantes nos processos seletivos e além da graduação, sou educadora social, tenho MBA em Diversidade e Inclusão, especializações em ESG, Diversidade, Equidade e Inclusão, comunicação inclusiva, onde consegui embasamento para pensar em algo que pudesse mudar esse

cenário. Como fonte principal para a escolha desse tema, além do problema já mencionado, usei algumas bibliografias de autores especialistas no assunto como Cris Kerr, entre outros que falam sobre diversidade e gamificação.

Para entender melhor o desafio e propor os recursos educacionais digitais para solucionar o desafio, eu pesquisei e busquei informações sobre os assuntos relacionados a empregabilidade de pessoas de grupos minoritários, o que os RHs utilizam como parâmetros para incluir ou não alguém num processo? Até que etapas essas pessoas avançam nos processos? Pareceres quando existe uma negativa no processo seletivo. Na grande maioria dos casos, não eram conclusões técnicas quando um processo não avançava, mas pareceres muito relacionados a preferências pessoais e crenças.

Pensei por onde começar, e por ter experiência na área de Recursos Humanos, a “porta de entrada” de alguém em uma empresa depende muito do profissional de RH. Mesmo utilizando um ATS para triagem de currículos, o RH é responsável por definir quais serão os parâmetros utilizados na hora da escolha de quem participará de um processo seletivo. Ou seja, a forma como a pessoa do RH vê, imagina, acredita e crê (inconscientemente) interfere na sua escolha.

Decidi por um jogo de perguntas/afirmações como uma forma de verificar como uma pessoa pensa a respeito de um determinado cenário, e junto com a resposta incluí o conceito do respectivo viés, para que aos poucos o profissional o torne consciente. Uma observação, a partir do momento que um viés se torna consciente, e mesmo assim é utilizado como um impeditivo de alguém a algum espaço/oportunidade, isso chama-se “pré-conceito”. Isto é, discriminação. Atualmente estão mapeados vieses inconscientes, o que proporciona criar um jogo de acordo com a vaga afirmativa que a empresa deseja abrir e aprender. Por exemplo, se deseja contratar pessoas com marcador de gênero, uma vaga de liderança afirmativa para mulheres, no jogo podemos incluir cenários que auxiliem a não relacionar maternidade com competência, evitando que mulheres sejam eliminadas de um processo seletivo somente por ser mãe.

Com base no meu desafio, desenvolvi um portfólio composto pelos seguintes recursos educacionais digitais:

Recurso 1 (roteiro + vídeo): Apresentação do meu desafio com o Tema/Assunto: Como podemos explorar as tecnologias educacionais digitais para capacitar consultores RH de empresas sobre vieses inconscientes?

Na produção do vídeo meu principal aprendizado foi como adaptar os conceitos para torná-los compreensíveis para o público geral. Compreendi que, ao falar sobre tecnologias digitais e inclusão social, é primordial usar uma linguagem clara e acessível para que as informações tenham o efeito esperado. Minha maior dificuldade durante a criação do vídeo foi como deixá-lo com uma linguagem clara,

envolvente e objetiva . Dada a complexidade do tema, foi desafiador apresentar informações completas e relevantes em um curto espaço de tempo.

Recurso 2 (recurso educacional digital): Meu segundo recurso educacional foi a produção de uma amostra do jogo. Inicialmente eu gostaria de desenvolver um app, pelo menos um protótipo no Figma, mas não conseguiria colocar para rodar de forma rápida entre os participantes . Apliquei e utilizei o recurso produzido na P2 com meu público-alvo produzindo alguns itens do jogo, objetivando levar informações aos profissionais do RH. É o primeiro passo para reduzirmos o preconceito nas empresas.

Minha experiência na aplicação dos recursos elaborados com meu público-alvo foi um tanto quanto desafiadora, pois na elaboração do meu recurso educacional, surgiram algumas dificuldades que não imaginava antes de começar a produzir, como achei que seria mais fácil encontrar uma aplicação para reproduzir jogos online gratuito. Gostei do resultado, acho que será melhor quando aplicado em várias empresas, mas cumpri com meu objetivo que era levar informações ao maior número de pessoas envolvidas no processo seletivo de modo objetivo.

