

**XXX CONGRESSO NACIONAL DO  
CONPEDI FORTALEZA - CE**

**DIREITO, INOVAÇÃO, PROPRIEDADE  
INTELECTUAL E CONCORRÊNCIA**

**RENATO DURO DIAS**

**VIVIANE COELHO DE SÉLLOS KNOERR**

**JOÃO MARCELO DE LIMA ASSAFIM**

**GEYSON JOSÉ GONÇALVES DA SILVA**

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte destes anais poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

**Diretoria - CONPEDI**

**Presidente** - Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini - FMU - São Paulo

**Diretor Executivo** - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC - Santa Catarina

**Vice-presidente Norte** - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa - Pará

**Vice-presidente Centro-Oeste** - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG - Goiás

**Vice-presidente Sul** - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos - Rio Grande do Sul

**Vice-presidente Sudeste** - Profa. Dra. Rosângela Lunardelli Cavallazzi - UFRJ/PUCRio - Rio de Janeiro

**Vice-presidente Nordeste** - Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

**Representante Discente:** Prof. Dr. Abner da Silva Jaques - UPM/UNIGRAN - Mato Grosso do Sul

**Conselho Fiscal:**

Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - SKEMA/ESDHC/UFMG - Minas Gerais

Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UFERSA - Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Fernando Passos - UNIARA - São Paulo

Prof. Dr. Edinilson Donisete Machado - UNIVEM/UENP - São Paulo

**Secretarias**

**Relações Institucionais:**

Prof. Dra. Claudia Maria Barbosa - PUCPR - Paraná

Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA - Bahia

Profa. Dra. Daniela Marques de Moraes - UNB - Distrito Federal

**Comunicação:**

Prof. Dr. Robison Tramontina - UNOESC - Santa Catarina

Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho - UPF/Univali - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva - UFS - Sergipe

**Relações Internacionais para o Continente Americano:**

Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch - UFSM - Rio Grande do sul

Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Felipe Chiarello de Souza Pinto - UPM - São Paulo

**Relações Internacionais para os demais Continentes:**

Profa. Dra. Gina Vidal Marcilio Pompeu - UNIFOR - Ceará

Profa. Dra. Sandra Regina Martini - UNIRITTER / UFRGS - Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Maria Claudia da Silva Antunes de Souza - UNIVALI - Santa Catarina

**Eventos:**

Prof. Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes - FDF - São Paulo

Profa. Dra. Norma Sueli Padilha - UFSC - Santa Catarina

Prof. Dr. Juraci Mourão Lopes Filho - UNICHRISTUS - Ceará

**Membro Nato** - Presidência anterior Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

D597

Direito, inovação, propriedade intelectual e concorrência [Recurso eletrônico on-line] Organização CONPEDI

Coordenadores: Geyson José Gonçalves da Silva; João Marcelo de Lima Assafim; Renato Duro Dias; Viviane Coêlho de Séllos Knoerr. – Florianópolis: CONPEDI, 2023.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-807-3

Modo de acesso: [www.conpedi.org.br](http://www.conpedi.org.br) em publicações

Tema: Saúde: Acesso à justiça, Solução de litígios e Desenvolvimento

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Direito e inovação. 3. Propriedade intelectual e concorrência. XXX Congresso Nacional do CONPEDI Fortaleza - Ceará (3; 2023; Florianópolis, Brasil).

CDU: 34



# XXX CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI FORTALEZA - CE

## DIREITO, INOVAÇÃO, PROPRIEDADE INTELECTUAL E CONCORRÊNCIA

---

### Apresentação

A obra que honrados, apresentamos decorre do XXX CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI FORTALEZA – CE, Litígio, Acesso à Justiça, Solução de Litígios e Desenvolvimento, que ocorreu entre 16 a 17 de novembro de 2023. O Grupo de Trabalho GT8, intitulado Direito, inovação, propriedade intelectual e concorrência, neste evento, teve a oportuna companhia do GT de Direito Empresarial, ambos com uma aderência inequívoca a demanda social interdisciplinar surgida com o avanço tecnológico em todas as suas dimensões.

Reitera-se aqui, o fato de que os trabalhos nascidos originalmente em matéria de direito privado, hoje, fundado diante do advento do sistema nacional de inovação (com pedra angular nos artigos 5, 170, 218 e 219 da Constituição da República Federativa do Brasil), teve sua importância reforçada do papel da inovação nas políticas públicas de desenvolvimento.

O problema que se enfrenta aqui, é o problema do Brasil: emprego e renda. Não há espaço para concentração de renda ilícita: abuso do poder de mercado. Reiteramos, aqui, a perspectiva de transição do capitalismo de “shareholder” para o de “stakeholder”, a luz do problema trazido por Piketty em compasso com a produção intelectual de autores da envergadura de Mariana MAZZUCATO e Ha Joon CHANG, terminou por criar uma relação direta das políticas de inovação (e r. instrumentos de atribuição patrimonial) com o desenvolvimento sustentável e o respeito aos direitos humanos, para, ao fim e ao cabo, engendrar políticas crescimento econômico e de inclusão social.

De novo: inovar é preciso. No entanto, a delimitação adequada do papel do estado no processo de inovação sob a perspectiva nacional e global é vital para que as políticas públicas de desenvolvimento com base na inovação não se percam. Como a inovação poderia contribuir para o crescimento? Sem uso estratégico dos direitos de propriedade intelectual pelas sociedades nacionais de capital nacional é improvável que essa contribuição aconteça.

Necessário distinguir o crescimento econômico do desenvolvimento, da distribuição dos resultados. Teóricos debatem há algum tempo a questão da produtividade, da renda e do bem-estar. De Adam Smith a Schumpeter passando por Marx. Ondas de inovação mais curtas,

mas quem é quem na oscilação das marés. O Estado Brasileiro tem feito o que fazem os Estados produtores de tecnologia? Por isso, o “Inovar é Preciso”, da autoria de Milton Ferreira França e Sergio Torres Teixeira, traz sua contribuição.

A efetividade das normas de proteção dos investidores e o desenvolvimento do mercado de valores mobiliários. Ricardo Mafra que fala dos objetivos de políticas públicas. Repressão administrativa bastante intensa, mas a CVM parece não conseguir reprimir todos os casos de infração. O custo da repressão, um orçamento de 8 milhões, não parece ser adequado ao um mercado de 3 trilhões de reais. Importante a responsabilidade civil.

