RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

A GAMIFICAÇÃO APLICADA ÀS LEIS PROTEÇÃO DE DADOS: UMA ESTRATÉGIA DE CONSCIENTIZAÇÃO PARA PROMOVER A PRIVACIDADE NAS EMPRESAS

GAMIFICATION APPLIED TO DATA PROTECTION LAWS: AN AWARENESS STRATEGY TO PROMOTE PRIVACY IN COMPANIES

GAMIFICACIÓN APLICADA A LAS LEYES DE PROTECCIÓN DE DATOS: UNA ESTRATEGIA DE CONCIENCIACIÓN PARA PROMOVER LA PRIVACIDAD EN LAS EMPRESAS

Davis Souza Alves[1], Luiz António de Lima[2], Paulo Emerson de Oliveira Pereira[3], Juliana Heller[4], Márcio Magera Conceição[5]

e626253
https://doi.org/10.47820/recima21.v6i2.6253

PUBLICADO: 2/2025

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo abordar o uso da gamificação como uma estratégia inovadora para promover a conscientização e o aprendizado das boas práticas da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) no Brasil, a Lei da Pretecção de Dados Pessoais (LPDP) de Angola, o Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD) - *General Data Protection Regulation (GDPR)* na Europa, e demais leis de proteção de dados pessoais ao redor do mundo. A gamificação é apresentada como uma abordagem que utiliza elementos de jogos para engajar os participantes de forma lúdica e interativa. Desse modo, a pergunta problema dessa pesquisa é "Como a gamificação pode ser utilizada para conscientização para promover as práticas de privacidade de dados? Para essa investigação faz-se uso da pesquisa de campo, realizada com colaboradores de quatro empresas brasileiras do setor de saúde. Os resultados obtidos demonstram que a maioria dos colaboradores apresentava dificuldades em entender as boas práticas de LGPD, porém a avaliação

[1] Doutor em Administração de TI - Ph.D pela Florida Christian University (EUA) convalidado no Brasil, Mestre em Administração com foco em TI Verde (2015), Extensão em Gestão de TI pela FGV/SP (2011), Pós-graduado em Gerenciamento de Projetos (2009), Graduado em Redes de Computadores e Internet (2008). Professor de Segurança da Informação na Universidade Paulista (UNIP), Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e Flórida Christian University (FCU). Possui as certificações PMP®, ITIL® Expert, C|EH®, C|HFI® e EXINI® Data Protection Officer. Atua nos Estados Unidos como Gerente de Projetos de Cibersegurança (R&D) com foco em Privacidade de Dados (LGPD/GDPR), Computação Forense, Ethical Hacker e Inteligência Artificial (AI). Presidente da Associação Nacional dos Profissionais de Privacidade de Dados (APDADOS.org).

[2] Ph.D - Doutor em Ciências, Mestre em Engenharia de Produção; Pós-Graduado em Treinamento em Educação a Distância; Graduado em Tecnologia em Processamento de Dados. CEO da WINFORMA, Diretor do Comitê Científico da APDADOS, Editor associado à ABEC Brasil, Fundador da ONG VEN, Cofundador do Grupo de Pesquisa: AEPPGEP, e Fundador da PARALOGIK. Criador do APV (Sala de Aula Virtual) na AFPCESP. Consultor de Tecnologia há mais de 32 anos nos setores público e privado. Coordenador e Professor Doutor em Universidades públicas e privadas. Autor dos livros: Gestão 4.0, Disrupção e Pandemia, e Alimentação Escolar: Vamos Colocar os Pratos na Mesa: Uma Obrigação do Estado, um Dever da Sociedade. Artigo: http://wcisp.com.br/artigo.pdf. Associação Nacional dos Profissionais de Privacidade de Dados (APDADOS.org).

[3] Bacharel em Direito e Tecnologia em Processamento de Dados, com especialização em Implantação de Software Livre, Direito Digital e Compliance. Pós-graduado Lato-Sensu em Data Protection Officer (LGPD/GDPR) - DPO Master pela Faculdade Faciência, com especialização em Investigação de Dados Pessoais (DPO Forense). Profissional multidisciplinar com habilidades em diminuir as distâncias com os recursos existentes para conquistar diferenciais de mercado, especialista em integração, interoperações, e estruturação de sistemas de apoio a decisões estratégicas, com produtos e serviços implantados no governo brasileiro. Presidente do Instituto de Mediação e Arbitragem (INMEAR), Diretor Nacional das Regionais da Associação Nacional dos Profissionais de Privacidade de Dados (APDADOS.org) e Representante da APDADOS/DF - Distrito Federal do Brasil. Associação Nacional dos Profissionais de Privacidade de Dados (APDADOS.org).

[4] Empresária multidisciplinar que ao longo dos 20 anos acumulou aprendizados em diversas áreas de humanas e segurança da informação, é a idealizadora dos Defensores da Privacidade, originado das necessidades das organizações em acelerar o aprendizado, e é a Representante da APDADOS/SC - Regional Santa Catarina, Brasil. É CEO e fundadora da LGPD Nacional, com mais de 20 anos de experiência em áreas multidisciplinares. É certificada como Data Protection Officer (DPO). Graduada em Administração com habilitação em Comércio Exterior (CRA/SC 9071) com especialização em Psicologia Organizacional além de ser membro do Núcleo de Estratégias Empresariais CDL SC. Possui formação complementar abrangente, destacando-se em Proteção de Dados Pessoais, Governança de Dados (ISO 38500), GDPR e LGPD. Associação Nacional dos Profissionais de Privacidade de Dados (APDADOS.org).

[5] Ph.D - Economista pela PUC-Campinas. MBA de Marketing -ESAMC, Sorocaba. Mestrado em Administração pela UNG -Guarulhos. Mestrado em Sociologia pela PUC -São Paulo. Doutorado em Sociologia pela PUC -São Paulo. Doutorado em Administração pela FCU -USA. Pós Doutor Unicamp -Campinas. Pós Doutor FCU -USA. Pós Doutor UC-Portugal. Jornalista e Escritor. Avaliador do MEC/INEP. Pró Reitor da Universidade Guarulhos, SP. Editor-chefe da RECIMA21 –REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR. Ph.D, UNG; CFE -U.C Portugal.

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

do jogo de tabuleiro foi eficaz em estimular o aprendizado e a adoção das práticas de proteção de dados. Como contribuição da pesquisa, é apresentado um Modelo de Gamificação Empresarial que foi permitido a proposição por meio dos resultados obtidos na pesquisa de campo, sendo passíveis de uso em outras empresas.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Lei Geral de Proteção de Dados. Privacidade de dados. LGPD.

ABSTRACT
This article aims to address the use of gamification as an innovative strategy to promote awareness and learning of good practices of the General Data Protection Law (LGPD) in Brazil, the Personal Data Protection Law (LPDP) in Angola, the General Data Protection Regulation (GDPR) in Europe, and other personal data protection laws around the world. Gamification is presented as an approach that uses game elements to engage participants in a playful and interactive way. Thus, the problem question of this research is "How can gamification be used to raise awareness to promote data privacy practices?" For this investigation, use was made of field research, carried out with employees of four Brazilian companies in the health sector. The results obtained demonstrate that most employees had difficulty understanding LGPD good practices, but the evaluation of the board game was effective in stimulating learning and the adoption of data protection practices. As a contribution to the research, a Business Gamification Model is presented, which was allowed to be proposed through the results obtained in the field research and can be used in other companies.