As principais contribuições do público-alvo para a melhoria dos recursos elaborados foram extremamente valiosas. Eles compartilharam suas próprias experiências e desafios relacionados aos processos seletivos, oferecendo insights valiosos sobre as necessidades que enfrentam. Não sendo necessário fazer nenhuma modificação nos recursos elaborados

Recurso 3 (podcast): Meu principal aprendizado ao criar o podcast foi conseguir simpatizar com a minha voz! Eu tenho um verdadeiro horror !!! Mas vou tentar ignorar esse fato para seguir adiante. Comprei até um microfone!

Não ficou tão bom quanto eu esperava, tive dificuldade de ouvir mais de uma vez, mas já marquei aulas de dicção e oratória para aperfeiçoar isso. Gosto muito de falar, acho que um podcast é uma ótima forma é uma inovação sobre treinamento corporativo.

Minha principal dificuldade ao criar o podcast foi a aprendizagem e aprimoramento das habilidades técnicas necessárias para gravação, edição e produção de áudio de alta qualidade. Mas para um primeiro, ficou bom.

Este recurso ajuda a solucionar meu desafio ao fornecer informações práticas sobre oportunidades melhorias nos processos seletivos, um ponto que pode ser desafiador para pessoas da área de RH. Além disso, o estilo do podcast busca inspirar e motivar, criando uma conexão significativa com os ouvintes e estimulando o interesse em explorar novas possibilidades de emprego através das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs).

Recurso 4 (elaboração do portfólio no Padlet e relato de experiência): Portfólio com as atividades no Padlet sobre GAMIFICAÇÃO uma aliada na redução de vieses inconscientes em processos seletivos

A criação do portfólio no Padlet foi uma jornada enriquecedora, proporcionando aprendizados significativos ao longo do processo. Meu principal aprendizado foi a importância da apresentação visual e organização clara para transmitir informações de maneira eficaz. A principal dificuldade enfrentada foi encontrar o equilíbrio entre a profundidade dos conteúdos apresentados e a concisão necessária em um formato digital. A organização do portfólio e a escrita do relato de experiência estão contribuindo significativamente para minha formação, consolidando o conhecimento adquirido e permitindo uma reflexão profunda sobre a aplicação prática dos conceitos estudados. Os pontos positivos dessa experiência incluem a oportunidade de sintetizar e compartilhar aprendizados, destacando realizações e projetos desenvolvidos durante o curso.

Produzindo esses recursos, desenvolvi algumas competências e aprendi a usar várias ferramentas, conforme indicado no quadro a seguir:

Competências do egresso Tedpro	Roteiro + vídeo	Recurso educacional	Podcast	Portfólio + Relato
C1: Usar tecnologias de forma inovadora nas minhas atividades profissionais em contextos educacionais híbridos, presenciais ou a distância.	X	X	X	X
C2: Atuar com maior entusiasmo na incorporação de tecnologias considerando os perfis diversos atendidos pela educação profissional.	X	X		
C3: Produzir materiais educativos, experimentar, adaptar e aplicar ferramentas tecnológicas por meio de estratégias pedagógicas diversas.	X	X	X	X
C4: Planejar cursos a distância e mediar o processo de ensino e aprendizagem com uma linguagem engajadora no ambiente educacional.		X		
Não adquiri nenhuma das competências listadas acima				
Ferramentas que aprendi e/ou usei criando esses recursos:	Google Slides Google Docs.	criador de roteiros online	criador de roteiros online, CapCut	ChatGPT, notebooklm, Padlet, trello

Foi produzido um vídeo de apresentação do desafio, na P1, o que me auxiliou a desenvolver as competências 1, 2 e 3. Além disso, aprendi a usar as ferramentas Google Docs. e Google Slides. Já na criação do podcast, na P2 e na P3 auxiliou a desenvolver as competências 1 a 4, com o uso do capcut, por último na P4, aprendi a usar notebooklm, trello e o Padlet, uma ferramenta que fez eu desenvolver as competências 1 e 3.