A função do artigo 47 da lei no. 11.101/2005 e sua relação com o princípio da preservação da empresa. Alexandre Assumpção faz uma análise do artigo 47 da Lei de Recuperação Judicial. Manter a fonte produtora, será um conteúdo principiológico ou procedimental material? Talita indica que o artigo 47 tem funcionado como um artigo supressor de outros dispositivos da LRJ.

A Legitimidade para o requerimento da recuperação judicial, sob a ótica da regulação do direito comercial. Verônica Lagassi fala da Casa de Portugal, quando o MP não se opôs ao requerimento. No entanto, vemos o direito antitruste aplicando a todas as atividades econômicas.

O trabalho “Compliance como ferramenta de efetivação de segurança da informação na empresa” Ana Laura Gonçalves Chiarelli, Vitoria Cássia Mozaner e Valquiria Martinez Heinrich Ferrer. A proteção de dados e compliance, mas não diferencia a adequação da segurança. Neste há responsabilidade civil, no anterior, haverá ou não, pois multa, não há.

A pesquisa “Contadores sumérios e o problema da repercussão cadastral sem arquivamento de instrumento específico de alteração contratual na IN-DREI no. 81/2022” de Leonardo da Silva Sant Anna, Luiz Carlos Marques Filho. O cadastro seria o suporte do suporte. Discute-se as informações públicas. No entanto, o requisito de forma como instrumento de tutela da ordem pública funciona pela publicidade.

A reflexão trazida no texto Empresas 4.0 e incentivos ESG no processo de descarbonização e a transição energética, por Carla Izolda Fiuza Costa Marshall, José Maria Machado Gomes, igualmente instiga à inovação, assim como a recomendável leitura do artigo Dos efeitos da construção da marca pessoal do microempreendedor individual ao registro demarca no INPI para a consolidação do empreendimento.

A obra “Falha de Procedimentos de Compliance? O caso das brasileiras presas na Alemanha com drogas na bagagem”, de Marlon do Nascimento Barbosa, indica o caso das empresas LATAM e ORBITAL.

O trabalho intitulado “O direito a imagem como um direito da personalidade da pessoa jurídica e seu entendimento jurisprudencial”, permite o repensar sobre direitos personalíssimos, por Luís Fernando Centurial, Marcelo Negri Soares e Alender Max de Souza Moraes.

A pesquisa intitulada “Tokenização de recebíveis: uma proposta de categorização taxonômica. Referenciada na Lei no. 14.430, de 2022, e na lei no. 6.385, de 1976” por Daniel Amin Ferraz, Antônio Marcos Fonte Guimarães trata da nova negociação de dívida.

Em “Função social / solidaria da empresa e a publicidade da bebida alcoólica: proibição e responsabilidade”, Antônia Bruna Pinheiro Vieira e Gustavo Leite Braga, remetem ao fato de que os critérios entre a proibição de publicidade e lei seca são confundidas.

A contribuição intitulada “Métodos para apuração de haveres na resolução da sociedade em face de um dos sócios”, por Alexandre Ferreira de Assumpção Alves e Vitor Greijal Sardas. A inexistência de um método de apuração de haveres. A súmula 275 do STF relativamente a dissociação da sociedade e da apuração de haveres. Falou-se dos métodos do paragrafo 4º do artigo 4º da LSA. Pergunta-se: e a marca?

Em “Declaração de direitos de liberdade econômica e o paradigma intervencionista do estado brasileiro”, por Helimara Moreira Lamonier Heringer, Wendy Luiza Passos Leite e Renata Aparecida Follone, trata-se da liberdade de empreender. Impacto regulatório. Liberdade de empreender se confunde com a liberdade do monopolista impor condições e preços?

O artigo “Gameificação, inovação tecnológica e políticas públicas”, por Luana Gaia de Azevedo, Andreza do Socorro Pantoja d Oliveira Smith. A pesquisa trabalha sobre o uso do método em políticas públicas. A ANVISA, treinamento, a Família paranaense em ação.

“Gestão pública no direito automático: quebra de paradigmas a partir da utilização da E.B.I. A. – estratégia brasileira de inteligência artificial utilizada em prol da eficiência dos serviços públicos.” Por Paulo Cezar Dias, Marlene de. Fátima Campos. Souza, Rodrigo Abolis Bastos. Os problemas da inteligência artificial está na cooperação de desenvolvedores.

Este catálogo de artigos é relevante, sendo certo o fato de que os trabalhos de ambos os GTs do Conselho Nacional de Pesquisa em Direito foram expostos a debate em uma tarde proveitosa de produção intelectual aplicada em resposta a demanda social e ao bom serviço do Sistema Nacional de Pós-Graduação na área do Direito, sem deixar de enfrentar problemas interdisciplinares colocados, trazendo soluções resultantes da análise sistêmica do Direito. Reitero mais uma vez: quiçá, muitos destes problemas (e soluções) de interesse das outras áreas do conhecimento (no âmbito do Conselho Técnico e Científico da CAPES - CTC) relativamente ao sistema nacional de inovação.

Tenham uma leitura boa e profícua!

Geyson José Gonçalves da Silva – UFSC

João Marcelo de Lima Assafim – UFRJ

Renato Duro Dias – UFRG

Viviane Coêlho de Séllos Knoerr – UNICURITIBA

# GAMIFICAÇÃO, INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E POLÍTICAS PÚBLICAS

## GAMIFICATION, TECHNOLOGICAL INNOVATION AND PUBLIC POLICIES

Luana Gaia de Azevedo <sup>1</sup>

Andreza do Socorro Pantoja de Oliveira Smith <sup>2</sup>

### Resumo

Neste trabalho, analisamos a gamificação como facilitadora de inovação tecnológica para a implementação, monitoramento e efetivação das políticas públicas. A gamificação é uma abordagem inovadora que utiliza elementos de jogos em contextos não-lúdicos, visando engajamento, motivação, aprendizagem e resolução de problemas. A necessária e célere transformação digital exigida pela pandemia de COVID-19, requereu uma adaptação emergencial da Administração Pública para utilizar plataformas tecnológicas com elementos motivadores e se adaptar às novas demandas tecnológicas, exigidas pelo contexto no atendimento da população. Considerando que o uso de mecânicas de jogos tem sido utilizada em diversos países, incluindo Brasil, em áreas como saúde, educação e educação ambiental como forma de inovação e, utilizando a pesquisa bibliográfica e documental com abordagem qualitativa, objetivamos demonstrar a relevância do uso da gamificação como inovação tecnológica para o tratamento das políticas públicas no Brasil, levando em consideração suas particularidades, como extensão territorial e diversidade cultural e socioeconômica.

