

GAMIFICATION – 10 RAZÕES PARA GAMIFICAR O RH DA SUA EMPRESA



Criada em 2002 pelo programador britânico [Nick Pelling](#), a estratégia *gamification* é tendência em Educação Corporativa e importante ferramenta nas atuais práticas de Gestão e Recursos Humanos.

Se antes as dinâmicas de contratação e treinamento pecavam pela monotonia e a falta de feedback, hoje as companhias desejam envolvimento. Mais que isso, elas querem engajar, motivar e aprimorar. A lógica é simples: empregador que atrai e retém talentos investe em capital humano, que é o principal ativo de qualquer empresa.

Para o especialista em gestão e desenvolvimento por competência e coordenador de cursos de pós-graduação em Gestão Estratégica de Pessoas, Prof. Edson Schrot da Silva, os jogos são uma ferramenta muito interessante de desenvolvimento e contribuem na evolução de competências pela produção de alto engajamento dos jogadores na busca por resultados.

“Formato, design, personalização e implantação são fundamentais”, explica Schrot, “incluindo quais atividades serão executadas no início, durante e depois do game – com instruções claras e feedback imediato aos participantes para alinhamento com a estratégia da empresa ou de coaching”.

MAS COMO FAZER GAMIFICATION NA PRÁTICA?

Em São Paulo, uma casa de jogos de fuga vem oferecendo uma abordagem diferente, com elementos do mercado de entretenimento, para treinamento corporativo. O Escape Hotel, que fica no bairro de Pinheiros, mostra que a ideia funciona – e já aplicou a nova metodologia em *gamification* em empresas como Roche, Omint, Magazine Luiza, Johnson & Johnson, Catho e PwC, entre outras.

Com base no modelo personalizado de treinamento, aprendizagem e otimização de competências como o do [Escape Hotel Experience](#), dentre outros, para jogos in company ou nas salas temáticas do empreendimento, as empresárias Patricia Estéfano e Vanessa von Leszna, sócias da casa de jogos de fuga, investiram pesado em *gamification* e elencam dez razões para investir na gamificação corporativa.

1. Jogos de fuga desafiam capacidades de raciocínio e lógica, aliadas ao poder de observação e interpretação, para cumprimento de tarefas e resolução de problemas.
2. Vivências de escape revelam como indivíduos e times lidam com o tempo e como mantêm o foco e a estabilidade emocional em momentos de crise.
3. Jogos exercitam habilidades e fortalecem o trabalho em equipe, potencializando a análise multidimensional das ocorrências da rotina corporativa.
4. Escape rooms revelam aspectos como liderança, criatividade, agilidade e resiliência. A percepção de líderes é muito mais ágil nesse tipo de jogo do que na vida real.
5. Treinamentos gamificados revelam potenciais e deficiências de profissionais, trainees ou colaboradores, nos âmbitos individual e em equipe.
6. Gamificar acelera o aprendizado e a memória de longo prazo.
7. Problemas de comportamento e atitude vêm à tona, podendo ser trabalhados no debriefing ou em sessões de coaching e aprendizagem.
8. *Gamification* protagoniza o indivíduo e valoriza sua contribuição para o todo.
9. Comunicação e feedback fluem com rapidez e sem ruídos – destravando barreiras e gerando interação.

10. Jogos divertem, estimulam a proatividade e desenvolvem o que as empresas mais buscam: o engajamento total dos colaboradores.