Considerando o desafio que escolhi, os recursos que produzi/experimentei e a opinião do público-alvo, obtive os seguintes resultados:

Os resultados obtidos com os recursos que produzi e experimentei foram altamente satisfatórios. Os materiais educativos, estratégias pedagógicas e conteúdos tecnológicos contribuíram significativamente para a promoção da aprendizagem do meu público-alvo.

Acredito que a capacidade de adaptação é fundamental no campo educacional, principalmente na área corporativa, e criar mais recursos é uma maneira de manter a relevância e a eficácia das práticas pedagógicas. Além disso, a avaliação constante dos resultados e o feedback do público-alvo são essenciais para aprimorar e aperfeiçoar os recursos existentes.

Portanto, consideraria revisar e ajustar alguns dos recursos já criados e com base nas mudanças no cenário do mercado de trabalho as necessidades específicas de cada empresa.

Com base nos resultados obtidos e na possibilidade de continuar desenvolvendo soluções para o meu desafio, eu considero que a metodologia de pesquisa apresentada na UC Pesquisa em Tecnologias Educacionais que seria mais adequada para dar continuidade à minha pesquisa e solucionar meu desafio poderia ser a pesquisa de campo, especificamente com abordagem qualitativa, entender o porquê faz com que eu possa aplicar quais vieses precisam ser tratados na instituição. Esta metodologia permitiria coletar dados diretamente do público-alvo e de outros envolvidos na educação profissional, aprofundando a compreensão sobre o impacto das tecnologias educacionais e estratégias pedagógicas inovadoras.

A pesquisa qualitativa envolveria a coleta de dados por meio de entrevistas e métricas já utilizadas pelas empresas. Isso seria particularmente valioso para entender como os recursos desenvolvidos e experimentados afetariam a aprendizagem e o engajamento do público-alvo, bem como a eficácia das estratégias adotadas.

Ao finalizar este relato de experiência ao longo desta especialização em Tecnologia para Educação Profissional é uma oportunidade para refletir sobre o que mais foi significativo e marcante em minha jornada de aprendizado. O que mais se destaca como significativo e marcante é a compreensão aprofundada da interseção entre tecnologia e educação. A experiência de criar, experimentar e refletir sobre

diversos recursos educacionais ampliou não apenas meu repertório técnico, mas também minha percepção sobre o poder transformador da tecnologia na educação.

A especialização não apenas aprimorou minhas habilidades técnicas, mas também moldou minha visão sobre o potencial transformador da educação tecnológica nas organizações.

Belkis Rosa 9/29/2024 ↻



Gamificação uma aliada na redução de vieses inconscientes em processos seletivos

Diversidade, Equidade, Inclusão e Pertencimento através de tecnologia para educação.

Minibio

↻ Sou Belkis Rosa, formada em Adm. de Recursos Humanos pela UNIVALI, especializações em Diversidade e Inclusão nas Organizações, Comunicação Inclusiva, ESG, extensão em Cidadania e Comunicação: Diversidade, Inclusão em Cultura Digital, Educadora Tech e também DEI em ambientes corporativos. Moro em Porto Alegre, gaúcha, casada e mãe de pet, uma caramelo sapeca , a Mel! Estou como consultora de sistemas de RH, mentora de Startups, Cofundadora de uma consultoria com foco em DEIP. Sou inquieta, apaixonada por educação, pessoas e tecnologia! Acredito muito que essa equação pode transformar o mundo, e quero fazer o possível para contribuir com essa mudança. Essa pós chegou na minha vida num momento de muita transformação, pessoal e profissional, já cheguei a pensar que não daria conta, mas o incentivo de todos , mas principalmente do Prof Rogerio foi fundamental para que continuar e ir ate o fim. Através do conhecimento adquirido aqui, vou conseguir unir formas de levar conhecimento e inclusão para dentro das organizações.