KEYWORDS: *Data Privacy. DPO. Gamification. Data Protection.*

RESUMEN
Este artículo tiene como objetivo abordar el uso de la gamificación como una estrategia innovadora para promover el conocimiento y el aprendizaje de las buenas prácticas de la Ley General de Protección de Datos (LGPD) en Brasil, la Ley de Protección de Datos Personales (LPDP) de Angola, el Reglamento General de Protección de Datos (GDPR) en Europa, y otras leyes de protección de datos personales en todo el mundo. La gamificación se presenta como un enfoque que utiliza elementos del juego para involucrar a los participantes de una manera lúdica e interactiva. Por lo tanto, la pregunta problemática de esta investigación es "¿Cómo se puede utilizar la gamificación para crear conciencia y promover prácticas de privacidad de datos? Para esta investigación se utiliza la investigación de campo, realizada con empleados de cuatro empresas brasileñas del sector de la salud. Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los empleados tuvieron dificultades para comprender las buenas prácticas de la LGPD, pero la evaluación del juego de mesa fue efectiva para estimular el aprendizaje y la adopción de prácticas de protección de datos. Como aporte a la investigación, se presenta un Modelo de Gamificación Empresarial que se permitió plantear a través de los resultados obtenidos en la investigación de campo, pudiendo ser utilizado en otras empresas.

PALABRAS CLAVE: *Gamificación. Ley General de Protección de Datos. Protección de datos. GDPR.*

1. INTRODUÇÃO

A proteção de dados pessoais tornou-se uma prioridade em escala global, impulsionada pelo avanço da transformação digital e pela crescente troca de informações sensíveis no ambiente *online*. Leis como a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) no Brasil, a Lei de Proteção de Dados Pessoais (LPDP) em Angola e o Regulamento Geral de Proteção de Dados (GDPR) na Europa representam marcos regulatórios fundamentais para garantir a privacidade e os direitos individuais no tratamento de dados. Contudo, a efetiva implementação dessas legislações depende não apenas de

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

mecanismos técnicos e jurídicos, mas, sobretudo, da conscientização e do engajamento das organizações e de seus colaboradores em adotar boas práticas de privacidade.

Nesse cenário, a gamificação surge como uma abordagem inovadora para promover o aprendizado e a conscientização acerca das normas de proteção de dados. Trata-se da aplicação de elementos de jogos, como recompensas, desafios e *feedback* imediato, em contextos não lúdicos, com o objetivo de estimular o engajamento dos participantes. Estudos indicam que a gamificação é capaz de transformar processos de aprendizado tradicionalmente técnicos e complexos em experiências interativas e dinâmicas, facilitando a absorção de conceitos e a mudança de comportamento organizacional.

A gamificação tem suporte neurocientífico, especialmente no que diz respeito à retenção de conhecimento e ao engajamento emocional. Segundo Putz, Hofbauer e Treiblmaier (2020), a aplicação de elementos de jogos em ambientes educacionais demonstrou um impacto positivo na retenção do aprendizado ao longo do tempo, como observado em um estudo longitudinal com mais de 600 participantes. A pesquisa evidenciou que a gamificação melhora significativamente a retenção de conhecimento ao engajar os participantes por meio de desafios e recompensas lúdicas (Putz *et al.,* 2020).

Outro estudo realizado por Sailer e Homner (2019) demonstrou que a gamificação impacta positivamente os resultados cognitivos, motivacionais e comportamentais em ambientes de ensino. Os autores destacam que elementos como a interação social e a narrativa presente nos jogos aumentam a capacidade de retenção de conceitos complexos, alinhando-se aos processos de aprendizagem baseados em engajamento e motivação (Sailer; Homner, 2019).

A gamificação também tem se mostrado uma estratégia valiosa para apoiar os Encarregados pelo Tratamento de Dados Pessoais, também conhecidos como *Data Protection Officers* (DPOs) na promoção da conscientização sobre privacidade de dados. Conforme apontado por Woolwine *et al.* (2019), a introdução de elementos gamificados em programas de treinamento no setor de saúde levou a um aumento significativo na motivação dos participantes e na retenção das informações transmitidas. Os pesquisadores observaram que a integração de jogos no aprendizado facilita a conexão neural e emocional com os conteúdos, tornando o processo educacional mais envolvente e eficaz (Woolwine *et al.,* 2019).

Desse modo, o objetivo geral deste artigo é investigar como a gamificação pode ser utilizada como ferramenta estratégica para promover a conscientização sobre as boas práticas relacionadas às leis de proteção de dados, com ênfase na LGPD, LPDP e GDPR. Além disso, busca-se compreender os desafios enfrentados por colaboradores em assimilar e adotar tais práticas, propondo a gamificação como uma alternativa eficiente para superá-los.

A relevância desta pesquisa justifica-se pela necessidade crescente de garantir a conformidade com legislações de privacidade em empresas de diversos setores. No caso específico do Brasil, por exemplo, a LGPD não apenas impõe sanções em caso de descumprimento, mas

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

também exige a capacitação e conscientização contínua dos envolvidos no tratamento de dados. A utilização de ferramentas inovadoras, como a gamificação, pode contribuir significativamente para preencher lacunas educacionais e culturais, promovendo uma mudança de mentalidade organizacional e uma maior adesão às normas de privacidade.

Portanto, este estudo busca responder à seguinte pergunta problema: “Como a gamificação pode ser utilizada para conscientização para promover as práticas de privacidade de dados?

A partir desta introdução, a próxima seção abordará a revisão da literatura, apresentando o embasamento teórico sobre as leis de proteção de dados, os fundamentos da gamificação e as intersecções entre esses temas no contexto organizacional.

2. REVISÃO DA LITERATURA

2.1. Leis de Proteção de Dados Pessoais e a Gamificação

Diversos países ao redor do mundo já instituíram leis específicas para a proteção de dados pessoais, com o objetivo de garantir a privacidade e os direitos fundamentais de seus cidadãos em um cenário cada vez mais digitalizado. No Brasil, a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) entrou em vigor em 2020 para regulamentar o tratamento de dados pessoais, impondo obrigações às organizações públicas e privadas e promovendo maior transparência e segurança para os titulares de dados. Desse modo o responsável pela orientação a respeito das práticas de proteção de dados pessoais se dá ao Encarregado pelo Tratamento de Dados, ou em inglês, *Data Protection Officer (DPO)*, cabendo a esse, colaborar com a estratégia para a devida conscientização do tema. (Lima; Alves, 2021).

Na Europa, o Regulamento Geral de Proteção de Dados (GDPR) destaca-se como uma das legislações mais abrangentes no tema. Iniciando em 2018, ele estabelece diretrizes rígidas sobre o uso de informações pessoais, aplicáveis tanto a empresas da União Europeia quanto a organizações fora do bloco que tratem dados de cidadãos europeus. Assim como a LGPD, o GDPR busca harmonizar a regulamentação da privacidade, criando um padrão de proteção de dados e promovendo a responsabilização de empresas que não cumpram com suas diretrizes.

Em Angola, a Lei de Protecção de Dados Pessoais (LPDP) reflete um esforço significativo para garantir a privacidade e a integridade dos dados dos seus cidadãos. Publicada em 2011, a LPDP estabelece critérios semelhantes ao GDPR e à LGPD, como a necessidade de consentimento do titular dos dados, incentivando medidas de segurança e a aplicação de sanções em casos de descumprimento. Vale destacar que assim como no Brasil e nos países europeus, a LPDP também conta com uma autoridade supervisora responsável pela fiscalização das empresas no cumprimento da lei, em Angola, essa função cabe a Agência de Protecção de Dados (APD), com diversas ações e inovações que se destacam entre o continente africano sobre o tema. Essas iniciativas demonstram o movimento global em direção à proteção dos direitos individuais em um ambiente digital.

