

“GAMIFICANDO INDICADORES LOGÍSTICOS: UMA EXPERIÊNCIA ATIVA NA FORMAÇÃO DE JOVENS PROFISSIONAIS”

Aline Leonel dos Santos Romig – SENAI POMERODE
Aline.romig@edu.sc.senai.br

INTRODUÇÃO: A intervenção foi desenvolvida na turma do curso de Aprendizagem Industrial – Operações Logísticas, dentro da Unidade Curricular de Distribuição e Transporte. O objetivo da prática foi reforçar a compreensão de indicadores logísticos essenciais, como OTIF, tempo médio de atendimento e lead time, por meio de metodologias ativas que aproximassem teoria e prática. O conceito que fundamentou a atividade baseia-se na aprendizagem baseada em projetos, estimulando criatividade, colaboração e contextualização. A justificativa para a intervenção está na necessidade de proporcionar experiências que permitam ao aluno compreender e aplicar, de forma dinâmica, indicadores fundamentais para a eficiência nos processos logísticos. **METODOLOGIA:** A prática foi realizada em sala de aula, com todos os alunos da turma de Aprendizagem Industrial – Operações Logísticas. A atividade ocorreu ao longo de encontros destinados ao desenvolvimento de jogos de tabuleiro, nos quais os estudantes deveriam transformar indicadores logísticos em mecânicas práticas de jogo. Foram utilizados materiais físicos como papel, cartolina, marcadores, além de ferramentas digitais para grupos que optaram por criar jogos on-line. Os alunos receberam o desafio de representar, dentro da lógica dos jogos, os indicadores OTIF, tempo médio de atendimento e lead time, demonstrando como eles influenciam o fluxo logístico. A proposta incluiu momentos de discussão, testes de jogabilidade, ajustes e apresentação final. Não houve necessidade de cuidados éticos específicos, pois as atividades foram desenvolvidas exclusivamente no contexto escolar, sem exposição de dados sensíveis. **RESULTADOS:** Os resultados evidenciaram alto nível de engajamento, criatividade e capacidade de aplicação dos conceitos estudados. Os alunos desenvolveram diferentes tipos de jogos, variando entre jogos físicos tradicionais e jogos on-line, demonstrando domínio dos indicadores logísticos e clareza na representação de suas variáveis. Observou-se que os estudantes conseguiram transformar conceitos técnicos em dinâmicas lúdicas, o que reforçou a compreensão prática dos temas tratados. Relatos dos participantes destacaram que a atividade tornou os indicadores mais fáceis de visualizar, entender e aplicar. Além disso, o processo colaborativo favoreceu a comunicação, a tomada de decisão e o pensamento estratégico, habilidades essenciais para a área logística. **CONCLUSÕES:** A intervenção mostrou-se eficaz para o desenvolvimento de competências técnicas e comportamentais relacionadas à logística. Entre os pontos fortes, destacaram-se a criatividade dos alunos, a inovação na construção dos jogos e a capacidade de aplicar conceitos complexos em atividades acessíveis e didáticas. Como fragilidade, identificou-se a necessidade de maior tempo para aprofundar testes de jogabilidade em alguns grupos. Para ações futuras, recomenda-se ampliar a variedade de indicadores trabalhados, promover apresentação dos jogos a outras turmas e explorar plataformas digitais mais avançadas para desenvolvimento de jogos on-line. A prática reforçou a importância de metodologias ativas no ensino profissionalizante, estimulando protagonismo e autonomia.

Palavras-chave: Logística; Aprendizagem ativa; Indicadores de desempenho.