**Palavras-chave:** Gamificação, Administração pública, Políticas públicas, Inovação tecnológica, Engajamento

### Abstract/Resumen/Résumé

In this paper, we analyze gamification as a facilitator of technological innovation for the implementation, monitoring and enforcement of public policies. Gamification is an innovative approach that uses game elements in a non-playful, aiming at engagement, motivation, learning and problem-solving. The necessary and quickly digital transformation imposed by the COVID-19 pandemic required an emergency adaptation of the Public Administration to use technological platforms with motivating elements and adapt to the new technological demands required by the context of public attendance. Whereas the use of game mechanics has been used in several countries, including Brazil, in areas such as health, education and environmental education as a way of innovation and, using bibliographic and documentary research with a qualitative approach, we aim to demonstrate the relevance of

---

<sup>1</sup> Advogada. Mestranda em Direito junto ao Programa de Pós-Graduação em Direito e Desenvolvimento na Amazônia da Universidade Federal do Pará.

<sup>2</sup> Advogada. Doutora em Mestre em Direito (UFPA). Professora da Graduação e Pós-Graduação em Direito da Universidade Federal do Pará. Diretora-geral da Escola Superior de Advocacia da OAB-PA.

using gamification as a technological innovation for the treatment of public policies in Brazil, taking into account its particularities, such as territorial extension and cultural diversity and socioeconomic

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Gamification, Public administration, Public policies, Technological innovation, Engagement



## 1. INTRODUÇÃO

A gamificação constitui uma perspectiva inovadora que vem sendo explorada no setor público mundial e mais recentemente no brasileiro, a qual utiliza mecânicas de jogos em contextos não-lúdicos com o intuito de engajamento, motivação, aprendizagem e resolução de problemas, perquirindo um aumento da participação cidadã nas políticas públicas, maior transparência e eficiência dos serviços públicos, além da promoção de inovação tecnológica na Administração Pública. (BUSARELLO, 2016)

O uso de novas tecnologias está cada vez mais presente em quase todos os setores da vida humana, e com a declaração mundial da pandemia de COVID-19 houve a necessidade de uma mais rápida transformação digital para se adequar à nova realidade pandêmica e pós-pandêmica, principalmente no que tange à Administração Pública.

Nesse contexto, urgiu que a administração pública avançasse no caminho das inovações tecnológicas, tanto para o uso próprio no atendimento aos seus administrados, quanto para uso direto pela própria população, a qual mudou seus hábitos e expectativas em relação ao Estado, exigindo portanto, uma mudança de paradigma estatal.

A título de exemplo, destaca-se que, por conta da pandemia de COVID-19, as escolas ao redor do mundo tiveram que ser fechadas por um longo tempo, sendo necessário o uso de tecnologias digitais para aulas remotas. Logo, passou a ser necessário que as sociedades adotassem novas estratégias para conseguir obter uma plataforma online com um viés interessante, engajador e motivador.

Assim, o tema da gamificação, que antes já era bastante abordado em setores privados e mais timidamente no ambiente público, passou a ganhar amplo destaque, diante das novas dificuldades e exigências trazidas ao mundo atual.

No Brasil, os elementos de jogos já são utilizados em algumas plataformas de educação, como forma de aprimorar a aprendizagem dos alunos e alguns Estados passaram a adotar a técnica para engajar cidadãos nas políticas públicas.

Temos como exemplo o “jogo da regulação” ofertado pela Agência Nacional de Vigilância Sanitária, que buscou ensinar a importância da regulação dentro de um Estado, e as formas para haver essa regulação. (SILVA E MEDEIROS, 2019)

Outro exemplo é encontrado no Paraná, com o jogo “Família Paranaense em ação” (VENDRAMINI, ZUGMAN E OLIVEIRA; 2019), pensado à promoção das famílias que se encontram em situação de vulnerabilidade social no Estado, o qual simula a circulação pelos estabelecimentos públicos, como escola e unidade básica de saúde.

Esse elemento de gamificação tem ajudado as famílias em estado de vulnerabilidade social a entender de uma forma mais simples e lúdica o papel do Estado e seus os direitos perante àquela situação.

Diante do quadro, surgiram as seguintes indagações: em que medida o uso da gamificação pode contribuir para a implementação de políticas públicas? O seu uso pode promover inovação tecnológica e impactar positivamente o acesso dos cidadãos às em políticas públicas?

Assim, a fim de analisarmos as questões acima, neste trabalho utilizamos a pesquisa bibliográfica e documental, com abordagem qualitativa, a fim de realizar estudo sobre a relevância da gamificação como inovação tecnológica a ser adotada em políticas públicas, utilizando dos dois exemplos de jogos acima identificados.

Uma vez que essa inovação têm sido cada vez mais utilizada como fator para educação e engajamento dos cidadãos, de forma a facilitar a compreensão do usuário acerca dos seus direitos e deveres perante uma política pública, buscaremos identificar em que medida ela devolve ao Estado uma maior adesão à medida implantada, e conseqüentemente um retorno se a política pública está surtindo efeitos positivos ou não, de maneira a contribuir com o desenvolvimento estatal, o que passamos a analisar nos próximo tópicos.

## **2. NOTAS SOBRE POLÍTICAS PÚBLICAS E DIREITO**

É no pós-segunda guerra mundial que os estudos sobre políticas públicas se voltam para a análise da gestão governamental, evoluindo ao longo das décadas da análise das estruturas e instituições políticas, para a ação dos governos, chegando ao estudo das políticas orientadas à solução de problemas e, ainda, como respostas às demandas sociais. (SCHMIDT, 2019)

O conceito inicial de política pública é demarcado pela percepção do Estado como “interventor na economia e na vida social dos países capitalistas centrais” (Schmidt, 2019, p. 121), porém não se pode olvidar de sua evolução para a compreensão de que tais políticas “configuram uma modalidade recente de atendimento de demandas sociais, uma forma tardia de cuidar do que é público”. (SCHMIDT, 2019, p. 121).

Compreender o significado de políticas públicas exige reconhecer que elas constituem “demandas sociais vinculadas a problemas políticos” (SCHMIDT, 2019, p. 122), o que vai gerar a necessidade de avaliação sobre quais ações serão tomadas, visto que os governos não são capazes de atender à totalidade dessas demandas em razão dos recursos limitados, o que exige a construção de prioridades.

As prioridades adotadas pelos governos constituem o cerne das políticas. Elas estão vinculadas à visão ideológica predominante, aos compromissos assumidos pelos governantes no processo eleitoral, às pressões dos grupos sociais e corporações econômicas, à cultura política vigente, entre outros fatores. (SCHMIDT, 2019, p. 122).