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

Um elemento comum entre essas legislações é a necessidade de conscientização contínua sobre as práticas de proteção de dados. A adesão efetiva às normas não depende apenas de medidas legais ou tecnológicas, mas também do engajamento e do conhecimento das partes envolvidas. Estudos mostram que iniciativas como treinamentos e gamificação podem aumentar a conscientização e a adesão às diretrizes legais, incluindo a cultura de proteção de dados em organizações e na sociedade em geral (Silic *et al.,* 2020; Subagja *et al.,* 2021).

Portanto, enquanto cada país adapta sua legislação para atender às suas necessidades específicas, os desafios para a conscientização e implementação são universais. Seja no Brasil com a LGPD, na Europa com o GDPR ou em Angola com a LPDP, os esforços devem focar na educação de indivíduos e organizações para que compreendam a importância e as responsabilidades no tratamento ético de dados pessoais. Esse alinhamento entre legislação, educação e engajamento é essencial para garantir uma proteção efetiva em um mundo cada vez mais dependente de tecnologias digitais.

2.2. A Conscientização nas Leis de Proteção de Dados

A conscientização desempenha um papel essencial na aplicação das legislações de proteção de dados, pois promove uma compreensão clara sobre os direitos e deveres relacionados à privacidade no mundo digital. No Brasil, a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) apresenta dispositivos que reforçam a necessidade de disseminação de conhecimento para garantir sua implementação efetiva. O Art. 5º, inciso VII, define a necessidade do consentimento informado dos titulares como hipótese legal para o tratamento de dados, ressaltando a importância incluindo aos funcionários, da transparência no processo (Brasil, 2018). O Art. 41, por sua vez, estabelece que o Encarregado pelo Tratamento de Dados Pessoais deve “orientar os funcionários e os contratados da entidade a respeito das práticas a serem tomadas em relação à proteção de dados pessoais” (Brasil, 2018). Já o Art. 50 exige que as empresas desenvolvam códigos de conduta para facilitar o cumprimento das obrigações legais e um Programa de Governança em Privacidade que tenha o objetivo de estabelecer relação de confiança com o titular, por meio de atuação transparente e que assegure mecanismos de participação do titular; nesse ponto práticas de conscientização podem estar incluídas (Brasil, 2018). Além disso, o Art. 52 prevê sanções administrativas, reforçando a responsabilidade de conscientizar organizações e indivíduos sobre as consequências do descumprimento da lei (brasil, 2018).

Na Europa, o Regulamento Geral de Proteção de Dados (GDPR) também destaca a importância da conscientização de modo direto e indireto em diversos dispositivos. O Art. 5º apresenta os princípios fundamentais do tratamento de dados, como transparência, finalidade e minimização, sendo que a divulgação clara dessas práticas é essencial para a adesão dos titulares (União Europeia, 2016). O Art. 12 determina que as informações fornecidas aos titulares sejam “concisas, transparentes, inteligíveis e de fácil acesso” (União Europeia, 2016). Já o Art. 39 atribui ao

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

Data Protection Officer (DPO) a responsabilidade de "promover a conscientização e o treinamento de funcionários e colaboradores envolvidos no processamento de dados" (União Europeia, 2016). Por fim, o Art. 47 incentiva a criação de códigos de conduta para apoiar a implementação das políticas de proteção de dados (União Europeia, 2016).

De maneira similar, a Lei de Proteção de Dados Pessoais de Angola (LPDP) também reconhece a conscientização como parte fundamental de sua aplicação. O Art. 7º estabelece que os dados pessoais devem ser tratados "de forma transparente e em conformidade com os direitos e liberdades fundamentais" (Angola, 2011). O Art. 9º exige que os titulares sejam informados sobre a finalidade do uso de seus dados e sobre seus direitos (Angola, 2011). Além disso, o Art. 28º atribui à Agência de Proteção de Dados a responsabilidade de "promover campanhas de sensibilização junto das instituições públicas e privadas" (Angola, 2011). O Art. 35º reforça que os operadores de dados devem implementar medidas técnicas e organizacionais adequadas para proteger as informações pessoais (Angola, 2011).

Conforme destacado por Bogossian (2021), a conscientização é indispensável para garantir a eficácia dessas legislações. A autora salienta que "a disseminação do conhecimento é essencial para o alinhamento entre a prática empresarial e os princípios legais", evidenciando que os programas de capacitação e campanhas de educação são elementos-chave para assegurar a proteção de dados pessoais. Assim, leis como a LGPD, o GDPR e a LPDP não apenas regulam o uso de dados, mas também incentivam ativamente a construção de uma cultura organizacional pautada pela privacidade.

2.3. Educação Corporativa

A educação corporativa desempenha um papel central no desenvolvimento de competências e na promoção de uma cultura organizacional que impulsione a inovação e o desempenho empresarial. No contexto atual, em que as mudanças tecnológicas e regulatórias são rápidas e constantes, a capacidade das organizações de capacitar seus colaboradores tornou-se um diferencial competitivo. Segundo Chiavenato (2014), a educação corporativa vai além do treinamento técnico; trata-se de uma abordagem estratégica para alinhar as habilidades dos funcionários às necessidades organizacionais, promovendo a aprendizagem contínua e a integração de valores corporativos.

Um dos pilares da educação corporativa é a utilização de metodologias ativas de aprendizado, que visam engajar os colaboradores de maneira mais eficaz. Entre essas metodologias, destacam-se os treinamentos baseados em resolução de problemas, estudos de caso e experiências interativas. Tais abordagens têm se mostrado mais eficientes na retenção do aprendizado em comparação com métodos tradicionais, como palestras e materiais estáticos. De acordo com Kolb (1984), a aprendizagem experiencial, que envolve o fazer e o refletir, é fundamental para transformar conhecimentos em habilidades práticas no ambiente de trabalho.

Com o avanço da tecnologia, as plataformas digitais e os recursos gamificados têm se consolidado como ferramentas importantes na educação corporativa. A gamificação, em particular,

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

tem ganhado destaque por sua capacidade de engajar os colaboradores de forma lúdica e interativa. Werbach e Hunter (2012) argumentam que a aplicação de elementos de jogos em contextos corporativos estimula a motivação intrínseca, tornando o aprendizado mais envolvente e eficaz. Além disso, a gamificação permite a personalização de conteúdos, o que facilita a adaptação dos programas de capacitação às necessidades específicas de cada organização.

Outro aspecto relevante da educação corporativa é sua função no cumprimento de requisitos regulatórios. Em setores altamente regulamentados, como o financeiro, o de saúde e o de tecnologia, a capacitação contínua é essencial para garantir a conformidade com as normas. Segundo estudos de Schilling e Kluge (2009), programas educacionais voltados à conscientização regulatória não apenas reduzem o risco de sanções, mas também fortalecem a confiança dos *stakeholders*. Assim, a educação corporativa tem um papel crucial em alinhar os objetivos organizacionais às exigências legais, contribuindo para uma gestão mais responsável.

Tanto a LGPD quanto o GDPR atribuem ao *Data Protection Officer* (DPO) um papel fundamental na conscientização e na educação corporativa sobre a proteção de dados pessoais. De acordo com o Art. 41 da LGPD (Brasil, 2018) e o Art. 39 do GDPR (União Europeia, 2016), cabe ao DPO orientar e capacitar colaboradores, promovendo a adoção de boas práticas que assegurem o cumprimento das normas. No Brasil, a Associação Nacional dos Profissionais de Privacidade de Dados (APDADOS.org), desde 2019, tem desempenhado um papel crucial ao reunir especialistas para compartilhar experiências, disseminar conhecimentos sobre segurança da informação e proteção de dados, além de promover iniciativas inovadoras que contribuem com a evolução do tema no Brasil e no cenário global (APDADOS, 2019).

