

**GAMIFICAÇÃO NA SAÚDE COLETIVA: ESTRATÉGIAS INOVADORAS PARA A
EDUCAÇÃO EM SAÚDE, O ENGAJAMENTO COMUNITÁRIO, A PROMOÇÃO DA SAÚDE E
O FORTALECIMENTO DAS AÇÕES NO SUS**

 <https://doi.org/10.63330/aurumpub.058-012>

Paula Nigri

Mestre em Saúde da Criança e do Adolescente
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais - PUCMG, Belo Horizonte MG
E-mail: paulanigri@gmail.com
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/7313864161604275>

Paula Gabriella de Oliveira Gama

Graduada em Enfermagem
Universidade da Amazônia - UNAMA, Santarém PA
E-mail: enfpaulag@gmail.com

Luciana Batista Cuité Lopes

Graduada em Biomedicina
Universidade da Amazônia - UNAMA, Belém PA
E-mail: lucianabclopes8@gmail.com
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/5515072860416873>

Camila Gonçalves do Nascimento

Graduanda em Enfermagem
Universidade Estadual do Pará - UEPA, Goianésia do Pará PA
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-4837-4576>

Oldair Donizete Galeni

Graduado em Enfermagem
Faculdade de Enfermagem e Obstetrícia, Adamantina SP
E-mail: oldairgaleni@yahoo.com.br
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/7608391499546809>
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0586-9234>

Helen Suzane Oliveira da Silva Paixão

Graduanda em Medicina
Faculdade Cathedral de Ensino Superior - FACES, Boa Vista PR
E-mail: helenodonto@hotmail.com

Diely Pinheiro Corrêa

Graduada em Biomedicina
Centro Universitário da Amazônia - UNIESAMAZ, Belém PA
E-mail: dielycorrea096@gmail.com
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1937211920093986>
ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0450-9515>

Hanna Beatriz Bacelar Tibaes

Doutora em Enfermagem

Universidade Estadual de Montes Claros - UNIMONTES, Montes Claros MG

E-mail: hannabacelar@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8553-4666>

Jordana Ferreira e Ferreira

Graduada em Fisioterapia

Centro Universitário Estácio de Sá - ESTÁCIO, Belém PA

E-mail: jordanaferreiraeferreira@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-4652-4116>

Fabiana Loyde Wakai Jorge Pinho

Orientadora

Doutoranda em Saúde Coletiva

Universidade Católica de Santos - UNISANTOS, Santos SP

E-mail: fabiana.loyde@unisantos.br

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-1480-7822>

Resumo

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia inovadora para qualificar as ações de educação em saúde, promover o engajamento comunitário e fortalecer a promoção da saúde no âmbito da Saúde Coletiva. Este estudo teve como objetivo analisar as contribuições da gamificação para a educação em saúde, o engajamento comunitário, a promoção da saúde e o fortalecimento das ações desenvolvidas no Sistema Único de Saúde, por meio de uma revisão integrativa da literatura. A busca foi realizada nas bases PubMed, SciELO, Latindex e em repositórios Open Journal Systems, contemplando estudos publicados entre 2021 e 2026, nos idiomas português e inglês. Após aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, foram selecionados 16 artigos para análise. Os resultados evidenciaram que a gamificação favorece maior participação dos usuários, amplia a motivação para aprendizagem, fortalece a adoção de comportamentos saudáveis, estimula o autocuidado e qualifica as estratégias de educação em saúde em diferentes contextos. Também foram observados benefícios relacionados ao fortalecimento da participação social, da comunicação em saúde e da humanização da assistência. Conclui-se que a gamificação representa uma ferramenta promissora para potencializar as ações de promoção da saúde e fortalecer as práticas desenvolvidas no SUS.

Palavras-chave: Educação em Saúde; Engajamento Comunitário; Gamificação; Promoção da Saúde; Sistema Único de Saúde.

1 INTRODUÇÃO

A incorporação de tecnologias educacionais e metodologias ativas tem promovido importantes transformações nas práticas de educação em saúde e nas estratégias de promoção da saúde desenvolvidas no âmbito da Saúde Coletiva. Entre essas abordagens, a gamificação destaca-se por utilizar elementos característicos dos jogos, como desafios, recompensas, níveis, feedback imediato e objetivos progressivos, com a finalidade de estimular o engajamento, a motivação e a participação ativa dos indivíduos em diferentes contextos de aprendizagem (King *et al.*, 2013; Sardi, Idri & Fernández-Alemán, 2017).

No contexto do Sistema Único de Saúde (SUS), a educação em saúde constitui um dos principais instrumentos para a promoção da autonomia dos usuários, o fortalecimento do autocuidado e a construção de práticas de cuidado integrais. A Política Nacional de Atenção Básica reconhece a educação em saúde como atribuição essencial das equipes multiprofissionais, incentivando o desenvolvimento de metodologias inovadoras capazes de aproximar os serviços de saúde da população e fortalecer o vínculo entre profissionais e comunidade (Brasil, 2017). Complementarmente, a Política Nacional de Educação Popular em Saúde enfatiza a valorização do diálogo, da participação social e da construção coletiva do conhecimento como princípios fundamentais das ações educativas no SUS (Brasil, 2013).

A transformação digital observada nas últimas décadas ampliou significativamente as possibilidades de utilização de tecnologias interativas na área da saúde. Nesse cenário, a gamificação passou a ocupar posição de destaque por favorecer processos educativos mais dinâmicos, acessíveis e atrativos, utilizando recursos digitais e não digitais para estimular o aprendizado, a mudança de comportamento e a participação dos indivíduos em ações relacionadas à prevenção de agravos e à promoção da qualidade de vida (Wang *et al.*, 2022; Vaidya, 2025).

