



## **CONECTANDO FUTUROS E CARREIRAS: O IMPACTO DO PROJETO ALUMNI E DA GAMIFICAÇÃO NA ENGENHARIA DE PRODUÇÃO**

**ANA CLARA CÂMARA GOMES DE SOUSA**

Universidade Federal Rural do Semi-Árido

[ana.sousa54329@alunos.ufersa.edu.br](mailto:ana.sousa54329@alunos.ufersa.edu.br)

**ILANY MICAELY SANTOS DA SILVA**

Universidade Federal Rural do Semi-Árido

[ilanymicaely@gmail.com](mailto:ilanymicaely@gmail.com)

**NATÁLIA VELOSO CALDAS DE VASCONCELOS**

Universidade Federal Rural do Semi-Árido

[natalia.vasconcelos@ufersa.edu.br](mailto:natalia.vasconcelos@ufersa.edu.br)

### **RESUMO**

O Projeto Alumni é uma iniciativa do curso de Engenharia de Produção de uma universidade do interior do Rio Grande do Norte, com o objetivo de aproximar alunos ativos e egressos e também fortalecer o vínculo destes com a universidade. Essa aproximação visa proporcionar benefícios mútuos: para egressos e discentes. O Portal Alumni é uma plataforma de apoio contínuo à carreira, acesso a uma rede de contatos e informações sobre o mercado de trabalho; para a universidade, fortalece o vínculo com seus graduados, criando uma rede de colaboração que contribui para o aprimoramento contínuo do curso e da experiência acadêmica; e para os alunos atuais, proporciona oportunidades de aprendizado e networking, além de inspirar e motivar futuros profissionais. O jogo definido como Quiz dos Egressos utiliza a gamificação como estratégia interativa para exportar dados sobre o mercado de trabalho e a trajetória profissional dos ex-alunos. Os resultados da pesquisa, de natureza qualitativa-quantitativa, obtidos por meio de questionário aplicado aos egressos, demonstram que essa contribuição não apenas gera engajamento acadêmico, mas também contribui para a construção de um ambiente colaborativo, fortalecendo o networking, impulsionando o desenvolvimento profissional e incentivando a melhoria contínua do curso.

**Palavras chave:** Alumni; Gamificação; Engenharia de Produção; Egressos.

## 1. INTRODUÇÃO

De acordo com Calbino (2020) os egressos da graduação assumem um papel estratégico para compreensão acerca da efetividade profissional dos conhecimentos adquiridos no período da formação, que permite avaliar continuamente o processo de formação profissional, e também avaliar as necessidades do mercado. O dinâmico mercado de trabalho da atualidade exige dos profissionais habilidades multidisciplinares e uma constante adaptação às mudanças. Nesse cenário, a formação acadêmica desempenha um papel crucial na preparação dos alunos para os desafios profissionais. No entanto, identificar a eficácia dessa formação e ajustá-la às demandas do mercado requer um diálogo contínuo entre instituições de ensino superior e seus egressos.

Com o objetivo de fomentar essa conexão foi concebido o "Projeto Alumni: Estreitando Laços entre Estudantes e Egressos na Engenharia de Produção". Entre as três ações que envolvem o projeto estão: Portal, Quiz e resultados. A primeira ação foi a criação de um portal no *site* do curso que serve como elo entre a universidade, seus ex-alunos e os estudantes em formação. Tal iniciativa visa, não apenas fortalecer a rede de contatos, mas também oferecer uma troca de experiências e conhecimentos, essenciais para o aperfeiçoamento do curso e para o desenvolvimento profissional dos envolvidos, oferecendo o apoio contínuo à carreira, acesso a uma rede de contatos e informações sobre o mercado de trabalho.

Após a iniciativa do portal como forma de fortalecimento da rede de contato, uma outra ação foi desenvolvida: O jogo. Desenvolvido através de uma metodologia ativa: a gamificação. O jogo foi chamado de "Quiz dos Egressos", uma ferramenta para aproximar os discentes da realidade da futura profissão, abordando de forma dinâmica e prática, aspectos da trajetória atual dos egressos, como: local de residência, área de atuação, remuneração, vínculo com a engenharia, avaliação da graduação e outras questões relevantes.