Uma das contribuições de destaque da APDADOS.org, é o desenvolvimento da ferramenta de gamificação chamada “Defensores da Privacidade de Dados”, que utiliza um cenário lúdico, hipotético e interativo para engajar os participantes em uma jornada educativa. Nesse jogo, os participantes acumulam evidências dentro de um orçamento fictício, enquanto exploram as nuances da LGPD e compreendem as boas práticas fundamentais de proteção de dados. Essa abordagem gamificada não apenas torna o aprendizado mais envolvente, mas também reforça a aplicação prática das diretrizes legais, demonstrando a eficácia da educação corporativa associada a metodologias inovadoras.

No contexto deste estudo, a educação corporativa se apresenta como um meio poderoso para promover a conscientização sobre as práticas de privacidade de dados nas empresas. Ao vincular a gamificação aos programas de educação corporativa, é possível transformar um tema complexo e técnico, como a proteção de dados pessoais, em uma experiência interativa e acessível. O uso de elementos lúdicos, como desafios e recompensas, pode não apenas aumentar o engajamento dos colaboradores, mas também facilitar a internalização das boas práticas previstas em legislações como a LGPD, GDPR e LPDP. Dessa forma, a gamificação aplicada à educação

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

corporativa contribui diretamente para a criação de uma cultura organizacional voltada para a privacidade e a conformidade legal.

Desse modo, a seguir são apresentados os procedimentos da metodologia científica que respaldaram esse estudo.

3. MÉTODO

Para este estudo, foi adotado o método da Pesquisa de Campo, que incluiu e aplicação do Jogo de Tabuleiro “Defensores da Privacidade de Dados”, desenvolvido com o apoio dos especialistas da Associação Nacional dos Profissionais de Privacidade de Dados (APDADOS.org) como ferramenta de medição principal desse artigo.

Os sujeitos da pesquisa foram quatro empresas brasileiras do setor de saúde, com aproximadamente 700 funcionários distribuídos presencialmente em Florianópolis, Santa Catarina, e com colaboradores localizados em diversos estados do Brasil. A escolha dos sujeitos foi realizada com base em uma amostragem por tipicidade, considerando que essas empresas lidam com um grande volume de dados, incluindo dados sensíveis relacionados à saúde, os quais desempenham um papel central em suas atividades empresariais.

Teoricamente a pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...] (Gonsalves, 2001 *apud* Piana, 2009).

O cenário principal a ser explorado foi investigar o uso da gamificação como uma estratégia inovadora e eficaz para incentivar a adoção das boas práticas de LGPD e contribuir para a proteção de dados pessoais. As perguntas de pesquisa direcionadas aos colaboradores foram:

1. O que é a gamificação e como ela pode ser utilizada para incentivar a adoção das boas práticas de LGPD?
2. Quais são os benefícios da gamificação para a proteção de dados pessoais?

A justificativa para a realização deste estudo reside na necessidade de encontrar abordagens efetivas e engajadoras para promover a conscientização e o cumprimento da LGPD, bem como proteger os dados pessoais em organizações. O método complementar adotado para responder a essas perguntas foi composta pelas seguintes etapas:

a) Revisão Bibliográfica: Foi realizada uma revisão abrangente da literatura acadêmica e fontes especializadas sobre a gamificação e a proteção de dados pessoais. O conteúdo identificado na pesquisa serviu tanto como texto base para a Revisão da Literatura, e na Apresentação dos Resultados, como de contextualização do tema desse artigo. Essa revisão permitiu obter uma compreensão teórica sólida sobre os conceitos, princípios e

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

benefícios da gamificação, bem como sobre a importância da proteção de dados pessoais e os desafios enfrentados pelas organizações nesse contexto.

b) Aplicação do Jogo e Avaliação: O jogo de tabuleiro foi aplicado a um grupo de colaboradores da empresa participante da pesquisa de campo. Durante a sessão de jogo, foram observados e registrados os comentários e as avaliações dos participantes em relação à efetividade do jogo como ferramenta para incentivar a adoção das boas práticas de LGPD.

c) Apresentação e Análise dos Resultados: A análise dos dados como resultado foi realizada por meio de uma abordagem qualitativa. Os dados coletados foram codificados e categorizados para identificar os principais temas e padrões emergentes relacionados à efetividade da gamificação na adoção das boas práticas de LGPD. As respostas dos participantes às entrevistas e as observações durante a sessão de jogo foram analisadas em busca de *insights* relevantes, destacando aspectos positivos e desafios percebidos na utilização do jogo de tabuleiro.

d) Interpretação dos Resultados: Com base nos dados analisados, os resultados interpretados. Como principal contribuição científica, foi passível da criação de um roteiro estruturado, com etapas sugeridas para aplicação do jogo em outras empresas, e assim maximizando o aproveitamento.

e) Considerações Finais: Nesta etapa, as principais considerações do estudo foram apresentadas, destacando os insights e as contribuições para a compreensão da gamificação como estratégia para promover a adoção das boas práticas de LGPD. Também foram discutidas as implicações práticas e teóricas dos resultados e possíveis direções para pesquisas futuras.

Uma vez o estudo obtendo bons resultados, a premissa do tema proposto se torna ainda mais relevante tanto para o cenário empresarial corporativo, como para a contribuição científica a respeito do tema.

4. ANÁLISE E APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

A seguir são analisados e apresentados os resultados obtidos desde o primeiro contato na empresa da pesquisa de campo, durante a preparação, aplicação e após diversas rodadas controladas do jogo, incluindo o refinamento teórico a respeito da gamificação em privacidade de dados. Primeiramente, vale destacar que a observação em todo o processo possibilitou a identificação dos temas em proteção de dados passíveis de gamificação. A seguir, os temas em questão.

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

4.1. Temas em Proteção de Dados Gamificáveis

A gamificação é uma abordagem que pode ser aplicada com sucesso em diversos temas relacionados à proteção de dados, transformando conceitos técnicos e normativos em experiências interativas e didáticas. Durante a pesquisa de campo realizada, foi possível observar que determinados tópicos, por suas características, são especialmente adequados para serem trabalhados em um contexto gamificado. Esses temas abrangem aspectos práticos e teóricos das legislações de proteção de dados, promovendo tanto o aprendizado quanto a adoção de boas práticas.

No decorrer das rodadas controladas do jogo "Defensores da Privacidade de Dados", foram identificados tópicos que não apenas abordam as exigências legais das legislações como LGPD, GDPR e LPDP, mas que também engajam os colaboradores a compreender, aplicar e internalizar os conceitos de forma dinâmica. Abaixo é apresentado um quadro com os temas passíveis de gamificação, suas descrições e os vínculos com os artigos relevantes das legislações analisadas.