Estudos científicos demonstram que intervenções gamificadas apresentam potencial para aumentar a motivação, favorecer a retenção do conhecimento, estimular a aprendizagem significativa e ampliar a adesão dos participantes às ações educativas. Esses benefícios decorrem da utilização de mecanismos capazes de despertar o interesse contínuo dos usuários, tornando o processo de aprendizagem mais participativo e contribuindo para o desenvolvimento de competências relacionadas ao autocuidado e à tomada de decisões em saúde (King *et al.*, 2013; Sardi, Idri & Fernández-Alemán, 2017).

Além das aplicações clínicas, a gamificação vem sendo incorporada em programas de educação comunitária, escolas e campanhas de saúde pública, ampliando o alcance das ações educativas e favorecendo o fortalecimento da literacia em saúde. Intervenções baseadas em jogos possibilitam maior interação entre os participantes, promovem o desenvolvimento do pensamento crítico e estimulam o protagonismo dos indivíduos diante das questões relacionadas à saúde coletiva (Dadaczynski *et al.*, 2021).

No Brasil, observa-se crescimento progressivo da utilização da gamificação em ações de comunicação e educação em saúde. Pesquisas demonstram que jogos digitais e ambientes virtuais podem ampliar a disseminação de informações em saúde pública, tornando os conteúdos mais acessíveis e favorecendo maior participação da população nas ações desenvolvidas pelos serviços de saúde. Paralelamente, metodologias específicas para o desenvolvimento de jogos educativos vêm sendo propostas como ferramentas capazes de qualificar programas de educação em saúde destinados a diferentes públicos (Vasconcellos & Araujo, 2011; Dias *et al.*, 2014).

Apesar das inúmeras potencialidades identificadas, a implementação da gamificação nos serviços de saúde ainda enfrenta desafios importantes. Aspectos relacionados à elaboração de intervenções baseadas em evidências, à adaptação às diferentes realidades socioculturais, à acessibilidade tecnológica, à capacitação dos profissionais e à avaliação dos resultados representam limitações que precisam ser consideradas para garantir maior efetividade dessas estratégias (Glass & Galati, 2025).

Nesse contexto, a utilização da gamificação apresenta-se como alternativa promissora para fortalecer as ações desenvolvidas no SUS, especialmente na Atenção Primária à Saúde, onde a promoção da saúde, a prevenção de doenças, a participação comunitária e a educação permanente constituem pilares fundamentais da assistência. Além de favorecer a construção compartilhada do conhecimento, essa estratégia contribui para aproximar profissionais e usuários, fortalecendo os princípios da integralidade, da equidade, da participação social e do controle social previstos nas políticas públicas brasileiras (Brasil, 2023; Brasil, 2013).

O modelo conceitual da gamificação aplicada à Saúde Coletiva demonstra que a integração entre mecânicas de jogos, motivação, aprendizagem ativa, interação social e mudança comportamental favorece o desenvolvimento de intervenções educativas mais eficazes e participativas. Dessa forma, a compreensão dos componentes que estruturam esse processo torna-se essencial para subsidiar sua aplicação nos diferentes níveis de atenção à saúde.

Experiências recentes reforçam a efetividade dessa abordagem em diferentes contextos de saúde. O desenvolvimento de jogos educativos voltados à prevenção de queimaduras entre jovens brasileiros demonstrou melhora significativa do conhecimento dos participantes e elevada aceitação da estratégia, evidenciando o potencial da gamificação como instrumento de educação em saúde (Gonçalves *et al.*, 2026; Wang *et al.*, 2022).

Diante desse cenário, evidencia-se a relevância de aprofundar o conhecimento sobre as contribuições da gamificação para a Saúde Coletiva, considerando seu potencial para ampliar o engajamento comunitário, qualificar os processos de educação em saúde, fortalecer a promoção da saúde e contribuir para a efetivação dos princípios e diretrizes do Sistema Único de Saúde.

Assim, este estudo tem como objetivo analisar as contribuições da gamificação na Saúde Coletiva, enfatizando seu potencial como estratégia inovadora para a educação em saúde, o engajamento comunitário, a promoção da saúde e o fortalecimento das ações desenvolvidas no SUS.

2 METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma revisão integrativa da literatura, método que permite reunir, avaliar e sintetizar criticamente as evidências científicas disponíveis acerca de um determinado tema, possibilitando uma compreensão ampla do conhecimento produzido. Essa abordagem favorece a identificação de lacunas científicas, tendências investigativas e contribuições relevantes para a prática profissional, constituindo importante instrumento para subsidiar a tomada de decisão baseada em evidências no campo da Saúde Coletiva.

Como eixo orientador da investigação, estabeleceu-se a seguinte pergunta norteadora: *quais são as contribuições da gamificação para a educação em saúde, o engajamento comunitário, a promoção da saúde e o fortalecimento das ações desenvolvidas no Sistema Único de Saúde?* A formulação dessa questão direcionou todas as etapas do estudo, desde a elaboração da estratégia de busca até a análise e interpretação dos resultados encontrados.

A identificação dos estudos ocorreu entre os meses de julho e agosto de 2026, mediante consulta às bases de dados PubMed, SciELO, Latindex e aos repositórios científicos disponibilizados na plataforma Open Journal Systems (OJS). A escolha dessas fontes fundamentou-se em sua relevância para a divulgação de pesquisas nacionais e internacionais nas áreas da Saúde Coletiva, Saúde Pública, Educação em Saúde e Tecnologias Aplicadas à Saúde, assegurando maior abrangência na recuperação das publicações.

