

SKU – 050.057

Gamification: Jogar é coisa séria nos treinamentos corporativos



Olá, leitores! Meu nome é Leandro Pivetta e sou o mais novo articulista do SBTD. Minha jornada no mundo de treinamento e desenvolvimento começou há mais de 25 anos — e, olhando para trás, percebo que ela sempre teve conectada ao mundo dos jogos rpg. Cada projeto foi como uma fase a ser superada, cada cliente um novo desafio e cada aprendizado uma conquista que me impulsionou para a próxima etapa.

Hoje, lidero uma empresa especializada em criar experiências de aprendizagem que unem tecnologia e pessoas: jogos corporativos, treinamentos EAD, realidade virtual, realidade aumentada, metaverso e tantas outras soluções que transformam o aprender em algo envolvente e memorável.

É com esse olhar que convido você a avançar comigo neste tabuleiro de ideias sobre uma técnica que cresce a passos largos no mercado de T&D: o **Gamification**.

Imagine que este artigo seja um tabuleiro: cada parágrafo é uma casa que você avança. No final da leitura, seu prêmio não será um troféu dourado, mas a certeza de que os jogos são hoje uma das mais poderosas ferramentas para treinar, engajar e desenvolver pessoas. Preparado para lançar os dados?

Primeira fase: Por que jogar é coisa séria

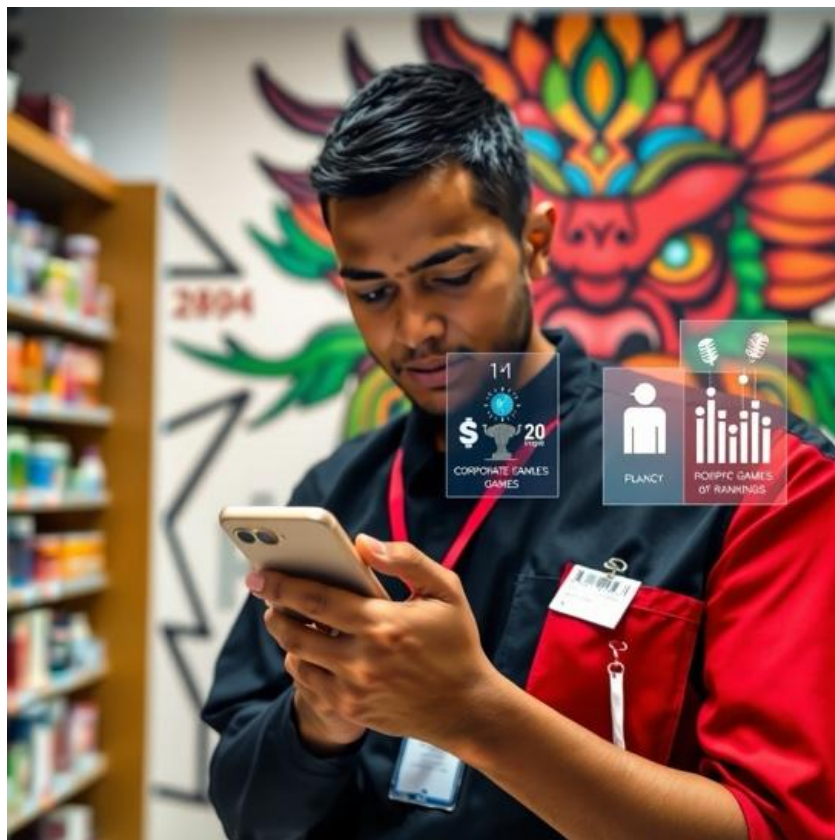
Quando ouvimos “jogo”, pensamos em diversão. Mas, no mundo corporativo, jogar significa aprender com motivação. Segundo a **Gallup***, empresas que investem em engajamento alcançam **21% mais produtividade**. Isso porque o colaborador deixa de ser espectador e assume o papel de protagonista – exatamente como nos games.