Este artigo tem como objetivo apresentar os resultados de um projeto de pesquisa, focando na análise da satisfação de egressos com o curso, o interesse em manter vínculo com a universidade e o impacto positivo da gamificação como ferramenta de engajamento.

O estudo está estruturado em fundamentação teórica, metodologias aplicadas e os resultados iniciais, destacando a importância de iniciativas que conectam egressos, discentes e mercado de trabalho.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Essa seção apresenta conceitos fundamentais para a compreensão do leitor, fornecendo referências sólidas que proporcionam um conhecimento amplo e claro para o público, contribuindo positivamente para o resultado final. Os principais temas serão abordados em sub tópicos: Projeto Alumni, Metodologias Ativas - Gamificação e Egressos e Mercado de Trabalho.

### 2.1 PROJETO ALUMNI

O conceito de Alumni, como descrito por Pace (2003), é amplamente utilizado em muitos países para referir-se tanto aos alunos atuais de uma instituição universitária quanto aos seus ex-alunos. Ele explica que o termo remetia à ideia de uma criança alimentada por pessoas não familiares, mas ao longo do tempo passou a ser aplicado também àqueles que

recebem uma alimentação intelectual na escola. A primeira associação de alumni secretaries foi constituída na Ohio State University, em 1913 (Webb, 1998).

De acordo com Leopoldo (2019), “os ex-alunos de uma Instituição são seu principal ativo, eles possibilitam às Instituições de Ensino Superior (IES) o retorno acerca de sua contribuição efetiva para com a sociedade”. Por intermédio do fortalecimento dos laços dos ex-alunos com a universidade, é possível atribuir valores para a organização e gerar *insights* valiosos sobre o desenvolvimento da universidade no meio em que está inserida.

O portal Alumni é uma ferramenta para unir laços duradouros, como também, um banco de talentos para o mercado de trabalho. Sertoglu e Berkowitch (2002) salientam que, em tempos de uma difícil conjuntura e de procura exaustiva de novos talentos, muitas empresas gastam uma parcela significativa do seu tempo a gerir os chamados *human assets*, ou seja, humanos ativos, a fim de atraírem novos e reterem os seus antigos talentos de topo para conseguirem uma vantagem competitiva.

## 2.2 METODOLOGIAS ATIVAS – GAMIFICAÇÃO

As metodologias ativas vêm ganhando destaque no ensino superior por promoverem o protagonismo do aluno em seu processo de aprendizagem. As metodologias ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos (BERBEL, 2011).

Dentre as metodologias, a gamificação tem se mostrado uma ferramenta eficaz, pois utiliza elementos de jogos para engajar e motivar os participantes, facilitando a assimilação de conteúdos complexos. Segundo White (2001), estratégias de aprendizado baseadas em resolução de problemas e interação prática preparam os estudantes não apenas para os desafios acadêmicos, mas também para a vida profissional.

Vianna et al. (2011) consideram que a gamificação abrange a utilização de mecanismos de jogos para resolução de problemas, para motivação e o engajamento de um determinado público. Para Burke (2015), a gamificação cria um novo olhar para as pessoas se envolverem em uma atividade, com objetivo de atingir resultados que parecem difíceis.

Aplicar gamificação para engajar um indivíduo como método de ensino é pensar em como a aprendizagem da pessoa pode alcançar resultados relevantes em menos tempo, como cita Alves (2015) “em termos de aprendizagem, um dos maiores benefícios é o fato de que os games diminuem sensivelmente o tempo necessário para o aprendizado de um conceito”.

## 2.3 EGRESSOS E MERCADO DE TRABALHO

Os egressos representam uma fonte inestimável de informações para a avaliação e melhoria contínua dos cursos de graduação. Como destaca Coelho e Matos (2019), o acompanhamento de ex-alunos possibilita às instituições de ensino compreenderem melhor a inserção dos formados no mercado de trabalho e ajustarem suas práticas pedagógicas às necessidades atuais.

O desenvolvimento de ações voltadas à manutenção do vínculo com os egressos fortalece as atividades institucionais que integram a gestão universitária e permite às instituições despontarem como referência de qualidade de ensino, no desenvolvimento da pesquisa e na prática da extensão (SILVA; BEZERRA, 2015), elevando os índices de captação de estudantes.

