



ABRH BA  
Associação Brasileira  
de Recursos Humanos



Grupos

PráticaRH  
2022

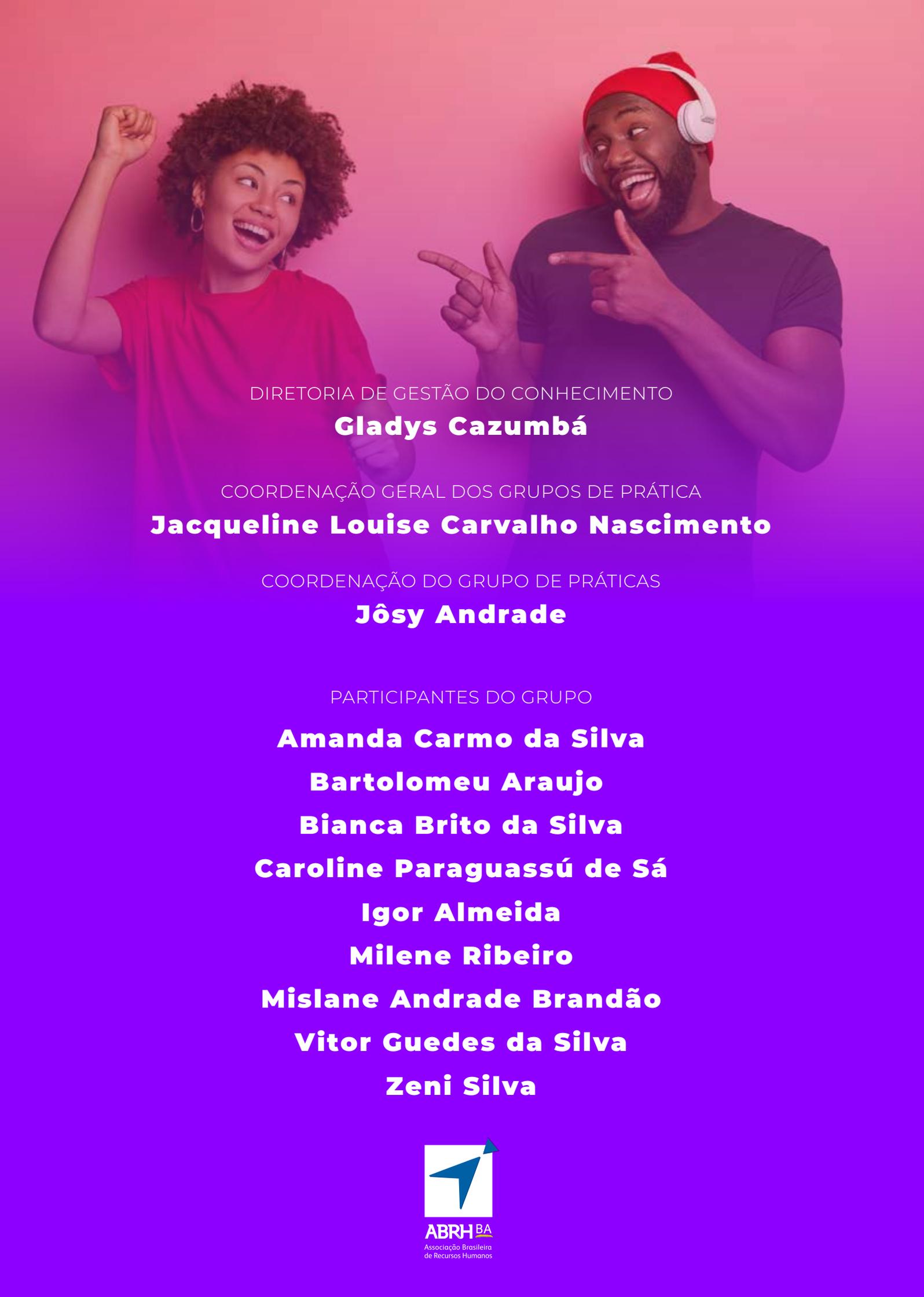
# GAMIFICAÇÃO NA GESTÃO DE PESSOAS



**“Não importa se você  
ganha ou perde.  
O que importa é  
como você joga.”**

*Suzanne Collins*





DIRETORIA DE GESTÃO DO CONHECIMENTO

**Gladys Cazumbá**

COORDENAÇÃO GERAL DOS GRUPOS DE PRÁTICA

**Jacqueline Louise Carvalho Nascimento**

COORDENAÇÃO DO GRUPO DE PRÁTICAS

**Jôsy Andrade**

PARTICIPANTES DO GRUPO

**Amanda Carmo da Silva**

**Bartolomeu Araujo**

**Bianca Brito da Silva**

**Caroline Paraguassú de Sá**

**Igor Almeida**

**Milene Ribeiro**

**Mislane Andrade Brandão**

**Vitor Guedes da Silva**

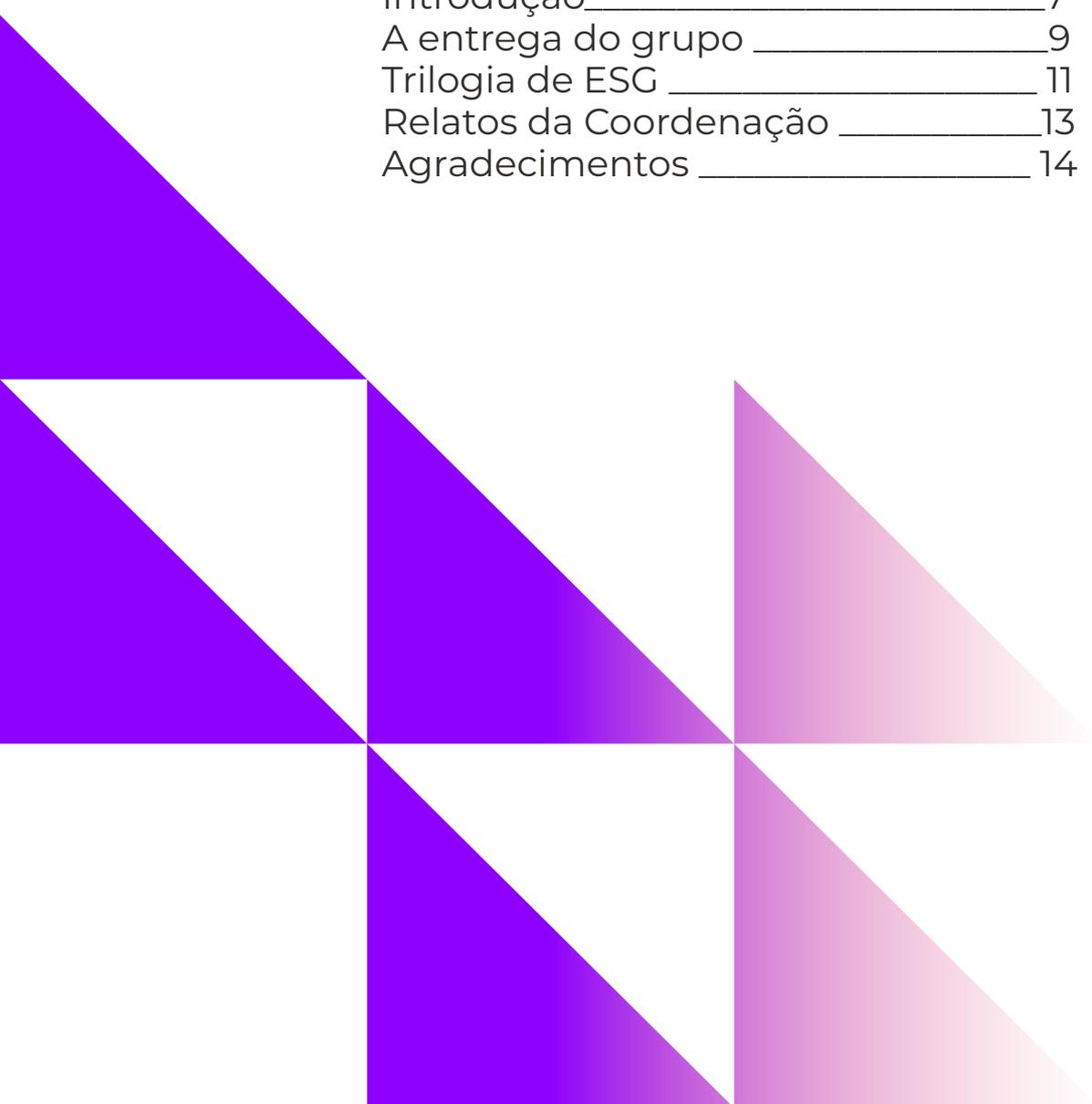
**Zeni Silva**

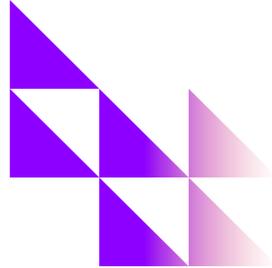


**ABRH BA**  
Associação Brasileira  
de Recursos Humanos

# Gamificação na Gestão de Pessoas

Sobre o grupo_____	5
Introdução_____	7
A entrega do grupo _____	9
Trilogia de ESG _____	11
Relatos da Coordenação _____	13
Agradecimentos _____	14





## SOBRE O GRUPO

“Se você tiver a oportunidade de fazer coisas incríveis em sua vida, eu recomendo fortemente que você convide alguém para acompanhá-lo.” *Simon Sinek*