Quadro 1: Temas em Proteção de Dados Gamificáveis

Tema	Descrição	Artigos relacionados
Consentimento Informado	Explicação e práticas sobre obtenção do consentimento claro e inequívoco dos titulares de dados.	LGPD: Art. 7º, IX; GDPR: Art. 7º; LPDP: Art. 6º, 9º
Direitos dos Titulares	Exercício e simulação prática dos direitos como acesso, correção e exclusão de dados.	LGPD: Art. 18; GDPR: Art. 15-22; LPDP: Art. 9º
Bases Legais para Tratamento	Identificação e aplicação das hipóteses e bases legais adequadas para cada tipo de processamento de dados.	LGPD: Art. 7º; GDPR: Art. 6º; LPDP: Art. 8º
Boas Práticas e Governança	Desenvolvimento de políticas internas e código de conduta para proteção de dados.	LGPD: Art. 50; GDPR: Art. 24, 32; LPDP: Art. 34
Segurança da Informação	Simulação de ataques cibernéticos e práticas de mitigação de riscos.	LGPD: Art. 46; GDPR: Art. 32; LPDP: Art. 35
Notificação de Incidentes	Procedimentos e simulação de comunicação de incidentes de	LGPD: Art. 48; GDPR: Art. 33; LPDP: Art. 37

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

	segurança aos titulares e autoridades.	
Treinamento Contínuo	Planejamento e execução de treinamentos regulares sobre proteção de dados e conformidade.	LGPD: Art. 41; GDPR: Art. 39; LPDP: Art. 28

Fonte: Elaboração própria

Os temas identificados no Quadro 1, como Consentimento Informado, Direitos dos Titulares e Notificação de Incidentes, destacam-se pela necessidade de engajamento prático dos colaboradores, sendo possíveis de gamificação devido à sua natureza processual e interativa. Esses tópicos envolvem atividades que demandam decisões rápidas, estratégias bem definidas e aplicação de conhecimentos técnicos em cenários simulados. Por exemplo, a simulação de um incidente de segurança pode ser trabalhada em um jogo como um desafio em que os participantes precisam identificar e notificar corretamente um vazamento de dados, observando os prazos e as exigências legais. Da mesma forma, o exercício dos direitos dos titulares pode ser transformado em um cenário hipotético onde os jogadores precisam responder solicitações de acesso ou exclusão de dados, garantindo conformidade com os requisitos estabelecidos pelas legislações.

Além disso, a aplicação de gamificação em temas como Bases Legais para Tratamento e Segurança da Informação permite uma abordagem mais prática e interativa, essencial para promover o aprendizado ativo. No caso das bases legais, um jogo pode apresentar situações fictícias em que os participantes precisam associar diferentes operações de tratamento de dados às bases legais adequadas, promovendo o entendimento de um dos aspectos mais críticos das legislações. Por outro lado, a segurança da informação pode ser abordada por meio de simulações de ataques cibernéticos, em que os jogadores precisam identificar vulnerabilidades e implementar contramedidas, reforçando a importância de práticas como criptografia e autenticação em dois fatores.

Por essa mesma ideia, vale apresentar mais oportunidades em que a gamificação é aplicável, explorando exemplos que detalham como cada tema pode ser abordado de forma lúdica. Essas propostas demonstram a flexibilidade da gamificação para transformar tópicos complexos e técnicos em experiências práticas e engajantes, que não apenas aumentam a retenção do aprendizado, mas também estimulam a aplicação efetiva das normas no cotidiano corporativo. Assim, o Quadro 2 a seguir apresenta exemplos específicos para cada tema listado no Quadro 1, destacando como a gamificação pode ser utilizada para potencializar o aprendizado e a conscientização sobre proteção de dados.

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

Quadro 2: Exemplo de Jogos por tema de Privacidade de Dados

Tema	Exemplos de Jogos ou Desafios Lúdicos
Consentimento Informado	1. Jogo de cartas: Identificar cenários de consentimento válido ou inválido.
	2. Quiz interativo: Decisões rápidas em situações fictícias para avaliar se o consentimento é necessário ou dispensável.
	3. *Role-playing*: Simulação de diálogos com titulares de dados para coletar consentimento correto.
Direitos dos Titulares	1. Desafio de atendimento: Resolver solicitações de acesso, correção e exclusão de dados no menor tempo possível.
	2. Jogo de casos: Identificar qual direito do titular se aplica a cada situação apresentada.
	3. Corrida do titular: Cada jogador assume o papel de um titular que deve exercer corretamente seus direitos.
Bases Legais para Tratamento	1. Tabuleiro estratégico: Jogadores precisam identificar a base legal adequada para tratar os dados em cenários específicos.
	2. Desafio de correspondência: Associar diferentes finalidades de tratamento às bases legais adequadas.
	3. Cartas de decisão: Cada jogador recebe cenários de tratamento de dados e deve justificar a base legal escolhida.
Boas Práticas e Governança	1. Oficina colaborativa: Jogadores desenvolvem políticas internas para lidar com desafios de proteção de dados.
	2. Simulação de auditoria: Enfrentar "auditores" fictícios e corrigir falhas em políticas de governança.
	3. Construção de governança: Jogo de estratégia onde equipes criam códigos de conduta e enfrentam situações hipotéticas de compliance.
Segurança da Informação	1. Simulação de ataque cibernético: Jogadores identificam vulnerabilidades e aplicam medidas de proteção.
	2. Corrida contra o hacker: Resolver desafios de segurança em um tempo limitado para evitar invasões.
	3. Quebra-cabeça de segurança: Montar a estratégia ideal de proteção, utilizando peças representativas como criptografia, firewalls e autenticação em dois fatores.
Notificação de Incidentes	1. Jogo do tempo: Identificar e reportar um incidente de segurança dentro dos prazos legais previstos.

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

	2. Cenário interativo: Resolver incidentes fictícios, identificando os detalhes que devem ser informados aos titulares e autoridades.
	3. Desafio de comunicação: Elaborar mensagens claras e adequadas para informar vazamentos de dados a diferentes públicos.
Treinamento Contínuo	1. Quiz de progresso: Pontuação acumulativa ao responder perguntas sobre proteção de dados, revisando conceitos ao longo do tempo.
	2. Jogo de tabuleiro: Colaboradores avançam no tabuleiro ao completar tarefas relacionadas à proteção de dados.
	3. Competição de equipes: Times competem para responder a perguntas complexas sobre legislações e práticas de proteção de dados.

Fonte: Elaboração própria

Os temas explorados no Quadro 2 oferecem oportunidades claras de gamificação, trazendo exemplos práticos que podem ser utilizados para engajar colaboradores e facilitar o aprendizado de normas de proteção de dados. No tema Consentimento Informado, os jogos e desafios, como quizzes interativos e simulações de diálogos *(role-playing*), ajudam os participantes a compreenderem quando o consentimento é necessário e como ele deve ser obtido corretamente, alinhando as práticas organizacionais às exigências legais. Já em Direitos dos Titulares, atividades como a "Corrida do Titular" permitem que os jogadores vivenciem na prática como os direitos de acesso, correção e exclusão devem ser exercidos e atendidos, garantindo conformidade com as legislações vigentes.

Quanto às Bases Legais para Tratamento, jogos estratégicos, como tabuleiros e cartas de decisão, ensinam os participantes a identificarem e aplicarem a base legal apropriada para cada tipo de tratamento de dados, promovendo o alinhamento das operações organizacionais aos requisitos legais. Em Boas Práticas e Governança, desafios como a "Simulação de Auditoria" e a "Construção de Governança" incentivam os jogadores a criarem e revisarem políticas internas, além de prepará-los para lidar com auditorias e cenários de conformidade, fortalecendo a governança organizacional.