Desafio/Publico Alvo

↻ **Desafio**

"Como a gamificação pode ser utilizada para reduzir vieses inconscientes em processos seletivos, promovendo maior diversidade e inclusão nas organizações?"

Publico Alvo



Recrutadores de consultoria de RH e futuramente para empresas com foco que todas as pessoas que participam do processo seletivo (como gestores, RHs, colegas do candidatos)



P1

⇒ Roteiro

Roteiro de vídeo

Tema/Assunto: Como podemos explorar as tecnologias educacionais digitais para capacitar consultores RH de empresas sobre vieses inconscientes?

	Voz	Imagens	Outros
INTRODUÇÃO			
CENA 1	Sem narração	Vídeo com exemplo de viés inconsciente	
CENA 2 Apresentação/ O desafio	Eu falo daquele vídeo! Eu me chamo Belkis, sou estudante de pós do Instituto Federal de Santa Catarina. Estou profissional de RH e diversidade, mentora de gestão de pessoas para startups, moro em Porto Alegre no Rio Grande do Sul. É meu desafio será voltado em capacitar consultores de RH sobre vieses inconscientes na consultoria em que eu sou parceira a Four Tech Brasil.	Câmera pequena focando a imagem do narrador, com uma imagem de várias pessoas na tela representando diversidade.	
DESENVOLVIMENTO			
CENA 3	Aquele vídeo foi só um exemplo do que é um viés inconsciente. E os vieses nada mais são do que associações automáticas que fazemos todos os dias sem sequer nos darmos conta.	VIDEO DIRETO NO NARRADOR	
CENA 4	É é com base nesse recorte que será meu desafio Despertar o interesse dos consultores de RHs em transformar seus vieses em	Vídeo com imagens de varias pessoas.	

Padlet Drive ⇒

Roteiro -Belkis Freitas da Rosa

↔ Video



IFSC Belkis Rosa

P2

Curso Especialização em Tecnologias para Educação Profissional
Unidades Curriculares Experimentação e Produção de Recursos Educacionais
P2 – Portfólio Integrado

Estudante: **Belkis Freitas da Rosa**
Turma (pizza): **Calabresa**

Antes de preencher este template, leia com atenção as orientações desta atividade no Moodle!
Preencha os campos a seguir com as informações relativas ao seu desafio e ao recurso que você produziu/experimentou e aplicou nestas UCs.

Meu desafio e público-alvo:
Como podemos explorar as tecnologias educacionais digitais para capacitar consultores RH de empresas sobre vieses inconscientes?
Recurso educacional digital que produzi ou experimentei:
Para o desenvolvimento deste recurso, eu utilizei o aplicativo Genially uma plataforma online que ajuda você a criar experiências interativas. Nesse app os consultores terão o conceito de alguns vieses e deverão responder questões sobre vieses inconscientes, que proporcionará que aprendem sobre o tema, a cada acerto recebem uma pontuação. Foram produzidas atividades sobre vieses no app que os consultores deveriam cumprir para receber uma senha. Siga o link e o código para acessar via app (demo) Vieses Inconscientes (genially.com)
Aderência do recurso ao meu desafio e público-alvo: Relate como o recurso que você produziu/experimentou se adequa ao público-alvo e ajuda na solução do desafio. Por que você optou por esse recurso em específico?
Meu desafio é engajar consultores de RH que trabalham com recrutamento e seleção. Um dos maiores problemas dos processos seletivos atualmente são os vieses inconscientes, que reproduzem padrões, prejudicam a diversidade e inclusão no ambiente corporativo. Fiz uma demonstração de como poderíamos aprender e não reproduzir tais vieses. Não é necessário ter conhecimento prévio de vieses, mas consciência de seus pensamentos, e crenças. Vale ressaltar que é um jogo de autoconhecimento, você não avança enquanto não aceitar a resposta. Ele pode ser desenvolvido um para cada nível, ou até mesmo níveis mais avançados

Padlet Drive ↔

P2_salacriacao_BelkisRosa

 

Vieses Inconscientes

Os vieses inconscientes tem sido um dos fatores que deixam a experiência do candidato ou colaborador negativa. A melhor maneira de impedir esses preconceitos inconscientes é tomar consciência deles e tomar medidas para evitá-los no recrutamento, contratação e experiência do colaborador.



