

FORMA LÚDICA DE MOTIVAÇÃO NO AMBIENTE DE TRABALHO: QUALIDADE DE VIDA

Lucélia Andrade Moya
Ângela Maria Borsoni, Edivilson da Costa, Jandira da Gloria Matto
Maria José Landi Bartelega, Valéria Malena
DPC-CASS-HC/UNICAMP
E-mail: moya@hc.unicamp.br

Resumo: A Divisão de Patologia Clínica do Hospital de Clínicas da UNICAMP, com o objetivo de minimizar o stress inerente às atividades desenvolvidas por seus funcionários, e na tentativa de melhorar a motivação da equipe, o relacionamento interpessoal, a qualidade do ambiente de trabalho e a integração, criou as personagens Antonieta e Carmela. Assume o papel delas, duas funcionárias do laboratório, que aproveitando seus dons artísticos, integraram-se à Equipe da Qualidade para levar momentos de leveza, alegria e bom humor ao ambiente de trabalho. Assim, de uma forma caricata, criativa, descontraída e informal, conceberam as personagens, que usando como ferramenta não só a criatividade mas a própria dinâmica e rotina do trabalho, interagem com a equipe buscando envolvimento, quebrando resistências, transpondo barreiras de comunicação, divulgando ações de melhorias, ouvindo sugestões e estimulando a adesão à implantação de novos processos de trabalho. Utilizam-se de boa vontade, criatividade, espontaneidade, doação pessoal, muito bom humor, além do figurino exagerado, elaborado pelas próprias colaboradoras artistas. Foi observada uma grande receptividade por parte da administração e dos funcionários. As mensagens são passadas de forma lúdica, aumentando a motivação e o envolvimento das pessoas com o “NOVO” implantado na rotina. Com incentivo, pequenas iniciativas dos colegas tornam-se grandes ferramentas. A atuação das personagens Antonieta e Carmela traz ao ambiente de trabalho momentos de diversão e descontração mostrando que as mudanças podem ser conquistadas sem stress, com harmonia e prazer.

Palavras-chave: Qualidade. Melhorias. Adesão. Motivação. Criatividade