João Pedro Schmidt (2019) esclarece que o exercício de eleger quais problemas/demandas serão atendidos está diretamente relacionado à compreensão de que:

a) os problemas políticos são de ordem pública ou coletiva, devendo estar relacionados a demandas gerais ou de segmentos sociais mais amplicados;

b) nem todos os problemas políticos encontrarão respostas por parte dos governos, visto que eles estão voltados ao atendimento de determinados interesses;

c) tal inclinação dos governos leva ao acolhimento de determinadas parcelas da sociedade em detrimento de outras; e

d) nem sempre as ações dos governos como respostas aos problemas políticos são adequadas, visto que a urgência em “dar respostas às demandas sociais é tão premente para os governantes que por vezes as respostas não passam de simulacros ou jogos de cena” (SCHMIDT, 2019, p. 126)

Porém, a evolução dos estudos das políticas públicas no cenários da ciência política e do Direito levou à necessária compreensão de que, apesar dos diversos conceitos e das diferentes acepções sobre o termo, é preciso defender que elas constituem “um conjunto de decisões e ações adotadas por órgãos públicos e organizações da sociedade, intencionalmente coerentes entre si, que, sob coordenação estatal, destinam-se a enfrentar um problema político”. (SCHMIDT, 2019, p. 127)

De acordo com Maria Paula Bucci (2021), o tema das políticas públicas foi inserido com mais força no ambiente jurídico brasileiro após a promulgação da Constituição da República de 1988, no contexto da busca por direitos sociais, o que gerou, ao longo das últimas décadas, demandas por políticas públicas e pelo financiamento de todas as ações necessárias para a consolidação da democracia.

No cenário brasileiro, de um país em desenvolvimento, essas demandas estão fortemente voltadas para o enfrentamento das desigualdades e do atraso, o que requer do governo maior capacidade de organização e planejamento para uso dos meios públicos com maior eficiência. Assim, a Administração Pública e o governo passaram a ser cobrados a realizarem suas ações mais fortemente regradadas pelo Direito. (BUCCI, 2021)

A agenda do desenvolvimento se abre para o entendimento de como se formulam e executam políticas públicas, por meio de diferentes arranjos, seja para o atendimento

de direitos, diretamente, seja para a organização das formas econômicas e sociais que se relacionam com esse resultado, a partir de iniciativas dirigidas e coordenadas pelo Poder Público. A melhoria e modernização dos serviços públicos e da infraestrutura, os incentivos à produção e à inicação, bem como as políticas de inclusão social e todas as iniciativas de longo prazo, dependem não apenas da compreensão dos papéis do Estado e do governo, mas também do domínio técnico dos seus mecanismos de funcionamento (...)" (BUCCI, 2021, p. 35)

Estudos mais atuais sobre as políticas públicas no âmbito jurídico-constitucional apontam para a necessária compreensão de que as políticas públicas “não são apenas ações governamentais juridicamente determinadas, mas ações governamentais exigidas pelo titular (em tese) do poder, o povo, por meio do mandamento constitucional de efetivação dos direitos ali previstos”. (COELHO e ASSIS, 2017)

Portanto, a construção de políticas públicas em um Estado Democrático de Direito visa “realizar objetivos socialmente relevantes e politicamente determinados, ou seja, são escolhas políticas que têm por objetivo atender aos anseios da sociedade, especialmente no que refere aos direitos sociais”. (COELHO e ASSIS, 2017)

Assim, é necessário ressaltarmos a percepção de que, para o adequado planejamento e implementação das políticas públicas, é imperiosa a participação social, pois é sabido que as políticas públicas são instrumentos essenciais para promover o desenvolvimento social, econômico e ambiental de uma região. No entanto, para isso é necessário que haja conhecimento, entendimento e aderência da população quanto às políticas desenvolvidas.

Portanto, passa ser imperioso, antes de qualquer análise, ter o conhecimento de que o país possui incontáveis peculiaridades, seja por conta de sua extensão, seja por sua grande diversidade cultural e econômica.

Essas particularidades trazem muitas dificuldades para a geração, adequação, manutenção e monitoramento de políticas públicas, uma vez que os elementos distintivos dentro das diferentes regiões são bastante elementares, como por exemplo o acesso, já quem para se chegar a muitos municípios somente é possível após longas horas de barco, ou de estradas em péssimas condições.

Nesse contexto, é essencial observar que no mundo atual, dominado pela tecnologia, interações cada vez mais rápidas e pelo uso excessivo da internet, e ainda na conjuntura pós pandemia COVID-19, passou a exigir da Administração Pública uma modernização mais rápida, capaz de incorporar as novas tendências tecnológicas do mundo atual.

Assim, a inovação no setor público ganha maior destaque, na medida em que os governos buscam atender às demandas contínuas por, entre outros, maior transparência,

qualidade, eficiência e eficácia de suas ações, mediante processos interativos com cidadãos, empresas e sociedade (OCDE, 2015).

Passou a ser imposto à administração pública a necessidade de ser mais criativa e inovadora, no que tange à políticas públicas. Nesse contexto, surge a necessidade de aprimorar as políticas públicas e incorporar inovações tecnológicas para aumentar a eficiência, transparência e envolvimento dos cidadãos. Para Maria Paula Bucci:

Numa sociedade em desenvolvimento, a inovação governamental depende não apenas de inovações, propriamente ditas, mas, em grande medida, da conjugação dessas com melhorias incrementais, cujos resultados criem condições de legitimação social e, com isso, permanência e realimentação positiva do processo. (2021, p. 35)

Dada a importância da questão, em 2018 foi promulgado o Decreto nº 9.319, de 21 de março, que institui o Sistema Nacional para a Transformação Digital e estabeleceu a estrutura de governança para a implantação da Estratégia Brasileira para a Transformação Digital.

Na forma do art. 1º, § 1º, do Decreto nº 9.319/2018, a Estratégia Brasileira para a Transformação Digital (E-Digital), objetiva a

(...) harmonização das iniciativas do Poder Executivo federal ligadas ao ambiente digital, com o objetivo de aproveitar o potencial das tecnologias digitais para promover o desenvolvimento econômico e social sustentável e inclusivo, com inovação, aumento de competitividade, de produtividade e dos níveis de emprego e renda no País.

A E-digital está organizada em eixos temáticas habilitadores e de transformação digital (art. 1º, §2º do Decreto nº 9.319/2018), com diversas iniciativas previstas para execução, dentre as quais destacamos os objetivos de “oferecer serviços públicos digitais simples e intuitivos, consolidados em plataforma única e com avaliação de satisfação disponível” e “promover políticas públicas baseadas em dados e evidências e em serviços preditivos e personalizados, com utilização de tecnologias emergentes”.

