GAMIFICAÇÃO NO ENSINO TÉCNICO DE NÍVEL MÉDIO EM ADMINISTRAÇÃO: POSSIBILIDADES E DESAFIOS PARA O ENGAJAMENTO DISCENTE

Afonso Henrique Souza de Assis[1*]
[1]Doutorando em Ciências da Educação na Universidad Leonardo da Vinci
*profafonsoassis@gmail.com
Área Temática: Práticas Pedagógicas e Metodologias Ativas

INTRODUÇÃO: A Educação Profissional e Tecnológica de Nível Médio exige práticas pedagógicas capazes de articular conhecimentos teóricos às situações concretas do mundo do trabalho. No curso Técnico em Administração, conteúdos como gestão de pessoas, finanças, marketing e empreendedorismo costumam ser trabalhados de forma expositiva, o que dificulta o engajamento de estudantes adolescentes habituados a ambientes digitais interativos. A gamificação, entendida como o uso de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, apresenta-se como alternativa para ampliar a participação e dar sentido ao processo formativo. **OBJETIVO:** Analisar as contribuições e os limites da gamificação como estratégia de ensino e aprendizagem no curso Técnico em Administração de nível médio. **METODOLOGIA:** Trata-se de pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica de artigos, dissertações e teses publicados entre 2015 e 2025 nas bases SciELO, Portal de Periódicos da CAPES e Google Acadêmico, a partir dos descritores gamificação, educação profissional e ensino técnico. Os estudos selecionados foram examinados por análise de conteúdo temática. **RESULTADOS:** A literatura aponta que sistemas de pontuação, rankings, missões, feedback imediato e simulações empresariais favorecem a motivação, a cooperação entre pares e a aplicação de conceitos administrativos em problemas próximos da realidade das organizações. Os estudos indicam, entretanto, como obstáculos a infraestrutura tecnológica limitada das escolas públicas, a carência de formação docente específica e o risco de a competição se sobrepor à aprendizagem quando as atividades não possuem objetivos pedagógicos bem definidos. **CONCLUSÕES:** A gamificação mostra potencial para aproximar a formação técnica em Administração das demandas do mundo do trabalho, desde que planejada de modo intencional, alinhada ao currículo e acompanhada de processos avaliativos coerentes. Recomenda-se investir na formação continuada dos professores e na realização de estudos empíricos nas redes estaduais de ensino.

Palavras-chave: Educação Profissional. Metodologias Ativas. Motivação. Prática Docente.