ISSN: 2358-8829

# O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO MÉTODO ATIVO DE ENSINO NO CURSO TÉCNICO DE LOGÍSTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

Lailson Brito Silva [1]
Ulita Piatkov [2]
Carlos Eduardo Braga Chaves [3]
Leticia Thuany Dichete Lima [4]
Beatriz Zulmira de Jesus Costa [5]

## 1. INTRODUÇÃO

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT) enfrenta o desafio de integrar conhecimentos teóricos às demandas práticas do mercado de trabalho, especialmente na formação técnica em Logística. Nesse contexto, a gamificação apresenta-se como uma metodologia ativa que incorpora elementos dos jogos ao processo de ensino, favorecendo a participação, a resolução de problemas e a tomada de decisão (Huotari; Hamari, 2012; Prensky, 2003). Estudos apontam contribuições positivas dessa estratégia para a motivação, o engajamento e a aprendizagem, embora seus resultados dependam do planejamento pedagógico e do contexto de aplicação (Sailer; Homner, 2020; Nylén-Eriksen et al., 2025). Entretanto, ainda são limitadas as investigações sobre a percepção dos estudantes da educação profissional quanto à utilização dessa metodologia em disciplinas técnicas.

Diante dessa lacuna, o estudo tem como objetivo investigar a percepção dos estudantes do Curso Técnico em Logística Integrado ao Ensino Médio acerca da utilização da gamificação como estratégia de ensino, considerando sua frequência de aplicação e suas contribuições percebidas para o interesse, a motivação e a aprendizagem. Para isso, desenvolveu-se uma pesquisa exploratória com estudantes do Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), Campus Primavera do Leste, mediante aplicação de questionário eletrônico, que obteve 64 respostas válidas. Os dados foram analisados por meio de estatística descritiva, utilizando frequências absolutas e relativas. A investigação busca contribuir para a compreensão da aceitação da

[1] Professor do Curso Técnico em Logística, do Instituto Federal - MT, lailson.b@colaborador.ifmt.edu.br ;
[2] Estudante de Ensino Médio Técnico do Curso de Logística do Instituto Federal Federal - MT ulita.piatkov@estudante.ifmt.edu.br;
[3] Estudante de Ensino Médio Técnico do Curso de Logística do Instituto Federal Federal - MT, chaves.b@estudante.ifmt.edu.br.
[4] Estudante de Ensino Médio Técnico do Curso de Logística do Instituto Federal Federal - MT, leticia.dichete@estudante.ifmt.edu.br;
[5] Professora orientadora: Licenciatura em Português, Inglês, Faculdade Ciências - MT, beatriz.zulmira@colaborador.ifmt.edu.br.

ISSN: 2358-8829

gamificação na formação técnica e subsidiar práticas pedagógicas que fortaleçam a integração entre teoria e prática.

## 2. METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como exploratória, tendo como finalidade compreender a percepção dos estudantes acerca da utilização da gamificação como estratégia pedagógica no Curso Técnico em Logística Integrado ao Ensino Médio. Segundo Gil (2019), a pesquisa exploratória possibilita maior familiaridade com fenômenos ainda pouco investigados. A coleta de dados ocorreu por meio da aplicação de um questionário eletrônico, composto por questões fechadas, organizadas em dois eixos: o primeiro destinado a identificar a frequência de utilização da gamificação pelos docentes e as disciplinas em que essa prática é mais recorrente; e o segundo voltado à percepção discente sobre o interesse, a motivação, o engajamento e a contribuição dessa metodologia para a aprendizagem.

A investigação foi realizada com estudantes do Curso Técnico em Logística do Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), Campus Primavera do Leste, obtendo-se 64 respostas válidas, provenientes de participação voluntária. Os dados foram organizados em planilhas eletrônicas e submetidos à análise estatística descritiva, mediante utilização de frequências absolutas e relativas, apresentadas em tabelas e gráficos.

## 3. REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos constituem estratégias pedagógicas que buscam ampliar a participação discente por meio de desafios, cooperação e resolução de problemas. Segundo Prensky (2003), os jogos favorecem o envolvimento dos estudantes, estimulando a curiosidade, a persistência e a aprendizagem ativa. No ensino técnico em Logística, essas estratégias permitem aproximar os conteúdos teóricos de situações profissionais, como gestão de estoques, transportes e tomada de decisão, contribuindo para uma formação mais dinâmica e contextualizada.