Em 2021 a ABRH-BA teve um grupo de Prática chamado Gamificação Híbrida. Neste grupo, Gamificação Híbrida, houve muita dedicação para o estudo e aprendizado em gamificação, com intuito de descobrimento a aprofundamento do tema. Foram considerados aspectos teóricos, bases acadêmicas e sustentação na aplicação corporativa. O grupo foi um sucesso! O sucesso deste grupo motivou a ABRH-BA e oferecer uma extensão ou uma continuidade nos estudos relacionados às práticas de gamificação. Assim nasceu o grupo Gamificação na Gestão de Pessoas: alta expectativa de desenvolvimento para os participantes e uma entrega inovadora e surpreendente. Tudo isso só foi possível com muita responsabilidade e comprometimento.

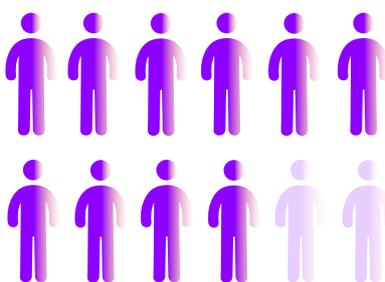
Participar de um grupo é uma escolha individual e que compreende aspectos como entrega e dedicação para além das presenças mensais em encontros. A dedicação individual de cada participante contagia os demais e, dessa maneira, cria uma atmosfera de entrega e superação em torno de um tema que todos pretendem se aprofundar.