Para a construção das estratégias de busca, foram utilizados os Descritores em Ciências da Saúde (DeCS) e os Medical Subject Headings (MeSH), combinados por meio dos operadores booleanos AND e OR, conforme as especificidades de cada base consultada. Em português, empregaram-se os descritores *"Gamificação"*, *"Educação em Saúde"*, *"Promoção da Saúde"*, *"Saúde Coletiva"*, *"Sistema Único de Saúde"*, *"Engajamento Comunitário"* e *"Tecnologia Educacional"*. Na língua inglesa, utilizaram-se os termos *"Gamification"*, *"Health Education"*, *"Health Promotion"*, *"Public Health"*, *"Community Engagement"*, *"Primary Health Care"* e *"Unified Health System"*.

Quanto aos critérios de inclusão, foram considerados artigos científicos publicados entre 2021 e 2026, disponíveis na íntegra, nos idiomas português e inglês, que abordassem a utilização da gamificação, jogos sérios ou estratégias baseadas em elementos de jogos aplicadas à educação em saúde, promoção da saúde, participação comunitária, Atenção Primária à Saúde, Saúde Coletiva ou às ações desenvolvidas no

Sistema Único de Saúde. Também foram incluídos estudos originais, revisões de literatura, pesquisas quantitativas, qualitativas e de métodos mistos relacionados ao objeto de investigação.

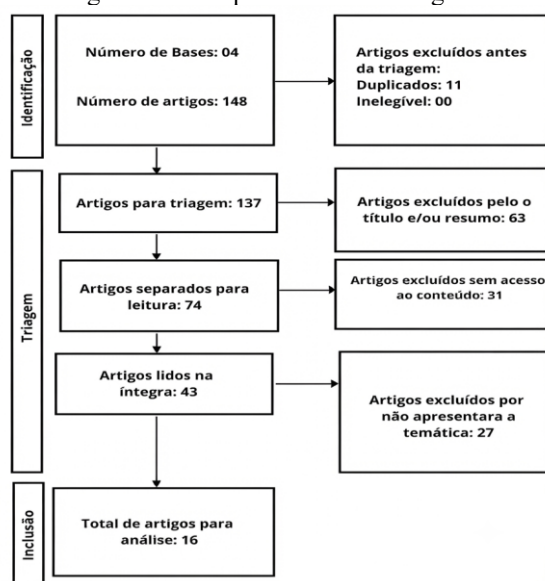
Em contrapartida, foram excluídas publicações duplicadas, resumos de eventos científicos, editoriais, cartas ao editor, dissertações, teses, capítulos de livros, estudos sem disponibilidade do texto completo, artigos publicados em idiomas diferentes do português e inglês, bem como pesquisas cujo enfoque estivesse restrito ao desenvolvimento tecnológico de jogos, sem relação direta com a educação em saúde ou com a promoção da saúde.

Na etapa de seleção, realizou-se inicialmente a identificação das publicações recuperadas nas bases de dados, seguida da eliminação dos registros duplicados. Em seguida, procedeu-se à leitura dos títulos e resumos para verificação da pertinência temática. Os estudos considerados potencialmente elegíveis foram submetidos à leitura na íntegra, sendo incluídos na revisão apenas aqueles que atenderam integralmente aos critérios previamente estabelecidos.

Após a definição da amostra final, efetuou-se a extração das informações por meio de um instrumento elaborado pelos pesquisadores, contemplando autoria, ano de publicação, país de realização, objetivo, delineamento metodológico, população investigada, tipo de intervenção gamificada, principais resultados, limitações e contribuições para a educação em saúde, o engajamento comunitário, a promoção da saúde e o fortalecimento das ações desenvolvidas no SUS. Posteriormente, os dados foram organizados em quadros sinóticos e submetidos à análise descritiva e interpretativa.

A sequência das etapas metodológicas empregadas nesta revisão integrativa encontra-se sintetizada na Figura 1, a qual apresenta o fluxo de identificação, triagem, elegibilidade e inclusão dos estudos selecionados para compor a amostra final da pesquisa.

Figura 1 – Fluxograma das etapas da revisão integrativa da literatura.



Fonte: Autoria própria (2026).

Por utilizar exclusivamente evidências científicas previamente publicadas e disponíveis em bases de dados de domínio público, sem qualquer envolvimento direto com seres humanos ou acesso a informações de caráter individual, esta pesquisa dispensa apreciação por Comitê de Ética em Pesquisa, conforme estabelecem a Resolução nº 466/2012 e a Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação da estratégia de busca nas bases de dados selecionadas, seguida das etapas de triagem, elegibilidade e leitura na íntegra, resultou na seleção de 16 estudos que atenderam aos critérios de inclusão estabelecidos para esta revisão integrativa. As publicações analisadas, produzidas entre 2021 e 2026, contemplam diferentes abordagens metodológicas e evidenciam a utilização da gamificação em distintos cenários da Saúde Coletiva, abrangendo iniciativas voltadas à educação em saúde, à promoção da saúde, ao fortalecimento do engajamento comunitário, ao incentivo à adoção de comportamentos saudáveis e ao aprimoramento das ações desenvolvidas no Sistema Único de Saúde.

A caracterização dos estudos selecionados, considerando autoria, ano de publicação, objetivo, eixo do estudo e principais achados, encontra-se apresentada na Tabela 1.