Tal método consiste na incorporação de elementos característicos dos jogos em contextos que não são originalmente lúdicos, visando ampliar o envolvimento e a

ISSN: 2358-8829

participação dos indivíduos. Conforme Huotari e Hamari (2012), sua aplicação ultrapassa a utilização de pontuações e recompensas, envolvendo a criação de experiências significativas. No contexto educacional, recursos como desafios, rankings, níveis e feedback podem estimular a participação discente, desde que estejam alinhados aos objetivos pedagógicos e às competências que se pretende desenvolver.

A metodologia apresenta potencial para fortalecer a motivação e o engajamento discente, especialmente quando proporciona autonomia, interação social e percepção de competência. Sailer e Homner (2020) destacam que elementos como desafios, feedback e colaboração podem favorecer o envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem. Entretanto, seus efeitos dependem da organização das atividades e das características dos participantes, tornando a percepção discente um indicador relevante para avaliar a aceitação e a contribuição pedagógica dessa metodologia.

## 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base nos dados coletados, observa-se uma frequência relativamente baixa em relação ao que se espera ou que é sugerido pela literatura.

Com base nos dados coletados, observa-se que 65,6% dos alunos afirmam que os professores das disciplinas utilizam a gamificação somente às vezes indicando a utilização de modo casual, associado a isso 29,7% das respostas indicaram que os professores raramente utilizam tal ferramenta em suas aulas. Tais dados demonstram que, o ato de não utilizar a gamificação pode ocasionar a perda de oportunidade de tornar o corpo discente mais motivado em suas ações acadêmicas, como afirma Nylén-Eriksen et al. (2025).

Como identificou-se uma frequência, mesmo que baixa, do uso da gamificação, o estudo buscou mapear de quais áreas partem tal iniciativa, se da área dos professores do núcleo comum ou dos professores do núcleo técnico do curso de logística.

Diante dos dados apresentados, é possível observar que 76,6% dos alunos percebem que os professores que mais utilizam a metodologia gamificada são os professores do núcleo técnico da escola, ou seja, professores de logística, mas, pode-se observar também que alguns estudantes (6,3%) afirmaram que, somente, os professores

do núcleo comum também utilizam tal método. Além do mais, 17,2% dos estudos possuem a percepção de que todos os professores, de algum modo, utilizam jogos como ferramenta de ensino em algum momento da disciplina.

De modo a contribuir, optou-se por compreender qual o nível de interesse dos alunos no conteúdo da disciplina quando os professores utilizam a gamificação para complementar a didática da disciplina. Para identificar a percepção dos alunos levantou-se a seguinte afirmação: *"Quando os professores utilizam jogos para explicar ou revisar os conteúdos as aulas se tornam mais interessantes!"*. Após isso, atribui-se uma escala de 1 a 5, onde 1 representa o mais baixo nível de concordância, **"discordo totalmente"** e o 5 representa o nível máximo de concordância, "**concordo totalmente".**

Como resultado, foi possível observar que 70,3% dos estudantes atribuíram o máximo nível de concordância na afirmação de que a gamificação torna a aula mais interessante.Tais dados, remetem uma tendência de preferência pelo uso da gamificação por parte dos alunos, uma vez que, os níveis de discordância não conseguem ultrapassar 6% do total de alunos que participaram da pesquisa.

Como mencionado anteriormente, Nylén-Eriksen et al. (2025) afirmam que o uso da gamificação torna os estudantes mais motivados com as atividades das disciplinas, para buscar essa evidência neste estudo, utilizamos a mesma escala de 0 a 5 para mensurar o nível de concordância sobre o fator motivação, ou seja, se os alunos se sentem mais motivados com a utilização dessa ferramenta. A resposta para esse objetivo pode ser visualizada na tabela 02.