É nessa perspectiva que a gamificação surge como uma abordagem inovadora que utiliza elementos de jogos para engajar e motivar as pessoas, podendo ser aplicada como uma estratégia para envolver os cidadãos de forma mais significativa e promover a participação ativa na construção, implementação e acompanhamento de políticas públicas, tornando a administração pública mais eficiente, engajada e transparente, conforme abaixo explanado.

### **3. A GAMIFICAÇÃO, INOVAÇÃO E AS POLÍTICAS PÚBLICAS NO BRASIL**

Segundo Karll. M. Kapp (2012), a gamificação é o uso de mecanismos, estética e pensamento dos jogos para engajar as pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas. A gamificação pode ser resumida como o uso de elementos de jogos em contextos não relacionados com jogos.

Atualmente, a gamificação está sendo cada vez mais utilizada como técnica de inovação tecnológica. Para Daniel H. Pink (2005), os jogos são um instrumento avançado de aprendizagem, pois aprender não consiste em memorizar fatos isolados, mas sim em correlacionar e articular estes. O autor expõe que existem evidências de que jogar aumenta a capacidade das pessoas de detectarem mudanças em seu ambiente e de processar informações, habilidades necessárias para a resolução de problemas.

Ressalta-se que, conforme Marcelo Luis Fardo (2013), a gamificação implica na utilização de elementos tradicionalmente encontrados em games, como narrativa, sistema de feedback, série de recompensas, confronto, colaboração, competição, objetivos e regras claras, tentativa e erro, diversão, interação, entre outros, em atividades que não são diretamente associadas aos jogos, com o objetivo de tentar conseguir o mesmo grau de envolvimento e motivação.

De acordo com Karll. M. Kapp (2012), a percepção do jogo como um sistema, deve-se ao fato de possuir muitos elementos conectados com o espaço do jogo, tais como: pontuação, estratégias e movimentação de peças. Os jogadores interagem com o jogo e/ou com outros jogadores e, em se tratando de aprendizagem, esses são os aprendizes.

E, ainda conforme o autor Karll. M. Kapp (2012), o jogo é abstrato por imitar partes da realidade, apresenta desafios que envolvem a busca de metas e resultados, dispõe de regras que definem e estruturam o jogo, permite a interatividade entre os jogadores e os elementos do próprio jogo, garante os feedbacks que ajudam os jogadores a se orientarem e fazerem acertos nas suas jogadas, possui desfecho quantificável que é o que permite claramente aos jogadores saberem quem venceu uma partida, garante reação emocional provocada pelos sentimentos evocados pelo jogo e os jogadores podem ficar alegres, tristes ou com raiva dependendo de um erro cometido, ou um desfecho de perda.

Marcelo Luis Fardo acrescenta que:

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar

feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos, inseridos na cultura digital, estão mais acostumados e, como resultado conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável. (2013, p. 63)

Ademais, os jogos são formas de entretenimento lúdico que incentivam o pensamento crítico e abstrato, ou criam maneiras de resolução de problemas. Na atual conjuntura, os jogos estão cada mais presente no cotidiano da população, seja através dos tradicionais jogos de tabuleiro ou de videogames, celulares e tablets.

Para Mark J. Nelson (2012), os jogos elevam o estado mental a uma sensação de bem estar e foco na tarefa que os usuários são capazes de permanecerem jogando por horas, por iniciativa própria e sem expectativa de recompensa financeira, e sim apenas pela diversão ocasionada por esses.

Importante destacar que a gamificação não é inevitavelmente a transformação de um processo em jogo, mas sim, o uso das suas características mais eficientes (estética, mecânicas e dinâmicas) para simular os benefícios que costumam ser alcançados com eles.

Nesse sentido, Karl M. Kapp (2012) considera que o objetivo principal da gamificação é o fator diversão adicionado às atividades, independentemente de serem consideradas entediadas ou não, trazendo maior aderência e engajamento a essas atividades.

Outrossim, a gamificação vem sendo utilizada nos mais diversos setores da sociedade, como saúde, educação, ciência, serviços públicos, trabalho, marketing e publicidade, entre outros. Assim, Breno Carvalho (2012) afirma que criar jogos para atrair consumidores para lojas ou motivar os funcionários não é novidade.

A mudança foi quanto a incorporação da tecnologia nesse processo. Como exemplo, tem-se empresas como Microsoft, Samsung e SAP, que entraram no mundo da gamificação, esforçando-se para aumentar o engajamento de seus funcionários e clientes incorporando conceitos de jogos em tarefas diárias.

De acordo com Gabe Zichermann e Joselin Linder (2013) essas empresas estão adotando mecânicas de jogos, pois melhoram o desempenho dos membros da equipe, treinam novas habilidades, engajam consumidores no uso de seus produtos, engajam clientes como parte de uma estratégia de desenvolvimento de relacionamento de longo prazo, além de energizar os colaboradores através de iniciativas de bem-estar e saúde.

Ressalta-se que, segundo ensina Karl M. Kapp (2012), a gamificação utiliza elementos de jogos para aumentar a motivação, engajamento e diversão, de forma a tornar os

produtos e serviços mais estimulantes, com a finalidade de modificar o comportamento em situação de não jogos, uma vez que esses elementos promovem uma experiência gratificante, estimulando uma motivação intrínseca, de modo que o foco da gamificação deve ser na experiência do usuário.

É importante ressaltar que segundo Bunchball (2010) dois termos estão correlacionados com a gamificação: a mecânica de jogos e a dinâmica de jogos. A mecânica de jogos são as ações, regras, comportamentos e mecanismos de controle que são usados para “gamificar” uma atividade, de forma a criar para uma experiência atrativa e envolvente, como por exemplo pontos, níveis, desafios, tabalas de classificação, medalhas e presentes. E a dinâmica de jogos são as emoções, desejos e motivações resultantes dessa experiência, como a competição, recompensa, *status*, conquistas e altruísmo. Portanto, para haver uma gamificação satisfatória deve haver uma correlação entre a mecânica e a dinâmica de jogos.

Ademais, outro ponto importante é que, de acordo com Gabe Zichermann e Joselin Linder (2011), a gamificação estimula dois tipos de motivação do indivíduo: as intrínsecas e as extrínsecas. As intrínsecas são as que estão dentro do próprio indivíduo, que despertam interesse, envolvimento e prazer por sua vontade própria, enquanto as extrínsecas são as alicerçadas no mundo em que envolve o indivíduo, como o desejo de receber um reconhecimento no mundo externo.