Em um mundo com tantas demandas, onde concorremos com o tempo dedicado a outros temas de interesse e com outras áreas da vida como família, atividade física, lazer e o próprio trabalho de cada um, participar de um grupo de prática é nada diferente do que escolher dedicar do próprio tempo para estudar e se desenvolver com uma tribo que tem uma tema de interesse em comum e, que em contrapartida, vai preparar uma entrega inovadora e surpreendente, que possa beneficiar a comunidade de associados da ABRH-BA.

Foi justamente a definição da entrega e o desejo de construir algo que pudesse transformar a forma como as organizações treinam e ensinam seus colaboradores que levou o grupo a optar por entregar um jogo, como produto final.

Pela própria experiência dos participantes em conduzir, facilitar ou apoiar eventos de educação e desenvolvimento nas empresas, vendo na prática como a tradicional sala de aula não é mais tão engajadora e eficaz, nos transformou em um time unido em um propósito: gamificar a experiência de dinâmicas e jogos corporativos, com intuito de tornar esse momento de aprendizagem e evolução ainda mais proveitoso.

O grupo começou com  
**12 pessoas**



e terminou com **10 participantes ativos e bem entrosados**. Comprometidos, responsáveis e com vontade de entregar um game inovador, os participantes deste grupo surpreenderam pela participação e criatividade.