Tabela 1 – Caracterização dos estudos incluídos na revisão integrativa

Autor/Ano	Objetivo do estudo	Eixo do estudo	Principais achados
Souza, Rolim e Longhi (2026)	Analisar as contribuições da gamificação para a humanização do cuidado no SUS.	Humanização do cuidado.	Evidenciou que a gamificação favorece maior participação dos usuários nas ações de saúde, fortalece o vínculo entre profissionais e comunidade e amplia a adesão às práticas educativas. Os autores destacam que estratégias gamificadas potencializam a humanização da assistência ao estimular comunicação, acolhimento e corresponsabilização dos sujeitos no processo de cuidado.
Damaševičius, Maskeliūnas e Blažauskas (2023)	Sintetizar evidências sobre jogos sérios e gamificação na saúde.	Revisão de evidências.	Demonstrou benefícios na aprendizagem, adesão ao tratamento, prevenção e reabilitação, embora destaque a necessidade de estudos metodologicamente mais robustos.
Yıldız, Yıldız e Kayacik (2024)	Avaliar a produção científica sobre gamificação na educação em saúde.	Educação em saúde.	Identificou crescimento expressivo das pesquisas relacionadas à gamificação nos últimos anos, evidenciando expansão internacional do tema. Os autores observaram predominância de estudos voltados ao ensino em saúde, inovação pedagógica e desenvolvimento de competências profissionais, indicando a consolidação da

GAMIFICAÇÃO NA SAÚDE COLETIVA: ESTRATÉGIAS INOVADORAS PARA A EDUCAÇÃO EM SAÚDE, O ENGAJAMENTO COMUNITÁRIO, A PROMOÇÃO DA SAÚDE E O FORTALECIMENTO DAS AÇÕES NO SUS

			gamificação como estratégia educacional emergente.
Santos <i>et al.</i> (2026)	Avaliar a gamificação no ensino da Política Nacional de Promoção da Saúde.	Formação em saúde.	Verificou maior envolvimento dos estudantes durante o processo de aprendizagem, favorecendo compreensão dos princípios da Política Nacional de Promoção da Saúde. A utilização de elementos lúdicos promoveu aprendizagem significativa, participação ativa e desenvolvimento do pensamento crítico sobre a atuação no SUS.
Upadhyay, Bhatnagar e Goel (2026)	Integrar gamificação ao ensino tradicional em programas de liderança em saúde.	Capacitação profissional.	Observou aumento da motivação, interação entre participantes, retenção do conhecimento e desenvolvimento de competências gerenciais.
Timbo <i>et al.</i> (2025)	Avaliar jogos de tabuleiro para capacitação e educação de adolescentes.	Atenção Primária à Saúde.	Os jogos favoreceram aprendizagem ativa, fortalecimento do vínculo com a equipe de saúde e maior engajamento dos adolescentes nas ações educativas.
Santos <i>et al.</i> (2023)	Descrever protocolo de revisão sobre gamificação na educação em saúde de adolescentes.	Saúde escolar.	O protocolo reforça o potencial da gamificação para estimular hábitos saudáveis, participação estudantil e promoção da saúde no ambiente escolar.
Toun (2024)	Discutir a gamificação como estratégia de comunicação.	Comunicação em saúde.	Evidenciou que elementos gamificados fortalecem a interação entre usuários e instituições, aumentando o engajamento e a efetividade das estratégias comunicacionais. A utilização de desafios, recompensas e feedback contínuo mostrou-se relevante para estimular a participação ativa e facilitar processos de aprendizagem em saúde.
Mazéas <i>et al.</i> (2022)	Avaliar a efetividade da gamificação na promoção da atividade física.	Promoção da saúde.	A meta-análise demonstrou que intervenções gamificadas promoveram aumento significativo dos níveis de atividade física, favorecendo maior adesão às práticas corporais e melhor manutenção dos comportamentos saudáveis ao longo do tempo. Os autores destacam que elementos como desafios, recompensas e monitoramento contínuo potencializam o engajamento e a motivação dos participantes.
Tesi <i>et al.</i> (2023)	Investigar a gamificação como ferramenta de prevenção primária em saúde pública.	Prevenção em saúde pública.	Identificou potencial para estimular comportamentos preventivos, ampliar conhecimentos e fortalecer ações educativas voltadas à prevenção de doenças. A abordagem mostrou-se promissora para qualificar programas de educação em saúde e fortalecer intervenções preventivas em diferentes contextos comunitário

Gkintoni <i>et al.</i> (2024)	Revisar o uso da gamificação na promoção da saúde física e mental de crianças e adolescentes.	Saúde infantojuvenil.	Evidenciou melhora do bem-estar, da prática de atividades físicas, da saúde mental e do envolvimento dos jovens em ações de promoção da saúde.
Cheng e Ebrahimi (2023)	Analisar a gamificação como estratégia para promoção da saúde mental.	Saúde mental.	Os autores identificaram benefícios relacionados ao engajamento, redução do estigma, fortalecimento do autocuidado e ampliação do acesso às intervenções em saúde mental.
Nowbuth <i>et al.</i> (2023)	Revisar o uso da gamificação na educação sobre resistência antimicrobiana.	Educação em saúde.	Demonstrou melhora significativa do conhecimento sobre o uso racional de antimicrobianos, maior conscientização acerca da resistência bacteriana e fortalecimento das ações educativas voltadas à prevenção. A gamificação mostrou potencial para tornar conteúdos complexos mais acessíveis e estimular a aprendizagem significativa entre diferentes públicos.
Bas-Sarmiento <i>et al.</i> (2025)	Avaliar intervenções digitais gamificadas para promoção da saúde e prevenção de doenças.	eHealth e promoção da saúde.	As intervenções digitais gamificadas favorecem mudanças positivas nos comportamentos relacionados à saúde, estimulam hábitos saudáveis e ampliam o envolvimento dos participantes nas atividades educativas. Os resultados também evidenciaram elevada aceitabilidade e potencial para ampliar o alcance das ações preventivas em ambientes escolares e comunitários.
Naderizadeh <i>et al.</i> (2026)	Investigar o impacto da gamificação na mudança de comportamentos preventivos.	Educação em saúde pública.	Os resultados evidenciaram melhora da adesão às práticas preventivas, maior motivação e fortalecimento das ações educativas em saúde coletiva.
Matkovic (2026)	Revisar estratégias de engajamento por gamificação na educação em saúde para usuários de smartphones.	Tecnologias móveis em saúde.	Concluiu-se que aplicativos gamificados ampliam a participação, favorecem a aprendizagem contínua e fortalecem intervenções de educação e promoção da saúde. Além disso, destacam-se como ferramentas acessíveis para fortalecer programas de educação em saúde, autocuidado e promoção da saúde em diferentes faixas etárias.