Nesse sentido, um projeto que tenha como base a gamificação deve despertar a motivação intrínseca, de forma a tornar a atividade gratificante por si só, assim como a motivação extrínseca que também deve ser estimulada para que se alcance um alto nível de motivação e engajamento.

Werback e Hunter (2012) ressaltam que o componente emocional da experiência do jogador é o responsável por promover o engajamento nos jogos, de forma que a diversão não se restringe à recreação e não é limitada ao entretenimento, mas é algo que pode ser explorado em ambiente de trabalho.

Nessa perspectiva, a gamificação pode agregar valor em três categorias distintas usando a motivação, conforme os autores Werback e Hunter:

Externa: voltadas a um público externo à organização. Pode ser para clientes ou potenciais clientes, mais voltadas ao *marketing*, vendas e engajamento de clientes.

Interna: voltada especialmente para os recursos humanos dentro da organização, a fim de gerar aumento da produtividade, ou estimular um banco de ideias ou, ainda, solucionar outros problemas.

Mudança de comportamento: a gamificação procura desenvolver novos hábitos entre uma população. Isso pode envolver qualquer coisa que possa encorajar as pessoas a fazerem melhores escolhas, como melhorar a saúde e bem-estar, equilibrar suas



finanças, meio ambiente, comportamento no trânsito, enfim, são muitas as possibilidades. (2012, p. 21-23)

Vale mencionar que apesar de ser uma tendência que cresceu no meio digital, principalmente por conta dos novos modelos em que utilizam a internet, a gamificação pode ser tanto digital quanto analógica.

Ismar Vianna et al. (2013) explicam que a gamificação analógica ocorre fora dos dispositivos eletrônicos e usa materiais físicos para acontecer, como jogos de tabuleiro, cartas e dinâmicas presenciais com a ideia de jogo. Nesse modelo é necessário que haja presença física e habitualmente é utilizado para atividades de aprendizado ou de tomada de decisões básicas. Por outro lado, a gamificação digital observa o ambiente online, permitindo a participação de colaboradores remotamente, de forma a aumentar mais a participação e acelerar o processo de aprendizagem.

Portanto, em que pese a gamificação ter se popularizado mais com a tecnologia, ela também pode ser efetuada com os métodos antigos de jogos, oportunizando que esse elemento de jogos, que hoje é utilizado em lugares que não de jogos, possa também ser acessado de outra forma, que não por celulares e tablets, permitindo assim, o alcance também às populações mais distantes dos grandes centros urbanos.

Vale analisar a gamificação no setor público. Em nível mundial, a gamificação já está sendo bastante utilizada no setor público em países como Canadá, Portugal, Holanda, Itália, México e apresentando níveis satisfatórios de engajamento na população e mudanças comportamentais. Assim, vem sendo bastante utilizada pela Administração Pública em áreas de saúde, educação e consciência ambiental.

Cabe destacar que a gamificação constitui importante ação de inovação no poder público, a qual é considerada como “o processo de geração e implementação de novas ideias com vistas à criação de valor para a sociedade, com foco interno ou externo à administração pública” (Cavalcante e Cunha, 2017, p. 15) que possui grande relevância em face da necessidade de promoção do desenvolvimento econômico e social;

Em Portugal, existe desde 2018 a GOVTECH que é uma competição pública portuguesa, a qual premia produtos e serviços inovadores com a utilização da gamificação, prestados por Startups com a abordagem de pelo menos um dos 17 (dezessete) Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Conferir em [Instituto Tellus - GOVTECH Portugal: Em busca de soluções baseadas em ODS com votação em blockchain e gamificação](#) . Acesso em 27 ago. 2023.

Cabe destacar que há no Brasil, o chamado BrazilLAB, o qual possui o selo da GOVTECH, que é o selo concedido às startups que possuem soluções tecnológicas para desafios comuns aos governos, buscando integrar o poder público e a iniciativa privada com o objetivo de acelerar a busca por soluções dos problemas públicos.<sup>2</sup>

No Canadá, as técnicas de gamificação foram utilizadas na área da saúde pública, por meio do “carrot rewards”, que foi a criação de uma plataforma para promoção de vida saudável e engajamento público.

O aplicativo foi criado por agências do setor público, líderes de ONGs de saúde canadenses e do setor privado com o objetivo de educar os usuários a adotar uma vida mais saudável, através de pontos de fidelidade e outras recompensas ao apresentarem comportamentos mais saudáveis.

O “carrot rewards” se transformou em um dos aplicativos mais populares do Canadá e segundo resultados científicos, publicados em periódicos revisados por pares, os dados demonstraram um aumento de 20% na atividade física na população menos ativa.<sup>3</sup>

No Brasil, essa inovação de usar de mecânicas de jogos, como pontos, níveis, conquistas e líderes de ranking, têm sido implementadas, como em casos de aplicativos que incentivam a coleta seletiva de resíduos, premiando os cidadãos com pontos que podem ser trocados por benefícios, como também o uso de plataformas online para engajar cidadãos em processos de elaboração de políticas públicas, permitindo a contribuição deles com ideias e sugestões de forma interativa. (Centro de Desenvolvimento de Materiais Funcionais - CDMF, 2015)

Cabe ressaltar o caso do Paraná, com o “jogo família paranaense em ação”, que objetivou educar as camadas de populações mais vulneráveis do Estado quanto ao funcionamento do Estado, as políticas públicas e como ter acesso a elas, de forma a ampliar a acessibilidade a essa camada mais vulnerável, que por vezes mal sabe o direito que possui dentro de uma política pública. (VENDRAMINI, ZUGMAN E OLIVEIRA; 2019)

O jogo acima nominado surgiu da preocupação em superar a vulnerabilidade social no Paraná, sendo coordenado pela Secretaria Estadual de Desenvolvimento Social e executado em parceria entre o estado e os municípios, envolvendo as famílias destinatárias dos serviços sociais.

---

<sup>2</sup> Conferir em <https://brazillab.org.br/para-setor-publico>. Acesso 28 ago 2023.

<sup>3</sup> Conferir em [Carrot Rewards: A Healthy Living and Public Engagement Platform for Canadians - Observatory of Public Sector Innovation \(oecd-opsi.org\)](#) Acesso em 15 mai. 2023.

Considerando a complexidade do contexto das famílias atendidas, os profissionais responsáveis pelo atendimento foram capacitados a atuar dentro de um programa específico, pautado no reconhecimento das potencialidades das famílias em, com acesso aos programas sociais, superar a situação de vulnerabilização.