No tema Segurança da Informação, simulações de ataques cibernéticos e quebra-cabeças lúdicos destacam a importância de identificar vulnerabilidades e implementar medidas de proteção, aumentando a conscientização dos participantes sobre cibersegurança. Já em Notificação de Incidentes, jogos como o "Desafio de Comunicação" ensinam os colaboradores a notificarem incidentes de forma eficaz e dentro dos prazos legais, minimizando riscos de sanções e danos reputacionais. Por fim, atividades relacionadas ao Treinamento Contínuo, como quizzes progressivos e competições em equipe, garantem a retenção do conhecimento e mantêm o engajamento dos colaboradores ao longo do tempo, sendo essenciais para a construção de uma cultura organizacional voltada à privacidade e à segurança de dados.

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

4.2. Refinamento Teórico-Científico

O refinamento teórico foi possível graças à aplicação prática do jogo e à observação dos temas identificados nos dois quadros anteriores, que apresentaram tanto os tópicos passíveis de gamificação quanto os exemplos lúdicos correspondentes. Essa prática permitiu um aprofundamento na análise dos conceitos relacionados à gamificação e à proteção de dados, oferecendo uma visão mais clara sobre como os elementos do jogo podem ser integrados de maneira eficaz ao contexto organizacional. Assim, este tópico busca explorar, de forma mais detalhada, os fundamentos teóricos que sustentam a gamificação como ferramenta de conscientização e aprendizado no cenário da privacidade de dados.

A gamificação tem como base a ideia de aplicar sistemáticas e mecânicas típicas do ato de jogar em contextos que não envolvem jogos, como ambientes de aprendizagem e trabalho (Viana *et al.,* 2013). Segundo Fadel *et al.* (2014), trata-se de utilizar elementos de jogos, como desafios e recompensas, no design instrucional para estimular a motivação e o engajamento. Isso não implica a criação de um jogo completo, mas a incorporação de componentes estratégicos que favorecem a construção do conhecimento por meio de experiências interativas.

Para Fadel *et al.* (2014), a gamificação estimula a resolução de problemas e a melhoria de processos, produtos e ambientes, com foco na motivação e no engajamento de públicos específicos. O jogo, sendo uma forma de narração, explora as experiências dos participantes, que são fundamentais para a construção do conhecimento. Essa característica narrativa transforma a aprendizagem em um processo dinâmico, onde a interação com o ambiente e os desafios promovem a absorção de conceitos de maneira prática.

O mercado de jogos, em expansão desde a década de 1980, inspira a adoção de estratégias gamificadas em diferentes áreas, incluindo a educação. Estudos recentes apontam que a aplicação de experiências gamificadas amplia as possibilidades do ensino-aprendizagem ao tornar conteúdos complexos mais acessíveis e atraentes (Piske e Konts, 2020). Além disso, a gamificação possui objetivos diversos, que variam conforme o contexto e as metas pretendidas, como aumentar o engajamento ou promover mudanças comportamentais (Carvalho, 2022).

Fardo (2013) destaca as vantagens da gamificação, como promover competição saudável, fornecer feedback em tempo real, aumentar o engajamento dos participantes e estimular a autonomia para o alcance de metas. Esses benefícios são particularmente relevantes no contexto da proteção de dados, onde a compreensão das normas e a adoção de boas práticas dependem do comprometimento e da motivação dos colaboradores.

Atualmente, a gamificação ultrapassa a função de simples ferramenta, tornando-se parte da cultura organizacional e social, atuando em campos como o ambiente corporativo, o setor comercial, a saúde e a educação (Ramos; Leão; Schneider, 2020). No cenário da privacidade de dados pessoais, ela surge como uma solução estratégica para superar os desafios relacionados à

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

compreensão e aplicação das normas, promovendo uma cultura de proteção de dados nas empresas.

A literatura aponta que a gamificação pode incluir simulações, jogos de tabuleiro, aplicativos móveis e outras ferramentas interativas para envolver os colaboradores no aprendizado sobre proteção de dados pessoais. Boler e Kapp (2018) afirmam que os jogos devem incluir um objetivo claro, desafios, regras bem definidas, interatividade e feedback, criando uma experiência mensurável e emocionalmente envolvente. Essas características podem ser adaptadas ao contexto empresarial, levando em conta as particularidades de cada organização.

Por exemplo, as regras do jogo podem representar os princípios e diretrizes das legislações de proteção de dados, apresentadas de forma compreensível e adaptada ao ambiente organizacional. Os mecanismos de jogo, como pontuação e recompensas, incentivam comportamentos desejados e fornecem feedback imediato sobre o desempenho dos participantes. Além disso, o ambiente do jogo pode simular situações reais, como a manipulação de dados pessoais e a notificação de incidentes, permitindo que os colaboradores aprendam com os erros e desenvolvam habilidades práticas.

Segundo Ramos, Leão e Schneider (2020), o elemento lúdico é intrínseco ao desenvolvimento humano, contribuindo para processos cognitivos como atenção, memória e raciocínio. A ludicidade, antes vista como secundária no ambiente corporativo, agora é valorizada por seu potencial de estimular a interação e a formação de conceitos, sendo especialmente relevante para temas como a proteção de dados.

Assim, a atividade lúdica não é apenas um complemento, mas uma parte essencial do processo educativo, especialmente em temas técnicos e regulatórios. Ao proporcionar um ambiente seguro e interativo, a gamificação facilita a absorção do conhecimento e promove uma mudança cultural dentro das organizações, essencial para a criação de uma mentalidade voltada à privacidade e à segurança de dados pessoais.

4.3. Benefícios obtidos por meio da Gamificação em Proteção de Dados

Os resultados da pesquisa de campo revelaram que a maioria dos colaboradores enfrentava dificuldades para compreender as boas práticas de LGPD. Isso ressalta a importância de abordagens inovadoras, como a gamificação, para auxiliar na conscientização e adoção dessas práticas.

Quanto à avaliação do jogo de tabuleiro aplicado, os colaboradores da empresa demonstraram que a ferramenta foi eficaz na estimulação do aprendizado e na adoção das boas práticas de LGPD. O jogo proporcionou uma experiência divertida e interativa, o que contribuiu significativamente para uma compreensão mais profunda e prática dos princípios de proteção de dados.

Através do jogo, os colaboradores puderam vivenciar situações reais relacionadas à privacidade dos dados, tomando decisões e enfrentando desafios no contexto seguro do jogo. Isso

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

permitiu que eles desenvolvessem habilidades práticas e adquirissem conhecimentos específicos sobre as boas práticas de LGPD de maneira envolvente e motivadora.

Esses resultados sugerem que a gamificação pode ser uma abordagem eficaz para estimular o aprendizado e a adoção das boas práticas de LGPD dentro da empresa. Ao tornar o processo mais atraente e interativo, o jogo de tabuleiro contribuiu para uma maior compreensão e engajamento dos colaboradores com as políticas de proteção de dados.

Além disso, a percepção positiva dos colaboradores em relação ao jogo indica que a gamificação pode ser uma estratégia promissora para superar as dificuldades de compreensão e aplicação das boas práticas de LGPD. A experiência divertida e interativa proporcionada pelo jogo promoveu um ambiente de aprendizado mais envolvente e eficaz, resultando em uma maior conscientização e adesão às diretrizes de privacidade de dados pessoais.

Esses resultados reforçam a importância de explorar abordagens inovadoras, como a gamificação, no contexto da proteção de dados pessoais. A aplicação bem-sucedida dessa estratégia pode contribuir para garantir uma cultura organizacional sólida de proteção de dados, onde os colaboradores estejam plenamente engajados e capacitados para adotar e aplicar as boas práticas de LGPD.