De acordo com a ***Deloitte**, **78% das empresas que usam gamification em treinamentos** relatam maior retenção de conhecimento. Isso acontece porque o jogo explora três pilares cruciais da aprendizagem: **repetição, simulação e desafio**.

Segunda fase: A mecânica da repetição

Todo gamer sabe: para avançar, é preciso repetir, errar e tentar de novo. Essa lógica se aplica diretamente ao aprendizado. Ao jogar, o colaborador pode repetir processos sem medo de falhar. O erro deixa de ser punição e se torna parte natural da jornada.

Em nossos projetos, criamos jogos eletrônicos via Teams com narrativas baseadas nos produtos da empresa. Nessas histórias, os colaboradores tomavam decisões, respondiam perguntas e superavam obstáculos com rankings e feedback imediato – tudo em um ambiente divertido e seguro para experimentar. Com competição entre os participantes, ranking, resultados em tempo real e diversão.



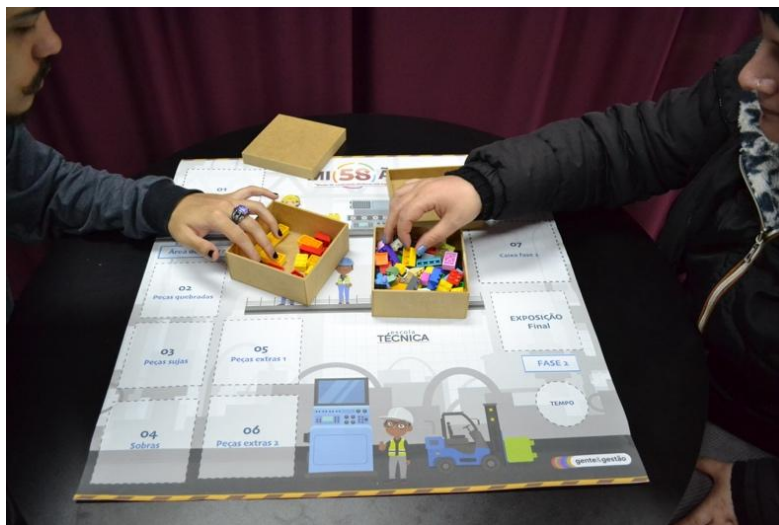
Terceira fase: O poder da simulação

Simular é treinar em um ambiente seguro, sem riscos. Segundo a **IBM**, colaboradores treinados com simulações têm **4 vezes mais retenção** de aprendizado do que em métodos tradicionais.

Exemplo real: desenvolvemos um jogo de tabuleiro sobre **5S** em uma fábrica. A cada rodada, os funcionários enfrentavam desafios de organização, padronização e disciplina. Ao repetir conceitos de forma leve, o aprendizado se tornava automático.

O jogo foi 100% personalizado e criamos desde o seu conceito até a produção visual, caixa com as peças e toda metodologia 5S sendo colocada de maneira prática e lúdica.

Os feedbacks foram incríveis e recebemos muitos elogios do time de treinamento e dos colaboradores que jogaram o GAME. Abaixo algumas fotos deste Boardgame.



Peças de lego foram utilizadas para simular processos de fabricação exemplificados na técnica de 5S.



Cada processo em seu lugar e cada fase uma regra 5S que mostra de forma orgânica a técnica na prática.

Quarta fase: O desafio que gera engajamento

Nenhum jogo existe sem desafio. É o desafio que mantém o jogador concentrado e motivado. No corporativo, ele impulsiona equipes a buscarem estratégias e superação pessoal.

Um levantamento da **TalentLMS** mostra que **83% dos colaboradores treinados com gamification** se sentem mais motivados no trabalho. Rankings, missões e conquistas despertam competitividade saudável, promovem colaboração e transformam treinamentos em experiências que todos querem vencer.



Durante o CONARH fizemos um experimento com um jogo multiplayer e tivemos mais de 600 pessoas jogando o game durante os 3 dias de evento.