O desenvolvimento das ações gerou a necessidade de construção de material de apoio, o que levou à decisão de criação de um jogo para utilização nos Centros de referência de assistência social, com grupos de famílias e, ainda, em outros ambientes, objetivando gerar conhecimento sobre direitos e benefícios sociais.

Foi contratada uma empresa consultora para identificar a melhor estratégia para a construção do jogo, a qual identificou alguns tipos principais, como os jogos de montagem, de memória, de tabuleiro, de estratégia e de interpretação de papéis.

Após a implementação dos jogos com características de grupos de ação, formados pelos profissionais responsáveis pelos atendimentos e as famílias atendidas, os resultados alcançados demonstraram que houve melhora na compreensão dos direitos e benefícios sociais, melhora na condição de vida das famílias atendidas, valorização dos profissionais que prestaram o atendimento e soluções centradas no público-alvo.

Destaca-se, ainda, o “jogo da regulação”, surgido em 2016 diante da necessidade de adaptação do seu “Curso de introdução à regulação: teoria e prática” ministrado aos servidores da Agência Nacional de Vigilância Sanitária, objetivando ensinar a importância da regulação dentro de um Estado, e as formas para haver essa regulação. (Silva e Medeiros, 2019)

O jogo destina-se a levar os participantes a viverem a experiência de simulação de problemas regulatórios com o objetivo de estimulá-los a perceberem a complexidade da questão e surgiu como ferramenta para desenvolver “conhecimentos, habilidades e atitudes ao modo de pensar dos reguladores” (p. 411) inspirado num jogo de tabuleiro, estratégia e disputa, que envolve os participantes em formato de oficinas em espaço delimitado, sendo três ou quatro grupos de três a sete pessoas.

Contando com etapas preparatórias (escolha do tema, definição do local, material, participantes, etc), o jogo conta com personagens, limites espaciais e temporais, além de artefatos (tabuleiros e cartas). Iniciada a imersão, ao final o objetivo é proporcionar:

(...) uma visão mais ampla sobre a regulação; uma melhor compreensão sobre a dinâmica da atuação regulatória; a reflexão sobre a experiência de se colocar no lugar do outro, como na figura de um paciente portador de doença rara, de um ativista da sociedade civil, de um dirigente de uma agência reguladora, de um profissional de um órgão estadual ou municipal, de um executivo de uma multinacional ou de um microempreendedor individual, por exemplo (...). (SILVA E MEDEIROS, 2019, p. 423)

Os exemplos acima demonstram como a gamificação pode ser aplicada em diversas áreas do setor público, como educação, saúde, segurança, meio ambiente e administração pública.

No entanto ao aplicar a gamificação no setor público, é importante considerar alguns aspectos, como a definição clara dos objetivos, a adaptação dos jogos aos públicos-alvo, a integração com as políticas públicas existentes ou futuras e a garantia de que os elementos do jogo não se sobreponham à seriedade dos serviços e responsabilidades governamentais.

Nessa perspectiva, a gamificação nas políticas públicas pode trazer diversos benefícios, como o aumento da participação cidadã, a melhoria dos serviços públicos, o fortalecimento do controle social e a promoção da transparência, uma vez que é cada vez maior a demanda por mais participação social na construção de políticas públicas, qualidade nos serviços públicos, assim como a necessidade de alcançar mais confiança e legitimidade por parte da Administração Pública.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Neste trabalho, realizamos estudo acerca das considerações teóricas sobre a compreensão de políticas públicas a partir do seu surgimento como elemento importante no pós-segunda guerra mundial a fim de demandar os governos no atendimento de necessidades públicas e coletivas.

Apontamos o surgimento do tema no âmbito normativo brasileiro vinculado ao advento da Constituição da República de 1988 e como a discussão acerca das políticas públicas guarda relação direta com a realização de direitos sociais e com a importância da atuação da Administração Pública e dos governos diretamente na questão.

Analizamos como a pandemia de COVID-19 impactou a atuação do poder público no atendimento das necessidades da sociedade, em razão da urgente adequação ao ambiente virtual, o que também provocou mudanças no comportamento do cidadão no que tange ao acesso aos serviços públicos.

Então, passamos a abordar o uso dos mecanismos de jogos no setor público, a fim de tratar de uma alternativa que tem sido utilizada no ambiente privado, pelo que apresentamos o conceito de gamificação e estudamos dois exemplos de sua utilização em políticas públicas no Brasil: o jogo “família paranaense em ação” e o “jogo da regulação”.

Objetivando finalizar este trabalho e retomando as perguntas que o originaram, passamos a considerar que o uso da gamificação pode contribuir para a implementação de

políticas públicas ao permitir aos agentes públicos a imersão em situações reais, com todas as suas dificuldades e oportunidades, para desenvolver uma perspectiva ampliada e mais consciente da questão, gerando maior empatia com as necessidades da sociedade em geral, como no caso do “jogo da regulação”.

De outra banda, o uso de gamificação também pode significar inovação tecnologia e promover melhor compreensão do cidadão acerca dos seus direitos e dos benefícios sociais existentes em sua cidade por meio das políticas públicas, valorizando o servidor público e os serviços prestados, entendendo os fluxos de atendimento e seu papel de agente central nas decisões que irão impactar sua melhoria de vida, como no caso do jogo “família paranaense em ação”.

Tais constatações se dão positivamente no quadro de pesquisas que estão em andamento e que se voltam a identificar a importância dos investimentos em tecnologia e inovação na Administração Pública, especialmente para servir de fator para educação e engajamento dos cidadãos, de forma a facilitar a compreensão do usuário acerca dos seus direitos e deveres perante uma política pública, devolvendo ao Estado uma maior adesão à medida implantada, e conseqüentemente um retorno se a política pública está surtindo efeitos positivos ou não, de maneira a contribuir com o desenvolvimento da sociedade.

## REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática, DVS Editora, 2014.

BRASIL. **Decreto nº 9.319, de 21 de março**. Institui o Sistema Nacional para a Transformação Digital e estabelece a estrutura de governança para a implantação da Estratégia Brasileira para a Transformação Digital. Disponível em [D9319 \(planalto.gov.br\)](https://www.planalto.gov.br/d9319). Acesso em 27 ago. 2023.

BRAZILLAB. **Transformando o Poder Público com inovação, tecnologia e empreendedorismo**. Disponível em <https://brazillab.org.br/>. Acesso em 28 ago. 2023.