4.4. Modelo para Gamificação Empresarial

A implementação de estratégias de gamificação em empresas requer um planejamento estruturado, que considere as especificidades organizacionais e as necessidades dos colaboradores. O modelo proposto neste estudo tem como base os resultados obtidos com o uso do jogo "Defensores da Privacidade de Dados", aplicado nos sujeitos da pesquisa. Esse modelo foi desenvolvido com o objetivo de guiar organizações no uso de ferramentas gamificadas para promover a conscientização e o aprendizado sobre proteção de dados pessoais, como exigido por legislações como a LGPD, GDPR e LPDP.

A gamificação, ao incorporar elementos de jogos em contextos corporativos, transforma o treinamento tradicional em uma experiência interativa e engajante. O jogo "Defensores da Privacidade de Dados" é um exemplo claro disso, pois utiliza cenários lúdicos para simular desafios reais relacionados à proteção de dados. Assim, o modelo apresentado busca garantir que a aplicação do jogo seja efetiva, levando em consideração fatores como objetivos organizacionais, conhecimento prévio dos colaboradores e infraestrutura tecnológica necessária.

Este modelo é dividido em etapas fundamentais que incluem desde o alinhamento inicial dos objetivos da gamificação até o monitoramento e continuidade do programa. Cada etapa foi pensada para atender às necessidades específicas do público interno, proporcionando um treinamento adaptado e eficaz. O uso de métricas e *feedback* em tempo real durante o processo assegura que o programa de gamificação evolua continuamente, atendendo às demandas da organização e dos colaboradores.

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

Desse modo, a respectiva pesquisa possibilitou também a proposta de um modelo para gamificação empresarial em que seja passível de entrada de ferramenta específica para a gamificação como o Defensores da Privacidade, utilizado nos sujeitos de pesquisa desse artigo. Como contribuição à comunidade, o modelo é apresentado a seguir na Figura 1:

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

Figura 1: Modelo de Gamificação Empresarial para Privacidade de Dados



Fonte: Elaboração própria

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

O modelo proposto para a gamificação empresarial inicia-se com a etapa de Definir Objetivos, que é crucial para alinhar as metas organizacionais ao uso do jogo "Defensores da Privacidade de Dados". Nesse momento, é necessário estabelecer métricas claras para avaliar o impacto da gamificação, como o aumento do conhecimento sobre proteção de dados, a adoção de boas práticas e a redução de erros relacionados ao tratamento de informações pessoais. Esse alinhamento inicial garante que a gamificação esteja diretamente conectada aos resultados esperados pela organização, maximizando seu valor estratégico.

Em seguida, a etapa de Conhecer o Público Interno desempenha um papel importante para a personalização da abordagem gamificada. É essencial mapear o nível atual de conhecimento dos colaboradores sobre privacidade de dados e identificar os diferentes perfis presentes na organização. Com essas informações, é possível ajustar o conteúdo e a dificuldade do jogo para atender às necessidades de cada grupo, promovendo um aprendizado mais eficaz. Por exemplo, colaboradores iniciantes podem receber um treinamento introdutório, enquanto aqueles com maior familiaridade enfrentam desafios mais complexos.

A etapa de Planejar a Integração do Jogo visa garantir que o jogo "Defensores da Privacidade de Dados" seja incorporado ao programa de treinamento de forma estratégica. Isso inclui a criação de um cronograma detalhado que aborde todas as fases do jogo, desde a introdução até sua progressão, bem como a integração com outras iniciativas educacionais da empresa. Essa etapa assegura que a gamificação não seja tratada como um elemento isolado, mas sim como parte de um plano abrangente de capacitação.

Preparar a Infraestrutura é um ponto essencial para o sucesso da implementação. Garantir o acesso adequado à plataforma gamificada e treinar moderadores ou facilitadores para acompanhar o jogo são passos fundamentais. Os facilitadores desempenham um papel importante ao guiar os colaboradores durante a experiência gamificada, esclarecer dúvidas e fornecer suporte, promovendo uma interação fluida e produtiva.

A etapa de Executar o Jogo envolve o lançamento do "Defensores da Privacidade de Dados", geralmente por meio de um *workshop* inicial. Esse workshop apresenta as mecânicas do jogo, seus objetivos e a relevância para o contexto organizacional, garantindo que os participantes compreendam completamente a proposta. Durante a execução, o monitoramento em tempo real permite acompanhar o desempenho dos colaboradores e identificar áreas que podem exigir reforço ou ajustes na abordagem.

Por fim, as etapas de Monitorar e Ajustar e Manter a Continuidade asseguram que o programa de gamificação evolua de forma contínua. A coleta de *feedback* dos participantes permite identificar pontos de melhoria e reforçar tópicos que apresentem menor nível de compreensão. Além disso, a gamificação deve ser uma iniciativa recorrente, com atualizações regulares nos cenários e desafios do jogo. Essa continuidade é essencial para consolidar uma cultura organizacional voltada à

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

privacidade e à segurança de dados, mantendo os colaboradores engajados e alinhados às exigências legais e às boas práticas do mercado.

CONSIDERAÇÕES

A proteção de dados pessoais e a conformidade com a da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) no Brasil, a Lei da Pretecção de Dados Pessoais (LPDP) de Angola, o Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD) - *General Data Protection Regulation (GDPR)* na Europa), são questões de extrema importância para as organizações atualmente. A conscientização e a adoção das boas práticas de privacidade de dados são fundamentais para garantir a segurança e a confidencialidade das informações pessoais dos indivíduos.

Nesse contexto, a gamificação emerge como uma abordagem inovadora e eficaz para estimular o aprendizado e a aplicação das diretrizes de proteção de dados. Através do uso de elementos de jogos, a gamificação envolve os participantes de forma lúdica e interativa, promovendo uma compreensão profunda e uma maior adesão às boas práticas de LGPD.

O jogo proposto neste estudo tem como diferencial um cenário semelhante ao ambiente empresarial em que a LGPD é aplicável, com personagens que representam as partes envolvidas, como os titulares dos dados, as empresas e as autoridades.

Além disso, o jogo aborda diferentes situações que requerem o cumprimento da LGPD, como o armazenamento dos dados, as políticas e prováveis sanções. Dessa forma, os jogadores vivenciaram na prática como aplicar a lei em diversas circunstâncias.

Outro diferencial é a presença de cartas que representam os elementos previstos na LGPD, bem como casos de conformidade e desconformidade. Isso torna o jogo mais desafiador e estimula os jogadores a agirem com cautela e responsabilidade na gestão dos dados. Isso pode contribuir para a aprendizagem e aprimoramento da aplicação da lei.

Os achados da pesquisa ressaltam a importância de abordagens inovadoras, como a gamificação, na promoção de uma cultura de proteção de dados pessoais dentro das organizações. Ao envolver os colaboradores de maneira motivadora e imersiva, a gamificação supera as barreiras de compreensão e engajamento, possibilitando que os indivíduos adquiram conhecimentos práticos e apliquem as boas práticas de LGPD de forma mais efetiva.

No entanto, é importante destacar que a gamificação deve ser implementada de forma ética, garantindo a transparência, o consentimento informado e a privacidade dos dados dos participantes. Além disso, a gamificação não deve ser vista como uma solução isolada, mas sim como uma estratégia complementar a outras medidas de conscientização e treinamento.

Ao se ter a possibilidade nos jogos e poder simular situações reais da existência podendo se atentar às diferentes gerações temos a real oportunidade de conscientizar diversas classes sociais com entretenimento e engajamento de diferentes gerações unindo experiências e vivências de diferentes realidades individuais.

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

Outro importante fato é proporcionar às famílias e à sociedade brasileira e internacional a oportunidade de aprender sobre segurança, proteção, privacidade, com as leis nacionais e internacionais, OCDE, OMC, LGPD, GDPR, RGPD, PIPEDA, Métodos Extrajudiciais de Solução de Conflitos e Controvérsias - MESC, e outras legislações.