## Confira alguns dos melhores momentos dos encontros:

Encontro 01: 03/05



Encontro 02: 07/06



Encontro 03: 05/07



Encontro 4: 02/08



Encontro 5: 06/07



Encontro 06: 08/11



**Encontro final**  
24 de janeiro de 2023





# INTRODUÇÃO

“Quanto mais as pessoas acreditam em alguma coisa, quanto mais se dedicam à ela, mais podem influenciar o seu acontecimento.” *Bernardinho*

A gamificação é o uso de técnicas de jogo em contextos não-lúdicos com o objetivo de aumentar a motivação, engajamento e satisfação das pessoas. Em outras palavras, a gamificação é a aplicação de elementos de jogos, como recompensas, progressão, desafios e regras, em atividades do dia a dia para torná-las mais atraentes e motivadoras. A gamificação pode ser aplicada em diferentes áreas, como educação, treinamento, marketing, saúde, entre outras.

Utilizar de elementos de gamificação em atividades de gestão de pessoas nas organizações é importante porque pode aumentar a motivação e o engajamento dos colaboradores em relação às tarefas e objetivos da empresa.

## Algumas vantagens incluem:

### 1. Aumento da motivação

A gamificação pode tornar atividades rotineiras mais interessantes e desafiadoras, o que pode aumentar a motivação dos funcionários.

### 2. Melhora da participação

Gamificação pode incentivar a participação e colaboração dos colaboradores, aumentando a probabilidade de alcançar os objetivos da organização.

### 3. Desenvolvimento de habilidades

Atividades gamificadas podem ajudar os colaboradores a desenvolver habilidades importantes, como trabalho em equipe, resolução de problemas e tomada de decisão.

### 4. Melhoria da satisfação no trabalho

A gamificação pode aumentar a satisfação no trabalho, o que pode levar a um aumento da produtividade e da retenção de talentos.

Em resumo, a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para ajudar as organizações a atingir seus objetivos e resultados, elevando o interesse de cada pessoa em contribuir e participar de modo mais interessante e produtivo.



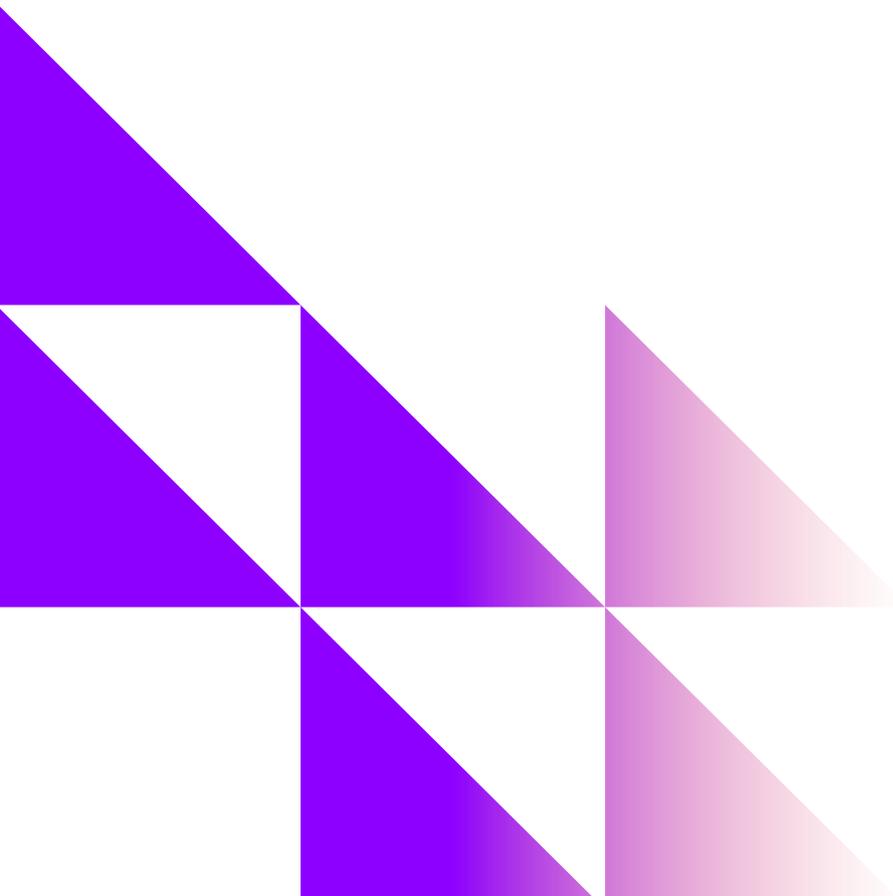
A tendência de aplicar gamificação na gestão de pessoas tem sido cada vez mais popular nos últimos anos. Isso se deve ao fato de que a gamificação pode ser uma maneira eficaz de motivar e engajar os funcionários, além de desenvolver suas habilidades. A gamificação também pode ser uma ferramenta valiosa para aprimorar a comunicação, a colaboração e a cultura da empresa.