Começar

Genially ↔

Vieses Inconscientes



Especialização em Tecnologias para Educação Profissional
 Unidades Curriculares "Planejamento de Cursos para o Ensino Híbrido" e
 "Comunicação e Acompanhamento Pedagógico"
Atividade P3 – Portfólio Integrado

Estudante: Belkis Freitas da Rosa
Turma: Calabresa

Antes de preencher este documento, leia com atenção as orientações desta atividade no Moodle.
 Preencha os campos a seguir com as informações relativas ao seu desafio e ao podcast que você
 produziu e compartilhou.

Meu desafio:
Como a gamificação pode ser utilizada para reduzir vieses inconscientes em processos seletivos, promovendo maior diversidade e inclusão nas organizações?
Público-alvo:
Recrutadores de consultoria de RH e futuramente para empresas com foco que todas as pessoas que participam do processo seletivo (como gestores, RHs, colegas dos candidatos)

ETAPA 1

Roteiro do podcast
[efeito musical]
Abertura Olá e bem-vindos ao Vozes que Educam! Eu sou a Bel, e estou empolgada para acompanhá-los nesta jornada de aprendizado sobre diversidade e inclusão [efeito musical]
Introdução ao Tema Em cada episódio, vamos explorar juntos conceitos fundamentais e compartilhar dicas práticas. Prepare-se para abrir a mente e o coração enquanto buscamos construir um mundo mais inclusivo. Estão preparados?

Padlet Drive ⇄

P3_PortfolioIntegrado-Belkis Rosa - Drive

⇄ <https://www.youtube.com/watch?v=KqtshGYJgEM>
<https://www.capcut.com/t/ZmFgL3RJ4/>





INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA - IFSC
CAMPUS FLORIANÓPOLIS-CONTINENTE - CTE
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Nome Completo do Aluno: belkis freitas da rosa

Nead de Matrícula:

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: GAMIFICAÇÃO uma aliada na redução de vieses inconscientes em processos seletivos

RESUMO: Meu desafio foi investigar como a gamificação pode ser utilizada para reduzir vieses inconscientes em processos seletivos, promovendo maior diversidade e inclusão nas organizações. O público-alvo são recrutadores de uma consultoria de RH, que desempenham papel essencial na entrada de talentos nas empresas. Escolhi essa temática devido ao impacto significativo dos vieses inconscientes nas decisões de seleção, muitas vezes em contradição com critérios objetivos. Para abordar o desafio, criei um portfólio com quatro recursos educacionais digitais: um vídeo explicativo, uma amostra de jogo com perguntas e cenários, um podcast e um portfólio no Padlet com relato de experiência. Cada recurso foi desenvolvido para conscientizar e engajar os profissionais de RH sobre a identificação e mitigação de vieses.

Os resultados foram altamente satisfatórios, com contribuições valiosas do público-alvo, que compartilharam desafios e experiências práticas que ajudaram a refinar os recursos. O jogo se destacou como uma estratégia inovadora para capacitar os recrutadores, oferecendo cenários personalizados que ajudam a reconhecer os vieses e aplicar conceitos inclusivos. A experiência de desenvolver o portfólio ampliou minha compreensão sobre o poder transformador da tecnologia educacional e permitiu o desenvolvimento de competências como uso de ferramentas tecnológicas e adaptação de linguagem para públicos diversos. Essa jornada reforçou meu propósito de contribuir para um mundo corporativo mais justo e inclusivo, mostrando que a interseção entre tecnologia e educação é uma poderosa aliada na transformação organizacional.

PALAVRAS-CHAVE: Diversidade; Vieses Inconscientes; Inclusão.

Padlet Drive ⇄

Relato de experiência Tedpro Belkis Rosa