Fonte: Autoria própria (2026).

Os estudos analisados evidenciam que a gamificação tem se consolidado como uma estratégia inovadora capaz de fortalecer diferentes dimensões da Saúde Coletiva, especialmente aquelas relacionadas à educação em saúde, ao engajamento comunitário, à promoção da saúde e à qualificação das ações desenvolvidas no Sistema Único de Saúde. De modo geral, as evidências apontam que a utilização de elementos característicos dos jogos favorece maior participação dos indivíduos, amplia a motivação para

aprendizagem, estimula mudanças comportamentais e fortalece processos educativos centrados no protagonismo dos usuários.

Além disso, observa-se convergência entre os estudos quanto ao potencial da gamificação para aproximar profissionais e comunidade, tornando as práticas educativas mais atrativas, participativas e efetivas. Nesse contexto, a discussão dos achados foi organizada em dois eixos temáticos.

3.1 GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE E FORTALECIMENTO DA APRENDIZAGEM

A educação em saúde constitui um dos pilares da promoção da saúde e representa importante instrumento para o desenvolvimento da autonomia dos indivíduos e das comunidades. Nesse cenário, a incorporação da gamificação tem modificado significativamente a forma como os conteúdos educativos são construídos e compartilhados, favorecendo processos de aprendizagem mais participativos, dinâmicos e centrados no usuário. Os estudos analisados convergem ao demonstrar que a utilização de mecânicas de jogos promove maior envolvimento dos participantes e amplia a efetividade das ações educativas.

Nesse sentido, Yıldız, Yıldız e Kayacik (2024) demonstram que a produção científica sobre gamificação aplicada à educação em saúde apresentou crescimento expressivo nos últimos anos, refletindo o reconhecimento dessa metodologia como estratégia inovadora para o ensino e para a formação de profissionais da saúde. Os autores destacam que o aumento das publicações acompanha a necessidade de desenvolver metodologias capazes de responder às transformações tecnológicas e às novas demandas educacionais presentes nos sistemas de saúde.

Corroborando essa perspectiva, Damaševičius, Maskeliūnas e Blažauskas (2023) afirmam que jogos sérios e estratégias gamificadas promovem melhorias consistentes na aquisição de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na adesão dos participantes aos processos educativos. Segundo os autores, a aprendizagem baseada em desafios e recompensas favorece maior retenção do conhecimento quando comparada aos métodos tradicionais de ensino, tornando o processo educativo mais significativo e estimulante.

Essa compreensão também é reforçada por Matkovic (2026), ao destacar que a ampla utilização de dispositivos móveis representa oportunidade importante para ampliar o alcance das ações de educação em saúde. O autor argumenta que aplicativos gamificados possibilitam aprendizagem contínua, acesso facilitado às informações e participação ativa dos usuários, favorecendo o desenvolvimento do autocuidado e da corresponsabilização pela própria saúde.

Na mesma direção, Upadhyay, Bhatnagar e Goel (2026) evidenciam que a integração da gamificação ao ensino tradicional favorece melhorias expressivas no desempenho dos participantes, aumentando a motivação, o interesse pelos conteúdos e a interação durante as atividades educativas. Para

os autores, elementos como desafios progressivos, feedback imediato e recompensas contribuem para consolidar conhecimentos e estimular competências relacionadas à liderança, comunicação e resolução de problemas.

Os achados apresentados por Santos *et al.* (2026) também reforçam a efetividade dessa abordagem ao demonstrarem que a utilização da gamificação no ensino da Política Nacional de Promoção da Saúde favoreceu maior compreensão dos princípios que orientam as ações desenvolvidas no SUS. Os autores observaram que a aprendizagem ocorreu de maneira mais significativa quando os estudantes participaram ativamente da construção do conhecimento, evidenciando que metodologias participativas fortalecem a formação crítica dos futuros profissionais.

De maneira semelhante, Timbo *et al.* (2025) verificaram que jogos de tabuleiro aplicados na Atenção Primária à Saúde favoreceram tanto a capacitação dos profissionais quanto o envolvimento de adolescentes nas ações educativas. Os autores ressaltam que a interação proporcionada pelos jogos fortaleceu o vínculo entre equipe e comunidade, tornando o processo de aprendizagem mais acessível, colaborativo e contextualizado às necessidades locais.

No ambiente escolar, Santos *et al.* (2023) destacam que a gamificação apresenta elevado potencial para promover conhecimentos relacionados à saúde entre adolescentes, favorecendo a adoção de hábitos saudáveis desde fases precoces da vida. Os autores ressaltam que intervenções gamificadas estimulam maior participação dos estudantes, ampliam o interesse pelos conteúdos e fortalecem o desenvolvimento da autonomia para escolhas relacionadas ao cuidado com a saúde.

Sob outra perspectiva, Nowbuth *et al.* (2023) demonstram que a gamificação também apresenta resultados relevantes na educação voltada ao uso racional de antimicrobianos. Os autores observaram aumento significativo do conhecimento dos participantes acerca da resistência antimicrobiana, evidenciando que recursos lúdicos facilitam a compreensão de conteúdos considerados complexos e fortalecem ações educativas direcionadas à prevenção de agravos.