### **Quanto ao futuro da aprendizagem,**

a gamificação é vista como uma tendência poderosa. Ela pode ajudar a tornar o processo de aprendizagem mais interessante e

desafiador, o que pode aumentar a motivação e o engajamento dos alunos. Além disso, a gamificação pode ser usada para ajudar a desenvolver habilidades práticas, como resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração.

Em suma, a gamificação tem potencial para transformar a forma como as organizações gerenciam suas pessoas e como as pessoas aprendem. Espera-se que ela continue a ser uma tendência importante no futuro e ajudar a melhorar a motivação, o engajamento e o desenvolvimento de habilidades.





# A ENTREGA DO GRUPO

“Uns sonham com o sucesso, nós acordamos cedo e trabalhamos duro para consegui-lo.” *Abílio Diniz*

**ESG** em inglês significa **Environmental, Social and Governance**, que corresponde às práticas de Sustentabilidade/Ambiental, Social e Governança de uma organização.

Pode ser compreendida como uma abordagem para implementar, avaliar e medir a responsabilidade social e ambiental, bem como a governança corporativa, de uma organização. O conceito de ESG visa avaliar a sustentabilidade de uma empresa, incluindo seu impacto ambiental, as condições de trabalho, questões ligadas à diversidade, a transparência de políticas e resultados e a responsabilidade corporativa.

**A abordagem ESG** é amplamente utilizada por investidores institucionais para avaliar o desempenho de uma empresa em questões que não sejam relacionadas apenas ao desempenho financeiro, mas também seja responsável socialmente.

Nos últimos anos, as questões ambientais, sociais e de governança (ESG) têm sido vistas como extraordinárias para a saúde dos negócios e do meio ambiente. Como resultado, muitas empresas estão aprimorando suas práticas ESG para torná-las mais sustentáveis e responsáveis. Isso tem ajudado a aumentar a conscientização sobre os pilares do ESG e a torná-las um tema relevante para os investidores, consumidores e outras partes interessadas.

É fundamental vivenciar boas práticas de ESG porque elas oferecem um conjunto de diretrizes para alcançar resultados sociais, ambientais e de governança responsáveis. A adoção de um conjunto de boas práticas de ESG é fator chave para a melhoria do impacto em questões importantes, como o meio ambiente, o bem-estar humano e a prática responsável de governança corporativa. Além disso, essas boas práticas também influenciam na criação de uma imagem positiva para as empresas, apoiando-as a alcançar seus objetivos e metas a longo prazo.

A escolha do tema

A ideia de ter uma entrega prática, que refletisse o espírito do grupo no aprofundamento de estudos e pesquisas da construção e utilização de jogos para a gestão de pessoas veio da contribuição espontânea e simplificada da participante Carolina Paraguassú. Em um dos nossos encontros, ela chegou mais cedo, pegou uma folha de sulfite e chegou com o jogo desenhado. A inspiração foi um vídeo

## Corrida de Privilégio

<https://www.youtube.com/watch?v=L177yGji8eM>



Ao debatermos o tema, outro participante, Igor Almeida propôs que entregássemos um “combo ESG”. E foi assim, no encontro de setembro, que definimos a elaboração da criação, desenvolvimento e entrega de uma Trilogia de ESG.

O jogo:

## A Trilogia de ESG

é uma experiência de jogo inovadora que ajuda os participantes a saber mais sobre boas práticas de governança, questões relacionadas a sociedade e meio ambiente. A Trilogia de ESG é composta por três jogos, sendo que cada um aborda um dos pilares de ESG. Dessa forma, a composição da entrega do Grupo de Gamificação na Gestão de Pessoas da ABRH-BA de 2022 oferece:

- 01 jogo de tabuleiro para trabalhar a **empatia Social**
- 01 jogo de tabuleiro para trabalhar os **aspectos de Sustentabilidade**
- 01 jogo que roda em plataforma LMS para o pilar **Governança Corporativa**.