Fase bônus: O impacto real nos negócios

Jogar não é só divertido: gera resultados. A **PwC** aponta que treinamentos gamificados podem **reduzir em até 40% o tempo de capacitação**, sem perda de qualidade. Isso significa economia, agilidade e equipes prontas mais rápido.

Além disso, experiências imersivas criam uma **cultura de aprendizagem contínua**, onde cada missão é uma oportunidade de evolução.

Game over? Não, próxima fase!

Chegamos ao fim deste tabuleiro, mas o aprendizado não para aqui. O mercado exige colaboradores que aprendem rápido, se engajam com os objetivos e mantêm alta motivação.

Os games não são apenas uma opção criativa – são um **atalho estratégico para melhores resultados**. A cada jogada, simulação ou desafio, as equipes ganham mais conhecimento, segurança e performance.

A próxima fase agora é sua: como sua empresa pode usar o poder do jogo para transformar treinamentos em resultados concretos? O dado já foi lançado. É hora de jogar!

Referências Bibliográficas

- 1) Engajamento e produtividade — Gallup: empresas com alto engajamento de funcionários registram aproximadamente 21% a mais de produtividade.
- 2) Motivação com gamification — TalentLMS: 83% dos colaboradores treinados com gamificação se sentem mais motivados, enquanto 61% daqueles que não têm gamificação se sentem entediados ou improdutivos.
- 4) Foco e retenção com VR — PwC: em treinamentos via realidade virtual, os participantes foram até 4 vezes mais focados em relação ao ensino tradicional, além de completarem o treinamento consideravelmente mais rápido.
- 5) Produtividade e retenção com gamification — Deloitte: um estudo de caso mostra um aumento de até 47% no retorno semanal de usuários (engajamento recorrente).
- 6) E uma pesquisa reporta que 78% das organizações que testaram gamification relataram maiores níveis de motivação e produtividade.
- 7) Retenção com gamified training — Aberdeen Group via Vorecol: empresas que utilizam gamification reportam um aumento na retenção de até 20%–40%.

Informações do Autor

Leandro Santos Pivetta

Meu nome é Leandro Santos Pivetta, tenho 44 anos, sou empresário e sócio da Agência P.AGE, empresa referência em inovação no aprendizado corporativo. Há mais de 10 anos, transformamos treinamentos em experiências criativas, tecnológicas e engajantes — impactando mais de 2.5 milhões de pessoas em todo o Brasil. Formação: Técnico em desenho de comunicação, Graduado em Designer digital, pós-graduado em Marketing Digital, MBA em Educação Corporativa e Gestão do Conhecimento. Especialista em gamificação, realidade virtual e inteligência artificial aplicada ao T&D, colunista e membro da comissão científica da Associação Brasileira de Treinamento e Desenvolvimento (ABTD) e apresentador do podcast sobre o futuro da aprendizagem dentro da comunidade de T&D. Minha missão? Transformar o jeito como as pessoas aprendem, unindo tecnologia, criatividade e propósito para gerar times mais conectados, engajados e de alta performance.

Leandro@agenciapage.com

Direitos Autorais

O conteúdo deste artigo é de inteira propriedade do “Autor”, e seus respectivos direitos autorais são protegidos pela Lei 9.610 de 19.02.1998. Qualquer uso, divulgação, cópia ou disseminação de todo ou parte deste material sem a citação da fonte, são expressamente proibidos.

Responsabilidades Autorais

Adicionalmente além dos direitos da posse do conteúdo, também incide sobre o “Autor” os deveres e responsabilidades sobre sua criação de conteúdo. Este artigo é de inteira responsabilidade do “Autor” e pode não refletir necessariamente a linha educacional, conceitual, ideológica ou programática da SBTD – Sociedade Brasileira de Treinamento e Desenvolvimento.

Key Words deste Artigo (em ordem alfabética)

- Capacitação
- Desenvolvimento Humano
- Gamification / Gamificação
- Simulação
- Treinamento & Desenvolvimento

