

## 1ª Premiação de Práticas em Gestão de Pessoas do Poder Judiciário

**Nome da prática:** Álbum da Aprendizagem Organizacional

**Tema escolhido:** Tema 3 - Acompanhamento e Desenvolvimento de Servidores e Gestores

**Subtema:** Desenvolvimento de servidores

### Detalhamento da prática:

O **Álbum da Aprendizagem Organizacional** consistiu em um jogo virtual, disponibilizado na intranet do Tribunal Superior Eleitoral em junho de 2018, com o objetivo de promover a aprendizagem organizacional por meio de uma ação educacional não-formal, utilizando técnicas de gamificação.

Aproveitando o contexto da Copa do Mundo ocorrida naquele período, o jogo fez uma alusão ao álbum de figurinhas de seleções mundiais, bastante popular naquela época. O jogo apresentou três desafios semanais sob o formato de figurinhas, com perguntas instigadoras relacionadas à aprendizagem organizacional.



Figura 1 - Identidade visual do Álbum da Aprendizagem Organizacional

Antes de iniciar o jogo, a equipe da Secretaria de Gestão de Pessoas do TSE (SGP) organizou um evento de sensibilização, em que distribuiu figurinhas contendo frases como “Comece sua coleção de conhecimentos sobre Aprendizagem Organizacional”, “Que tal completar o álbum da Aprendizagem Organizacional?” e “Vem aí o Álbum da Aprendizagem Organizacional”. A ação gerou expectativa e curiosidade nos servidores do Tribunal.

Com a abertura do jogo, a SGP passou a apresentar aos servidores e colaboradores da Casa uma nova figurinha *on line* às segundas, quartas e sextas-feiras, contendo um desafio, que tinha de ser solucionado no mesmo dia. A cada resposta correta, ganhava-se uma figurinha com uma pontuação específica, que aumentada de uma semana para outra, dando oportunidade àqueles que entrassem no desafio após seu início de alcançar uma boa pontuação. Ao fim do jogo, uma página inteira de figurinhas poderia ser completada.



Figura 2 - Página eletrônica do Álbum

Ao longo do jogo foi disponibilizado, em frente ao restaurante do TSE, um *banner* interativo, onde os participantes puderam registrar suas impressões do projeto até o momento. A equipe da SGP monitorou diariamente os *feedbacks* e respondeu às perguntas que surgiram a partir dessa interação.

A cada semana, os servidores constantes nas primeiras colocações da competição ganharam bonificações, como chocolates, para reconhecer e incentivar seu desempenho no jogo.

A competição contou com 116 participantes. Ao final, seis pessoas ficaram empatadas na primeira colocação, cada uma com 45 pontos. O desempate ocorreu por meio de sorteio, realizado em uma cerimônia de premiação, e o vencedor ganhou um *E-reader*, oferecido pela Secretaria de Gestão de Pessoas. Os cinco participantes não sorteados receberam, cada um, *voucher* para palestras sobre temas diversos como desafios da gestão, liderança e treinamento de oratória.

Houve um forte envolvimento dos concorrentes em suas participações, resultando em respostas e reflexões importantes, que foram apresentadas aos servidores por meio de infográfico (imagens selecionadas abaixo), contendo gráficos, indicações de livros, filmes, frases e respostas selecionadas. As experiências e sugestões que surgiram ao longo do jogo ainda são utilizadas como insumo para projetos diversos da SGP, como o Cine Debate - evento educacional que busca discutir temas específicos a partir de filmes, cujos títulos são selecionados a partir das indicações feitas durante o Álbum da Aprendizagem Organizacional. No fim, o projeto proporcionou outras questões importantes, além o aprofundamento na aprendizagem organizacional, como: reflexão sobre a cultura do Tribunal, o incentivo à inovação e o trabalho em equipe.

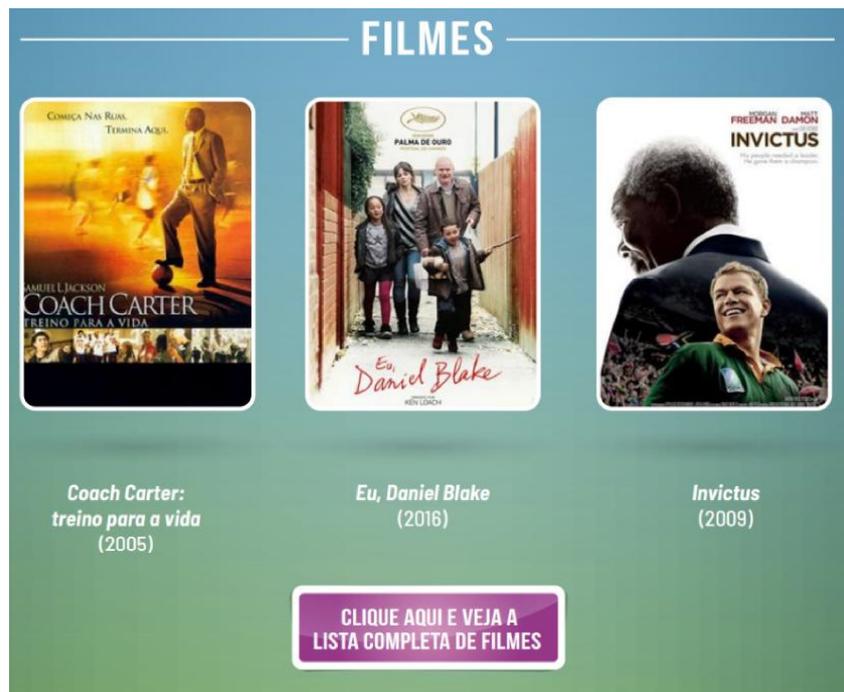


Figura 3 - Parte do Infográfico contendo indicação de filmes



Figura 4 - Parte do Infográfico apontando o resultado de uma das perguntas feitas durante o jogo