O jogo visa fornecer aos participantes conhecimento prático sobre como as decisões tomadas por indivíduos e grupos têm um impacto na sociedade e no meio ambiente. O jogo é o lugar perfeito para começar a entender melhor os princípios da ESG.

Os jogos podem ser utilizados individualmente ou com aplicação dos 3 pilares. A habilidade e destreza para conduzir pessoas a um objetivo comum é conhecida como liderança. A liderança é uma capacidade crucial para o sucesso em qualquer organização ou equipe, pois envolve a capacidade de inspirar, motivar e dirigir pessoas para alcançar objetivos comuns.

# TRILOGIA DE ESG

O jogo Trilogia de ESG traz três produtos em uma entrega. Em uma oportunidade de desenvolver os pilares que compõe essa temática tão atual, os jogos pretendem desenvolver adultos colaboradores em empresas, instituições ou organizações a refletir acerca dos temas Sustentabilidade/Ambiental, Social e Governança.

PARTE 01

## O Jogo da Empatia Social

Ter empatia é essencial para se relacionar e se comunicar adequadamente com as outras pessoas. Ela nos ajuda a evitar julgamentos antecipados, a atualizar a nossa visão de mundo, ampliar nosso repertório e, com isso, nos tornamos capazes de ter atitudes e posturas mais inclusivas e atuais. Compreender a perspectivas de outra pessoa também nos ajuda a criar um ambiente de respeito, aceitação e compreensão. Treinar empatia é uma tarefa importante para desenvolver habilidades interpessoais e comportamentos mais conscientes e responsivos.



### **Idealizadoras:**

*Bianca Brito da Silva  
Caroline Paraguassú de Sá  
Mislane Andrade Brandão  
Jôsy Andrade*

PARTE 02

## O Jogo da Sustentabilidade



**Idealizadoras:**

*Amanda Carmo da Silva*

*Milene Ribeiro*

*Zeni Silva*

*Jôsy Andrade*

É essencial que as empresas implementem práticas de sustentabilidade para garantir o bem-estar do meio ambiente, a saúde e o bem-estar da comunidade em que operam. Estas práticas incluem o uso responsável dos recursos naturais e a redução da quantidade de material e energia desperdiçados, bem como a adoção de medidas para reduzir ou eliminar os impactos negativos causados pelo seu funcionamento. Além disso, algumas práticas de sustentabilidade promovem a melhoria da qualidade de vida das pessoas, ao mesmo tempo em que contribuem para a preservação do meio ambiente. Por isso, a adoção de práticas de sustentabilidade torna-se fundamental para garantir o equilíbrio entre o desenvolvimento económico e o bem-estar ambiental.



PARTE 02

## O Jogo da Governança

É fundamental para uma empresa ter boas práticas de governança para garantir que os interesses dos acionistas, diretores, funcionários e outras partes interessadas sejam protegidas. Boas práticas de governança ajudam a promover uma gestão responsável e transparente, bem como criar um ambiente no qual os acionistas possam participar ativamente na tomada de decisões. Elas também ajudam a aumentar a confiança dos investidores e a garantir que os interesses da empresa sejam preservados. Além disso, as boas práticas de governança ajudam a prevenir abusos de poder, aumentam a eficiência e melhoram a responsabilidade dos diretores.

**Idealizadores:**

*Bartolomeu, Igor Almeida, Vitor Guedes da Silva, Jôsy Andrade*



# RELATOS DA COORDENAÇÃO

“O maior erro de noventa e nove por cento das pessoas é ter vergonha de serem quem são, é mentir a esse respeito, fingindo ser alguém diferente.” *J. K. Rowling*

A habilidade e destreza para conduzir pessoas a um objetivo comum é conhecida como liderança. A liderança é uma capacidade crucial para o sucesso em qualquer organização ou equipe, pois envolve a capacidade de inspirar, motivar e dirigir pessoas para alcançar objetivos comuns.