Complementando essas evidências, Toun (2024) destaca que a comunicação constitui elemento essencial para o sucesso das estratégias gamificadas. Segundo o autor, recursos interativos favorecem maior aproximação entre instituições e usuários, ampliando o engajamento e fortalecendo a circulação das informações em saúde. Essa perspectiva converge com os demais estudos ao indicar que processos educativos mais participativos tendem a produzir melhores resultados em termos de aprendizagem e mudança de comportamento.

De forma geral, observa-se ampla concordância entre os autores quanto ao potencial da gamificação para qualificar a educação em saúde. Independentemente do público-alvo ou do cenário de aplicação, as evidências apontam que metodologias gamificadas favorecem maior motivação, aprendizagem

significativa, desenvolvimento do pensamento crítico e fortalecimento do protagonismo dos participantes. Dessa forma, a gamificação consolida-se como importante recurso pedagógico para ampliar a efetividade das ações educativas desenvolvidas na Saúde Coletiva, contribuindo para uma formação mais participativa, crítica e alinhada aos princípios da promoção da saúde.

3.2 GAMIFICAÇÃO, ENGAJAMENTO COMUNITÁRIO E FORTALECIMENTO DAS AÇÕES DE PROMOÇÃO DA SAÚDE NO SISTEMA ÚNICO DE SAÚDE

A promoção da saúde pressupõe a construção de estratégias capazes de estimular a participação ativa da população na identificação de problemas, na tomada de decisões e na adoção de práticas favoráveis à melhoria das condições de vida. Sob essa perspectiva, a gamificação tem se destacado por transformar o usuário em protagonista do processo educativo, favorecendo maior interação entre profissionais, serviços de saúde e comunidade. Os estudos analisados demonstram consenso quanto ao potencial dessa abordagem para ampliar o engajamento comunitário, fortalecer ações preventivas e qualificar iniciativas de promoção da saúde em diferentes cenários assistenciais.

Ao discutir a inserção da gamificação no contexto do Sistema Único de Saúde, Souza, Rolim e Longhi (2026) destacam que essa estratégia ultrapassa o caráter exclusivamente tecnológico e constitui uma ferramenta capaz de fortalecer a humanização do cuidado. Segundo os autores, a utilização de elementos lúdicos favorece relações mais horizontais entre profissionais e usuários, amplia o acolhimento e incentiva a corresponsabilização dos indivíduos pelo cuidado com a própria saúde. Essa perspectiva reforça que a inovação em saúde deve estar associada ao fortalecimento dos princípios do SUS, especialmente a participação social, a integralidade e o cuidado centrado na pessoa.

Essa compreensão encontra respaldo na metarrevisão desenvolvida por Damaševičius, Maskeliūnas e Blažauskas (2023), cujos resultados demonstram que a gamificação produz impactos positivos não apenas sobre a aprendizagem, mas também sobre a adesão às intervenções em saúde, o autocuidado e a manutenção de comportamentos saudáveis. Os autores ressaltam que a participação ativa dos usuários favorece maior efetividade das intervenções, tornando as ações de promoção da saúde mais sustentáveis e capazes de produzir mudanças comportamentais duradouras.

Na mesma direção, Mazéas *et al.* (2022) verificaram que intervenções gamificadas voltadas à prática de atividade física promoveram aumento significativo da adesão dos participantes e melhoria dos níveis de exercício físico. Os autores observaram que mecanismos como desafios progressivos, recompensas simbólicas, metas individualizadas e monitoramento contínuo estimularam maior comprometimento dos usuários, evidenciando que a motivação representa um dos principais fatores responsáveis pelo sucesso das estratégias gamificadas na promoção da saúde.

Os resultados apresentados por Bas-Sarmiento *et al.* (2025) corroboram essa interpretação ao demonstrarem que intervenções digitais gamificadas favorecem mudanças consistentes nos hábitos de vida de crianças e adolescentes. Segundo os autores, a associação entre recursos tecnológicos e elementos de jogos potencializa a participação dos usuários, amplia o interesse pelas ações educativas e fortalece programas voltados à prevenção de doenças e à promoção da qualidade de vida, especialmente em ambientes escolares e comunitários.

Sob outra perspectiva, Gkintoni *et al.* (2024) evidenciam que crianças e adolescentes apresentam elevada receptividade às metodologias gamificadas, favorecendo o desenvolvimento simultâneo da saúde física, mental e das competências socioemocionais. Os autores destacam que o ambiente lúdico contribui para reduzir barreiras à aprendizagem, aumentar o interesse pelas atividades propostas e estimular comportamentos saudáveis que podem permanecer ao longo da vida, fortalecendo ações preventivas desde as fases iniciais do desenvolvimento humano.

A promoção da saúde mental também emerge como importante campo de aplicação da gamificação. Nesse sentido, Cheng e Ebrahimi (2023) afirmam que recursos gamificados ampliam o acesso às intervenções em saúde mental, favorecendo o engajamento dos participantes e reduzindo barreiras relacionadas ao estigma. Conforme os autores, a utilização de estratégias interativas fortalece o autocuidado, estimula a adesão às práticas terapêuticas e contribui para o desenvolvimento de habilidades emocionais fundamentais para a manutenção do bem-estar psicológico.

No âmbito da prevenção de doenças, Tesi *et al.* (2023) demonstram que a gamificação representa ferramenta relevante para qualificar programas de prevenção primária em Saúde Pública. Os autores observaram que intervenções baseadas em desafios, recompensas e participação colaborativa ampliam a conscientização da população acerca dos fatores de risco, favorecem mudanças comportamentais e fortalecem campanhas educativas voltadas à prevenção de agravos.