Nesta perspectiva, Lousada e Martins (2005) destacam que é fundamental saber o que os egressos pensam acerca da formação recebida para então fazer os ajustes necessários no sistema de ensino de forma que este permaneça em sintonia com as demandas do campo profissional. Essa iniciativa não apenas reforça a conexão entre ex-alunos e a universidade, mas também transforma o aprendizado em algo dinâmico e significativo, contribuindo para uma formação mais alinhada às expectativas do mercado de trabalho.

Os três temas se comunicam pois fazem parte de um ciclo de melhoria contínua na educação, no ensino superior. O acompanhamento dos egressos permite identificar pontos fortes e fracos da formação recebida, possibilitando ajustes no ensino para atender melhor às exigências do mercado de trabalho. Isso, por sua vez, torna a formação mais robusta e eficaz para os futuros profissionais.

### 3. METODOLOGIA

Nesta seção será apresentada a estrutura metodológica para a execução da presente pesquisa, contemplando a caracterização da pesquisa e as etapas necessárias para a realização do trabalho.

#### 3.1. CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

A metodologia pode ser entendida como um conjunto de métodos, procedimentos e técnicas que são postas em ação para alcançar determinado objetivo (PEREIRA, 2016).

De acordo com Turrioni e Mello (2012), é possível categorizar a pesquisa científica em termos de sua natureza, objetivos, abordagem e método. No Quadro 1, apresenta-se a caracterização da pesquisa.

Quadro 1 – Caracterização da Pesquisa

<b>Natureza</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Método</b>	<b>Abordagem</b>
Aplicada	Descritiva e Explicativa	Estudo de caso	Quali-Quantitativa

Fonte: Autoria própria (2025)

De acordo com Andrade (2017), a presente pesquisa é de natureza aplicada, uma vez que, busca soluções práticas para fomentar o elo entre a universidade e os egressos. Com relação ao objetivo da pesquisa, ela é classificada como descritiva e explicativa, pois busca descrever características das estratégias de apoio e explicar os fatores que influenciam sua eficácia na transição para o mercado de trabalho.

De acordo com Gil (2022), a presente pesquisa é um estudo de caso, considerando uma análise detalhada sobre os portais do alumni e insights sobre os egressos, para atingir o conhecimento necessário para o desenvolvimento do Quiz dos Egressos. Em sua abordagem, utiliza o método quali-quantitativo, combinando questionários para análise estatística de padrões e entrevistas para aprofundar as percepções individuais dos graduandos sobre as estratégias de apoio.

## 3.2. ETAPAS DA PESQUISA

A pesquisa foi desenvolvida a partir de cinco etapas. A primeira foi realizada com o auxílio do arcabouço teórico, por intermédio do *benchmarking* de universidades brasileiras e estrangeiras, com o intuito de coletar *insights* para idealização do portal *alumni* com o objetivo de construir laços duradouros entre a universidade e os egressos. Baseado em boas práticas de universidades de renome, como USP, *Harvard*, *Oxford*, entre outras, adaptando-as constantemente à realidade da universidade.

A segunda etapa consistiu na elaboração e realização do formulário virtual, denominado “Egressos de Engenharia de Produção e o curso”. O formulário foi composto por 23 perguntas: 12 Objetivas e 11 subjetivas. Abordando sobre diversos aspectos da trajetória atual dos egressos, como: área de atuação, remuneração, avaliação da graduação, localização e outros aspectos relevantes que pudessem contribuir com a trajetória profissional e percepções dos ex-alunos em relação à formação acadêmica recebida.

Para determinar o tamanho da amostra, utilizou-se um modelo de amostragem por proporção, considerando a variabilidade máxima (Bolfarine e Bussab, 2005). Com uma amostra de 57 respondentes, uma população de 112 pessoas, obtemos 95% de confiança e margem de erro de  $\pm 9,14\%$ . Os dados foram coletados através de formulário, aplicado entre os meses de março/24 a maio/24. Através dos dados obtidos foi possível realizar a terceira etapa da pesquisa que consistiu em analisar e utilizar como base para a criação da gamificação intitulada como “Quiz dos egressos”.