## Para ser eficaz, a liderança precisa ter um conjunto de habilidades, sendo as que destacaria:

- **Comunicação clara e eficaz:** a capacidade de se comunicar de maneira clara e eficaz com sua equipe para garantir que todos estejam trabalhando em direção ao mesmo objetivo.
- **Visão e estratégia:** ter uma visão clara do futuro e ser capaz de desenvolver uma estratégia para chegar lá, levando em conta as características dos integrantes do grupo.
- **Empatia:** capacidade de se colocar no lugar de sua equipe e entender as suas necessidades, interesses e desafios.
- **Inspiração:** inspirar sua equipe a dar o melhor de si e a trabalhar conjuntamente
- **Resolução de problemas:** identificar e resolver problemas de maneira eficaz.
- **Tomada de decisão:** a capacidade de tomar decisões rapidamente e com segurança, mesmo em situações incertas.

Neste contexto, liderar um grupo de adultos, voluntários e profissionais em diferentes níveis da carreira, desde os mais bem sucedidos aos que estão em formação é necessária muita habilidade, jogo de cintura, dedicação e, porque não falar do equilíbrio entre leveza, diversão e pouco de pressão?

Liderar adultos é um desafio em qualquer circunstância e não seria diferente neste contexto, visto que envolve uma entrega coletiva e, portanto, pressupõe-se que todos participem de forma equilibrada e justa.



# AGRADECIMENTOS

Quando eu recebi o convite para dar continuidade ao grupo do PraticaRH de Gamificação na Gestão de Pessoas, eu não tinha ideia do tamanho do desafio. Mas desde o primeiro momento, eu recebi orientações, acolhimento e muita parceria da ABRH-Bahia e, mais especialmente, da Diretoria do Conhecimento.

Desde então, eu tenho tido a oportunidade de trabalhar com algumas das mentes mais brilhantes e engraçadas deste setor. Juntos, nós fizemos progressos incríveis e alcançamos resultados surpreendentes. E, o melhor de tudo, nós rimos e nos divertimos ao longo do caminho.

Mas o que realmente me deixa orgulhosa de ser parte de um grupo de PraticaRH é a nossa dedicação em ajudar as pessoas a alcançarem seus objetivos profissionais e pessoais. Não nos contentamos em simplesmente fornecer recursos e ferramentas, mas sim em trabalhar ao lado de nosso grupo para ajudá-los a atingir o sucesso, que também posso chamar de nosso.

Eu gostaria de agradecer especialmente ao meu grupo por todo o seu esforço, dedicação e compromisso com a missão de entregar uma trilogia inovadora. Vocês são os verdadeiros heróis desta história e eu sou imensamente grata por ter tido a oportunidade de trabalhar ao seu lado. Cada um de vocês que assinou a entrega, eu sei de parte das dificuldades e obstáculos que encontraram pelo caminho e, mesmo assim, vocês escolheram seguir.

Eu também gostaria de agradecer à Diretora de Gestão do Conhecimento, Gladys Cazumbá pela sua lealdade e apoio. Sem você, a ABRH-BA não seria o que é hoje, porque não poderia oferecer esse tanto de orientação para os coordenadores.

Não queria deixar de mencionar à Jovem Aprendiz do nosso grupo, minha filha mais velha, Maria Cecília, que acompanhou todas as reuniões, ainda de farda da escola por falta de opção, mas sempre com alegria, disposição e garantindo nossos registros.

Enfim, eu só posso dizer que foi uma jornada incrível até agora e eu estou ansiosa para o futuro. Juntos, nós podemos alcançar qualquer coisa!

**Jôsy Andrade**



**ABRH BA**  
Associação Brasileira  
de Recursos Humanos

Há mais de 15 anos, os grupos de prática da ABRH Bahia, promove o impulsionamento de aprendizagem prática, construção de relacionamento entre profissionais do setor de gestão de pessoas e desenvolvem soluções tangíveis para o setor de RH como conteúdos autorais e colaborativos por meio de E-books, pesquisas de mercado, tecnologias inovadoras e outras aplicações criativas que impactam positivamente o ecossistema de gestão de pessoas baiano.

**Conheça todos os  
lançamentos dos Grupos  
PraticaRH 2023**



<https://abrhba.org.br/grupos-praticarh/>

**Grupos**

**PraticaRH**

**2023**