Resultados semelhantes foram identificados por Naderizadeh *et al.* (2026), que evidenciaram impacto positivo da gamificação sobre a adoção de comportamentos preventivos em programas de educação em saúde pública. Segundo os autores, estratégias gamificadas aumentam a motivação dos indivíduos para incorporar práticas preventivas ao cotidiano, favorecendo maior participação nas atividades educativas e contribuindo para a consolidação de estilos de vida mais saudáveis. Esses achados demonstram que o fortalecimento da promoção da saúde depende, sobretudo, da participação ativa da população nas intervenções propostas.

Além dos benefícios observados entre usuários dos serviços de saúde, a literatura evidencia repercussões positivas também na formação e atuação dos profissionais. Yıldız, Yıldız e Kayacik (2024) destacam que o crescimento das pesquisas sobre gamificação acompanha a necessidade de desenvolver

práticas inovadoras capazes de integrar ensino, assistência e promoção da saúde. Da mesma forma, Upadhyay, Bhatnagar e Goel (2026) ressaltam que metodologias gamificadas favorecem o desenvolvimento de competências relacionadas à liderança, ao trabalho em equipe e à tomada de decisão, aspectos fundamentais para qualificar a atuação profissional no contexto da Saúde Coletiva.

Os estudos conduzidos por Santos *et al.* (2026) e Timbo *et al.* (2025) complementam essa discussão ao evidenciarem que estratégias gamificadas favorecem maior aproximação entre profissionais, estudantes e comunidade. Enquanto o primeiro estudo demonstra ganhos significativos na aprendizagem sobre políticas públicas de promoção da saúde, o segundo revela que jogos educativos fortalecem o vínculo entre adolescentes e equipes da Atenção Primária, ampliando a participação nas ações desenvolvidas pelos serviços. Em consonância, Santos *et al.* (2023) reforçam que a adoção da gamificação no ambiente escolar contribui para consolidar hábitos saudáveis desde a adolescência, ampliando o alcance das estratégias de promoção da saúde.

Outro aspecto relevante refere-se à utilização da gamificação como ferramenta de comunicação em saúde. Toun (2024) afirma que elementos gamificados tornam os processos comunicacionais mais atrativos, estimulando maior interação entre instituições e população. Essa perspectiva converge com os achados de Nowbuth *et al.* (2023), que demonstraram melhora expressiva do conhecimento sobre resistência antimicrobiana após intervenções educativas gamificadas, evidenciando que recursos lúdicos favorecem a compreensão de conteúdos complexos e fortalecem campanhas de educação em saúde.

Por sua vez, Matkovic (2026) destaca que a ampla utilização de smartphones amplia significativamente o potencial de alcance das intervenções gamificadas, permitindo que ações educativas ultrapassem os limites físicos dos serviços de saúde. Segundo o autor, plataformas móveis possibilitam acompanhamento contínuo, feedback em tempo real e maior autonomia dos usuários, características que favorecem a manutenção do engajamento e a consolidação de comportamentos saudáveis.

Em síntese, observa-se elevada concordância entre todos os estudos analisados quanto ao potencial da gamificação para fortalecer a promoção da saúde, ampliar o engajamento comunitário e qualificar as ações desenvolvidas no Sistema Único de Saúde. As evidências indicam que essa estratégia favorece maior participação social, fortalece o vínculo entre usuários e profissionais, estimula mudanças comportamentais sustentáveis e amplia a efetividade das ações educativas.

Dessa forma, a gamificação configura-se como uma importante inovação metodológica para a Saúde Coletiva, contribuindo para o fortalecimento das práticas de promoção da saúde, prevenção de doenças e consolidação dos princípios que norteiam o SUS.

4 CONCLUSÃO

A presente revisão integrativa permitiu analisar as contribuições da gamificação para a Saúde Coletiva, evidenciando seu potencial como estratégia inovadora para a educação em saúde, o engajamento comunitário, a promoção da saúde e o fortalecimento das ações desenvolvidas no Sistema Único de Saúde. A partir da síntese das evidências científicas publicadas entre 2021 e 2026, constatou-se que a incorporação de elementos característicos dos jogos favorece processos educativos mais dinâmicos, participativos e centrados nas necessidades dos usuários, ampliando a efetividade das intervenções em diferentes contextos assistenciais.

Em relação à pergunta norteadora deste estudo, verificou-se que a gamificação contribui significativamente para fortalecer a educação em saúde, ampliar o engajamento comunitário, promover comportamentos saudáveis e qualificar as ações desenvolvidas no SUS. As evidências demonstraram que estratégias gamificadas favorecem maior motivação, participação ativa, retenção do conhecimento e desenvolvimento da autonomia dos indivíduos, aspectos essenciais para consolidar práticas de promoção da saúde fundamentadas na corresponsabilização, na participação social e na construção coletiva do cuidado.

Os resultados também evidenciaram que a gamificação apresenta ampla aplicabilidade em diferentes cenários da Saúde Coletiva, incluindo Atenção Primária à Saúde, ambiente escolar, formação de profissionais, promoção da saúde mental, prevenção de doenças, incentivo à prática de atividade física, uso racional de antimicrobianos e educação voltada a crianças, adolescentes e demais grupos populacionais. Em todos esses contextos, observou-se concordância entre os estudos quanto à capacidade dessa estratégia de fortalecer processos educativos, estimular mudanças comportamentais e aproximar os usuários dos serviços de saúde, favorecendo intervenções mais humanizadas e alinhadas aos princípios do Sistema Único de Saúde.

Outro aspecto relevante identificado refere-se ao fortalecimento da participação dos usuários nas ações de saúde. Ao transformar o indivíduo em agente ativo do processo de aprendizagem, a gamificação amplia o vínculo entre profissionais e comunidade, favorece a comunicação em saúde e incentiva o desenvolvimento do autocuidado. Além disso, o uso de tecnologias digitais, aplicativos móveis, jogos sérios e outras ferramentas interativas amplia o alcance das ações educativas, contribuindo para tornar as estratégias de promoção da saúde mais acessíveis, atrativas e efetivas em diferentes realidades socioculturais.