**Tabela 02: A gamificação e a motivação dos alunos**

| Níveis de concordância | Percentual de cada nível |
|---|---|
| Nível 1 - Discordo totalmente | 0,0% |
| Nível 2 - Discordo | 3,1% |
| Nível 3- Neutro | 9,4% |
| Nível 4 - Concordo | 34,4% |
| Nível 5 - Concordo totalmente | 53,1% |

Fonte: Dados da pesquisa

ISSN: 2358-8829

Tendo por base os dados da tabela, podemos constatar que o que foi afirmado por Nylén-Eriksen et al. (2025) se confirma, 53,1% dos alunos concordam totalmente com o argumento de que a gamificação os torna ainda mais motivados. Para contribuir ainda mais com a afirmação, o segundo nível mais alto de concordância possui 34,4%, que somado com o nível mais alto correspondem a 87,5% do total dos respondentes, deixando apenas 9,4% para quem tem o posicionamento neutro e 3,1% para aqueles que discordam da afirmação.

Conforme constatado pela pesquisa, sabe-se que os docentes do curso de logística utilizam o método gamificado durante suas disciplinas, com base nesta constatação tornou-se de interesse deste estudo compreender como e em que estágio da disciplina essa metodologia é introduzida.

Além disso, foi possível perceber que 43,8% dos estudantes afirmam que os professores utilizam a gamificação para introduzir o conteúdo da disciplina, 29,7% afirmam que os jogos são utilizados para explicar o conteúdo, 78,1% afirma que os jogos são utilizados para revisar os conteúdos antes da prova.

O maior percentual da percepção que diz respeito ao uso dos jogos para revisar os conteúdos remete ao questionamento sobre quais jogos estão sendo utilizados como ferramenta gamificada, para sanar tal questionamento, buscou-se saber quais os jogos que são mais utilizados no cotidiano dos alunos.

**Tabela 03: Jogos utilizados como ferramentas de ensino.**

| | |
|---|---|
| Kahoot | 66,66% |
| Desafio Logiplay | 29,62% |
| Forca | 3,70% |

Fonte: Dados da pesquisa

Podemos observar que , aquele que possui o maior percentual de utilização é o jogo Kahoot, considerado uma plataforma global de aprendizagem baseada em jogos, que utiliza a gamificação para tornar a educação e o ensino mais interativos e dinâmicos.

Em segundo lugar, com 29,62% de frequência de utilização está o “ Desafio Logiplay”, este associado a um projeto de ensino criado e aplicado pelos professores do eixo de logística, que consiste em um simulador empresarial, onde as turmas formam grupos que se tornam empresas, e tais empresas simulam o funcionamento rotineiro de um negócio situado no ramo da indústria e comércio, pois estes, compram insumos, fabricam mercadorias, fazem financiamentos, gerenciais recursos empresariais e vende uma mercadoria.

Tal ferramenta incentiva a competição entre as empresas que participam da simulação, criando um ranking, considerando os resultados acumulados das organizações de modo individual.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados evidenciam que a gamificação está presente no Curso Técnico em Logística, embora sua utilização ainda ocorra de maneira ocasional, principalmente nas disciplinas técnicas e em atividades de revisão de conteúdos. A percepção dos estudantes demonstra elevada aceitação da metodologia, destacando suas contribuições para o interesse, a motivação e o engajamento nas atividades acadêmicas. Entretanto, observa-se a necessidade de ampliar sua aplicação para outras etapas do processo de ensino-aprendizagem, fortalecendo a integração entre teoria e prática.

**Palavras-chave:** Gamificação, Métodos ativos de ensino, Engajamento, Desempenho

## REFERÊNCIAS

HUOTARI, Kai; HAMARI, Juho. Defining Gamification - A Service Marketing Perspective. In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE, 16., 2012, Tampere. Proceedings... New York: ACM, 2012. p. 17-22.

LEGAKI, Nikoletta-Zampeta et al. The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. International Journal of Human-Computer Studies, [s. l.], v. 144, 102496, jun. 2020. Disponível em: https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496.

NYLÉN-ERIKSEN, Mats et al. Game-thinking; utilizing serious games and gamification in nursing education – a systematic review and meta-analysis. BMC Medical Education, [s. l.], v. 25, n. 140, jan. 2025. Disponível em: https://doi.org/10.1186/s12909-024-06531-7.

PRENSKY, Marc. Digital Game-Based Learning. ACM Computers in Entertainment, [s. l.], v. 1, n. 1, out. 2003.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.