BUCCI, Maria Paula Dallari. **Fundamentos para uma teoria jurídica das políticas públicas**. São Paulo: Saraiva Educação, 2021.

BUNCHBALL. **Gamification 101**: an introduction to the use of game dynamics to influence behavior. Disponível em: <https://jndglobal.com/wpcontent/uploads/2011/05/gamification1011.pdf>. Acesso em 27 ago 2023.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification - Princípios e Estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CARVALHO, Breno. **Gamificação: vivendo através de conceitos de jogos**. Jogos Digitais Unicap. 27 de setembro de 2012. Disponível em <http://www.unicap.br/tecnologicos/jogos/?p=1050>. Acesso em 15 maio 2023.

CAVALCANTE, Pedro. CUNHA, Pedro Queiroz. É preciso inovar no governo, mas por quê? IN CAVALCANTE, Pedro. CAMÕES, Marizaura. CUNHA, Bruno. SEVERO, Willber. **Inovação no setor público: teoria, tendências e casos no Brasil**. Brasília: Ipea, 2017. Disponível em: [171002\\_inovacao\\_no\\_setor\\_publico.pdf \(enap.gov.br\)](http://171002_inovacao_no_setor_publico.pdf(enap.gov.br)). Acesso em 15 maio 2023.

CENTRO DE DESENVOLVIMENTO DE MATERIAIS FUNCIONAIS - CDMF. **Ludo educativo lança jogo sobre coleta seletiva**. Disponível em: <https://cdmf.org.br/2015/08/11/ludo-educativo-lanca-jogo-sobre-coleta-seletiva/>. Acesso em 27 ago 2023.

COELHO, S. DE O. P.; ASSIS, A. N. DE. Um constitucionalismo do espetáculo? Espetacularização das políticas públicas e ineficiência do controle jurídico-constitucional. **Revista Brasileira de Estudos Políticos**, v. 115, 27 nov. 2017. Disponível em: [Um constitucionalismo do espetáculo? Espetacularização das políticas públicas e ineficiência do controle jurídico-constitucional | Revista Brasileira de Estudos Políticos \(ufmg.br\)](http://ufmg.br/revista-brasileira-de-estudos-politicos/115/27-nov-2017/um-constitucionalismo-do-espetaculo-espetacularizacao-das-politicas-publicas-e-ineficiencia-do-controle-juridico-constitucional) Acesso em: 27 ago. 2023.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. In: Renote. Novas tecnologias na Educação. V. 11. N. 1. Cinted – UFRGS. 2013. Disponível em: [A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM | Revista Novas Tecnologias na Educação \(ufrgs.br\)](http://ufrgs.br/revista-novas-tecnologias-na-educacao/11-1-cinted-2013/a-gamificacao-aplicada-em-ambientes-de-aprendizagem). Acesso em: 15 maio 2023.

GOVTECH. **Observatory of Public Sector Innovation**. Disponível em: [GovTech: Using technology to support the Sustainable Development Goals in Portugal - Observatory of Public Sector Innovation \(oecd-opsi.org\)](http://oecd-opsi.org/govtech-using-technology-to-support-the-sustainable-development-goals-in-portugal-observatory-of-public-sector-innovation). Acesso em: 15 maio 2023.

KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: John Wiley Wiley & Sons, 2012.

LIMA, Isabelle Costa. LINS, Anthony José da Cunha Carneiro. PEIXOTO, João Guilherme de Melo. COSTA JÚNIOR, Luiz Carlos Pinto da. **Gamificação para a cidadania: aplicação de aspectos de jogos para democratizar o conhecimento sobre políticas públicas e instituições do setor público**. Disponível em: [Artigo-IntercomUFPB \(portalintercom.org.br\)](http://portalintercom.org.br/artigo-intercomufpb) . Acesso em 27 ago. 2023.

NELSON, Mark J. Soviet and American precursors to the gamification of work. **Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference 2012: “Envisioning Future Media Environments”**, *MindTrek 2012*, [S. l.], p. 23–26, 2012.

OBSERVATORY OF PUBLIC SECTOR INNOVATION. **Carrot Rewards: A Healthy Living and Public Engagement Platform for Canadians**. Disponível em: [Carrot Rewards: A Healthy Living and Public Engagement Platform for Canadians - Observatory of Public Sector Innovation \(oecd-opsi.org\)](http://oecd-opsi.org/carrot-rewards-a-healthy-living-and-public-engagement-platform-for-canadians). Acesso em: 15 mai.2023.

OCDE – ORGANIZAÇÃO PARA A COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO. **The innovation imperative in the public sector**: setting an agenda for action. Paris: OECD, 2015.

OLIVEIRA, E.; ZUGMAN, D.K.; VENDRAMINI, L.C. **Gamificação e aprendizagem de direitos e benefícios sociais: o jogo "Família Paranaense em Ação"**. In: CAVALCANTE, P. (Org). Inovação e políticas públicas: superando o mito da ideia. Brasília: Ipea, 2019, p.391-408.

PINK, Daniel H. **A whole new mind: why right-brainers will rule the future**. New York: Penguin Group, 2005.

SCHMIDT, J. P. Para estudar políticas públicas: aspectos conceituais, metodológicos e abordagens teóricas. **Revista do Direito**, n. 56, p. 119-149, 3 set. 2018. Disponível em [Para estudar políticas públicas: aspectos conceituais, metodológicos e abordagens teóricas | Revista do Direito \(unisc.br\)](#). Acesso em 05. Jan. 2023.

SILVA, Gustavo Henrique Trindade da. MEDEIROS, Camila Medeiros. **Jogo da regulação: gamificação e design thinking para gerar empatia e experiências de aprendizagem no ambiente regulatório**. Disponível em: [Jogo da regulação.pdf \(ipea.gov.br\)](#). Acesso em 05 Jan. 2023.

VENDRAMINI, Louise Clarissa. ZUGMAN, Denise Kopp. OLIVEIRA, Everton de. **Gamificação e aprendizagem de direitos e benefícios sociais: o jogo “família paranaense em ação”**. Disponível em: [Gamificação e aprendizagem.pdf \(ipea.gov.br\)](#). Acesso em 05 Jan. 2023.

VIANNA, Ismar et al. **Gamification, Inc.:** Como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: Ed. MJV Press, 2013.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. Sebastopol, CA: O’Reilly Media, Inc. 2011.

ZICHERMANN, Gabe. LINDER, Joselin. **Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition**. New York: McGraw Hill, 2013.

WERBACH, Kevin. HUNTER, Dan. **For the win: how game thinking can revolutionize your business**. 1. Edition. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.