

Pedra, Papel ou Tesoura?

A importância do jogo na mudança de comportamentos

No ISQe, embora toda a equipa esteja muito consciente do momento incerto pelo qual o mundo está a passar, estamos focados em manter a linha de crescimento do nosso negócio. Queremos aproveitar as inúmeras oportunidades que estão a surgir e que nos dão a confiança necessária para investir em novas soluções e novos produtos, seja através da implementação de soluções de Gestão de Talento em Cornerstone, do desenvolvimento de ‘software’ à medida para suporte ao negócio dos nossos clientes ou mesma na criação e na dinamização de experiências de aprendizagem digitais.

Acreditamos que estes pequenos grandes sucessos que temos vindo a alcançar se devem ao facto de apostarmos cada vez mais na criação de metodologias pedagógicas inovadoras alavancadas pelo constante desenvolvimento tecnológico.

A forma como criamos as nossas abordagens de Gamification é um bom exemplo; apesar de ser uma das ‘buzzword’ do momento, nem sempre o tema é tratado em toda a sua dimensão. A Gamification aplicada à aprendizagem e/ ou mudança de comportamentos é muito mais do que a implementação de meia dúzia de dinâmicas soltas para abordar um conteúdo, e entregá-lo aos formandos como se de um formula mágica se tratasse. Na verdade, não existe uma fórmula mágica que agarra todos os utilizadores da mesma maneira; apesar dos resultados mais do que comprovados, um dos especialistas que tenho vindo a seguir usa uma expressão que sublinho muitas vezes: «Gamificação é primeiro sobre pessoas, só depois sobre jogos.»

Quando falamos em Gamification, falamos do «instinto de brincar», aquele que permite a sobrevivência e que leva a que os sujeitos simulem naturalmente os atos mais complexos, mas sem incorrer nos perigos que existem na situação real. De forma muito simplista, um jogo é isso mesmo, é o ato de brincar/ simular situações reais, mas de forma organizada, com base em regras previamente definidas.

Voltando ao ato de brincar: «só podemos pôr os pés nos quadrados brancos, se tocares na linha perdes...», «pedra, papel ou tesoura?»; ficamos tão imersos nestas dinâmicas que nem damos pelo tempo, quantas horas já passámos a fazê-lo? Esta é a base, seja pela colaboração ou pela competição, as pessoas aprendem as regras, o conceito, e envolvem-se. No entanto é essencial que as dinâmicas se ajustem a pelo menos quatro perfis distintos de jogadores: os que o fazem pela competição; os que é pelo prazer da socialização; os que é pelo simples gosto da execução ou os que o fazem pelo desejo de explorar novos mundos.

Num contexto em que as taxas de ‘engagement’ e retenção são baixas, e as críticas sobre a usabilidade e o ‘user friendly’ das plataformas não abarcam a exigência pedida, mas onde cada vez mais compreendemos e assumimos a importância de nos mantermos em constante atualização, a Gamification apresenta-se como caminho óbvio, permitindo-nos balancear os níveis de competências dos utilizadores com a dificuldade impressa nos desafios propostos e deste modo alimentar o «estado de ‘flow’» essencial para manter o utilizador totalmente envolvido. É este o motivo que nos leva a investir os nossos esforços na criação de um novo produto que permita aos gestores de recursos humanos criar experiências de formação integradas, personalizadas, apelativas e envolventes, através de desafios e percursos de aprendizagem colaborativos, mas atendendo às funções e às competências individuais.

O ISQe tem estado na linha de frente em inovação e vamos finalmente trazer para o dia-a-dia, de forma integrada, os conceitos de Machine Learning, Inteligência artificial e Predictive Analytics. Estamos a iniciar com o módulo de Learning, mas já com foco em abarcar a totalidade dos processos de Gestão de Talento desde o recrutamento à avaliação de desempenho e à sucessão, com um produto multiplataforma que poderá ser integrado com outras plataformas de mercado para além da Cornerstone.

Texto de:

Rute Ferreira, Head of Digital Learning Experience no ISQe.

«Estamos focados em reforçar e diversificar a nossa oferta, queremos disponibilizar ao mercado um produto único e inovador, essencial ao aumento do ‘engage’ dos colaboradores enquanto agentes ativos na gestão do seu próprio talento, assim como facilitar a tomada de decisão por parte dos agentes de recursos humanos, uma plataforma que permite a gamificação integrada dos processos de gestão do talento nas organizações.»

Publicado na revista Human, Novembro de 2020.