A conscientização logo no início da aprendizagem promoverá um comportamento diferente e que funcionará de forma inconsciente, diferente dos métodos convencionais de aprendizado que hoje necessitam ser mais dinâmicos e que promovam a interação com as diferentes percepções sensoriais sem perdemos o relacionamento humano.

Por fim, a gamificação surge como uma ferramenta poderosa para auxiliar os Encarregados pelo Tratamento de Dados Pessoais, ou *Data Protection Officers* (DPOs), na conscientização sobre privacidade de dados. De acordo com Woolwine *et al.* (2019), a aplicação de métodos gamificados em programas de orientação na área da saúde resultou em melhorias significativas tanto na motivação dos colaboradores quanto na retenção do conhecimento. Os autores destacaram que o uso de jogos torna o aprendizado mais eficiente, pois cria conexões neurais e emocionais com os conteúdos apresentados, facilitando a assimilação e aplicação prática do conhecimento (Woolwine *et al.,* 2019).

Por tanto, a gamificação, com pleno respaldo científico, é uma forma de fazer com que diversas gerações de diferentes momentos tecnológicos e econômicos possam ter a oportunidade de interagir com as diversas situações que as legislações e a vida disponibilizam para melhor compreender o real significado de proteger o bem precioso da vida, a sua segurança e privacidade.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, J. Experiência baseada em gamificação no ensino sobre herança em programação orientada a objetos. **Anais dos Workshops do IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE),** 2015. Disponível em: https://walgprog.gp.utfpr.edu.br/2015/assets/arquivos/S2A4-article.pdf. Acesso em: 10 maio 2023.

ANGOLA. Lei nº 22/11, de 17 de junho de 2011. Lei de Proteção de Dados Pessoais. **Diário da República**, Luanda, 17 jun. 2011. Disponível em: https://www.cra.org.ao/documentos. Acesso em: 21 jan. 2025.

APDADOS - ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PROFISSIONAIS DE PRIVACIDADE DE DADOS. 2019. Disponível em: https://apdados.org. Acesso em: 21 jan. 2025.

BOGOSSIAN, Trícia. Legislative Advances in the General Data Protection Law. **Journal of Medical & Clinical Nursing**, 2021. Disponível em: https://consensus.app/papers/legislative-advancesinthegeneraldataprotectionlawbogossian/55bf082968c35f5b9c2417ba927fd8cf/?utm_source=chatgpt. Acesso em: 21 jan. 2025.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais. **Diário Oficial da União**, Brasília, 15 ago. 2018. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm. Acesso em: 21 jan. 2025.

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

CARVALHO, Juliana Cruz. **Para além da teoria:** um estudo prático sobre o uso da gamificação no ensino de história. 2022. Artigo Científico (curso de História) - Universidade Federal de Sergipe, 2022. Disponível em: https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/16040/2/Juliana_Cruz_Carvalho.pdf. Acesso em: 10 maio 2023.

CHIAVENATO, Idalberto. **Gestão de pessoas:** o novo papel dos recursos humanos nas organizações. 3. ed. São Paulo: Elsevier, 2014.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote,** Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629. Acesso em: 1 maio 2023.

HAMMEDI, Wafa; LECLERCQ, Thomas; PONCIN, Ingrid; ALKIRE, Linda. Uncovering the dark side of gamification at work: Impacts on engagement and well-being. **Journal of Business Research,** 2021. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0148296320305415?via%3Dihub. Acesso em: 21 jan. 2025.

KOLB, David A. **Experiential learning:** experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1984.

LIMA, Adrianne; ALVES, Davis. **Encarregados-Data Protection Officer-DPOs exigidos pela LGPD-Lei Geral de Proteção de Dados**. São Paulo: Haikai Editora, 2021.

LUCCA, Daniela de; COSTA, Joarez Virgílio da; BEM, Vinícios Dal. **Gamificação no Ambiente Educacional:** Uma Estratégia para o Ensino e Aprendizagem. [*S. l.: s. n.*], s. d. Disponível em: https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/1878/Daniela%20de%20Lucca.pdf. Acesso em: 1 maio 2023.

PIANA, M. C. **A construção do perfil do assistente social no cenário educacional [online]**. São Paulo: Editora UNESP; Cultura Acadêmica, 2009. 233 p. ISBN 978-85-7983-038-9. Disponível em: https://books.scielo.org/id/vwc8g/pdf/piana-9788579830389-06.pdf. Acesso em: 10 maio 2023.

PISKE, Gabriela; KONTZ, Leonardo Betemps. **O uso de gamificação na educação profissional: uma revisão sistemática**. 2020. Artigo (Especialização) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, 2020. Disponível em: https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/2154/Gabriela%20Piske.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 10 maio 2023.

PUTZ, L.; HOFBAUER, F.; TREIBLMAIER, H. Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. **Computers in Human Behavior**, v. 110, 2020. DOI: 10.1016/j.chb.2020.106392.

RAMOS, Elaine Gonçalves; LEÃO, Gabriel Augustos de Aquino Dias; SCHNEIDER, Henrique Nou. Gamificação na educação: desafio e ludicidade com os jogos digitais. **Anais do XIV Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"**, São Cristóvão/SE, v. XIV, n. 8, 2020. ISSN 1982-3657. Disponível em: https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/13730/12/11. Acesso em: 10 maio 2023.

SAILER, M.; HOMNER, L. The Gamification of Learning: a Meta-analysis. **Educational Psychology Review**, v. 32, p. 77–112, 2019. DOI: 10.1007/S10648-019-09498-W.

RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

SCHILLING, Jan; KLUGE, Annette. Barriers to organizational learning: An integration of theory and research. **International Journal of Management Reviews**, v. 11, n. 3, p. 337-360, 2009.

SILIC, Mario; MARZI, Giacomo; CAPUTO, Andrea; BAL, P. The effects of a gamified human resource management system on job satisfaction and engagement. **Human Resource Management Journal**, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/337570142_The_Effects_of_a_Gamified_Human_Resource_Management_System_on_Job_Satisfaction_and_Engagement. Acesso em: 21 jan. 2025.

SILVA, Michele Maria da; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; SILVA, Glênio Oliveira da. A pesquisa bibliográfica nos estudos científicos de natureza qualitativos. **Revista Prisma**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 1, 2021. Disponível em: https://revistaprisma.emnuvens.com.br/prisma/article/download/45/37. Acesso em: 10 maio 2023.

SUBAGJA, Ujang; SAPUTRA, Arnold; DWIPADA, Yanditya Ekaputra; MAULANA, Y.; WANG, Gunawan; KABURUAN, E. Gamification as an Effective Learning Tool to Increase Learner Motivation and Engagement. **International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering,** 2021. Disponível em: https://www.warse.org/IJATCSE/static/pdf/file/ijatcse111052021.pdf. Acesso em: 21 jan. 2025.

UNIÃO EUROPEIA. **General Data Protection Regulation – GDPR (2016/679)**. Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados. Parlamento Europeu, 2016. Disponível em: https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj. Acesso em: 21 jan. 2025.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, Inc. Como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. 116 p. [*E-Book*]. ISBN 978-85-65424-09-7.

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

WOOLWINE, S. H.; ROMP, C.; JACKSON, B. Game On: Evaluating the Impact of Gamification in Nursing Orientation on Motivation and Knowledge Retention. **Journal for Nurses in Professional Development**, 2019. DOI: 10.1097/NND.0000000000000570.