Apesar dos resultados promissores, a literatura analisada evidencia a necessidade de ampliar a produção científica acerca da efetividade das intervenções gamificadas em longo prazo, especialmente no contexto da Saúde Coletiva e das políticas públicas brasileiras. Dessa forma, recomenda-se o

desenvolvimento de pesquisas experimentais, estudos multicêntricos e avaliações longitudinais que investiguem os impactos da gamificação sobre indicadores de promoção da saúde, adesão às intervenções, mudança comportamental e qualidade da assistência, possibilitando o fortalecimento das evidências que subsidiem sua incorporação aos serviços de saúde.

Conclui-se, portanto, que a gamificação representa uma estratégia inovadora, eficaz e compatível com os princípios da promoção da saúde e do Sistema Único de Saúde, contribuindo para qualificar práticas educativas, fortalecer o engajamento comunitário e favorecer a construção de modelos de cuidado mais participativos, humanizados e centrados nas necessidades da população. Diante das evidências apresentadas, sua incorporação às ações da Saúde Coletiva configura-se como uma importante alternativa para potencializar a educação em saúde, ampliar a participação social e fortalecer a efetividade das políticas públicas voltadas à melhoria das condições de saúde da população.

REFERÊNCIAS

AMARAL, C. P.; PIGATTO, A. G. S. A utilização de games na educação básica: estratégias para a aprendizagem. **Disciplinarum Scientia: Naturais e Tecnológicas**, v. 23, n. 1, p. 13-29, 2022.

BARBOSA, M. A. G.; DIAS, R. C. Educação profissional e tecnológica e o ensino de matemática: reflexões sobre estratégias para o desenvolvimento da proficiência. **Revista Sítio Novo**, 2025.

BATISTA, G. P.; PORTILHO, E. M. L. Estilos, estratégias e técnicas de ensino na educação básica: professores em formação continuada. **Revista Diálogo Educacional**, v. 20, n. 64, p. 50-74, 2020.

CEDEÑO, G. C. B.; BAILÓN, J. B. Neurodidactic strategies in the teaching-learning process of basic education. **Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)**, v. 6, p. 67-76, 2021.

ERNANDES, I. *et al.* A integração da inteligência artificial na educação básica: desafios e estratégias para a formação continuada de professores. **Humanum Sciences**, 2024.

FEITEN, M. C. A prática docente na educação profissional e tecnológica: relato de uma intervenção pedagógica interdisciplinar para o curso técnico em alimentos integrado ao ensino médio. **Interfaces Científicas – Educação**, v. 12, n. 1, 2023.

FONSECA, I. R.; LISBOA, D. K. M.; MARISCO, G. Estratégias didáticas alternativas sobre educação em saúde destinadas a estudantes da educação básica. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 6, p. 39360-39370, 2020.

GUIMARÃES, J. C. *et al.* Competências socioemocionais na educação básica: estratégias pedagógicas práticas, contextos escolares reais e impactos na formação cidadã. **International Journal of Professional Business Review**, 2025.

HAN, Y. *et al.* Exploring intervention strategies for distracted students in VR classrooms. In: **Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**. New York: ACM, 2022.

NARDI, E. L.; SCHNEIDER, M. P.; RIOS, M. P. G. Qualidade na educação básica: ações e estratégias dinamizadoras. **Educação & Realidade**, v. 39, n. 2, p. 359-390, 2014.

NASCIMENTO, M. D. A. et al. Políticas públicas de letramento na educação infantil: impactos na equidade educacional e no desenvolvimento integral da primeira infância. **Revista Tópicos**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 34, p. 1-20, 2026.

NETO, A. R. D. *et al.* Contribuições de Piaget, Vigotsky e Paulo Freire na prática pedagógica: um estudo com professores(as) da educação básica. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, 2025.

OLIVEIRA, L. R. *et al.* Desafios e estratégias no processo de inclusão escolar de estudantes com Transtorno do Espectro Autista na educação básica. **Contribuciones a las Ciencias Sociales**, 2025.

RAMOS, G. P. A Resolução nº 2/2019 e o desmonte das licenciaturas no Brasil. **Revista Eletrônica de Educação**, 2024.

REIS, M. R.; COUTINHO, D. Formação de professores para a educação inclusiva: desafios e perspectivas. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, 2025.

SALAS, T. D. C.; CONDO, L. M. P. Estratégias socioafetivas na educação básica regular. **Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación**, v. 7, n. 27, p. 127-142, 2023.

SANTOS, E. A. *et al.* Inovação pedagógica e integração de tecnologias digitais na educação básica. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 12, n. 4, 2026.

SEGARRA-MORALES, A. K.; JUCA-AULESTIA, M. Strategies and skills in STEAM education: systematic review of the literature. In: ROCHA, Á. et al. (org.). **Information Technology and Systems**. Cham: Springer, 2024.

SOUZA, T. M. A experimentação no ensino de química na educação básica entre a teoria e a práxis. **Ensino de Ciências e Tecnologia em Revista**, 2022.

TUPIÑO, R. M. L. *et al.* Differentiated methodological strategies for inclusive education in basic education: scoping review. **Journal of Educational and Social Research**, v. 13, n. 6, p. 56-68, 2023.

VIANA, G. T. *et al.* Inovação na educação básica: o impacto das metodologias ativas e da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem. **Missioneira**, 2025.

YASUMURA, H. D.; BATISTA, M. A. M.; SOUZA, J. D. L. Gamificação na educação básica: impactos na aprendizagem e desafios de implementação. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, 2025.