O jogo foi desenvolvido com o propósito de aproximar os estudantes da realidade profissional dos ex-alunos. Um dos desafios do jogo, por exemplo, envolve tentar descobrir a faixa salarial dos egressos, o que pode servir como um fator motivador para os alunos que ainda estão no curso. Essa abordagem não só engaja os estudantes como também os conecta diretamente às demandas reais do mercado. Engajando e incentivando-os a refletir sobre suas próprias trajetórias e escolhas futuras, proporcionando uma experiência dinâmica e interativa.

Após a aplicação do Quiz, foi realizada uma coleta de relatos dos alunos participantes, com o intuito de registrar suas experiências e percepções em relação à iniciativa. A coleta foi conduzida por intermédio do e-mail, a partir do seguinte questionamento "Como foi a reação dos alunos do curso ao identificar resultados como: empregabilidade, salário, área de atuação?".

Assim, o jogo não só complementa o portal como uma extensão interativa de seus objetivos, mas também reforça o propósito do Projeto *Alumni* de criar um ambiente colaborativo, onde os ex-alunos compartilham suas experiências e os estudantes em formação têm a oportunidade de compreender melhor o mercado de trabalho e o impacto de suas escolhas acadêmicas.

## 4. RESULTADOS

### 4.1. PORTAL ALUMNI

Ao acessar o portal Alumni da Engenharia de Produção, os usuários encontram diversas opções que demonstram o compromisso da universidade em estreitar os laços entre alunos e ex-alunos. Cada menu foi elaborado para atender às necessidades específicas da comunidade, oferecendo uma experiência enriquecedora.

Os campos foram inseridos no site do curso, o menu principal intitulado “Projeto Alumni” é apresentado através de quatro menus secundários. O primeiro menu como é mostrado na Figura 1 “O projeto” apresenta o projeto, a origem da iniciativa, os stakeholders envolvidos no desenvolvimento do projeto, desafios e objetivos.

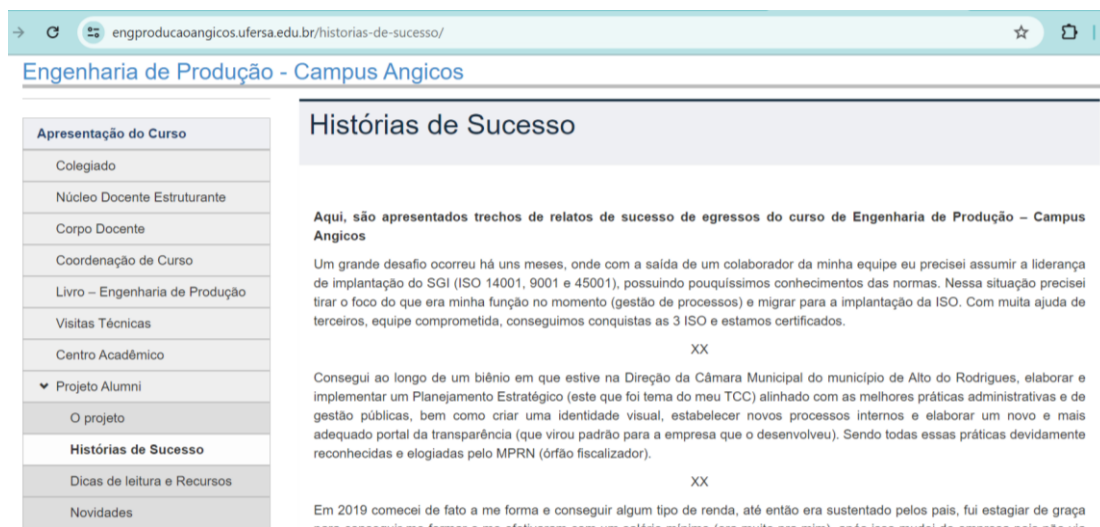
Figura 1- Site em construção “O projeto”



Fonte: Autoria Própria (2025)

O segundo menu intitulado “História de Sucesso”, retratado na Figura 2, compartilha relatos inspirados de ex-alunos que superaram desafios e alcançaram sucesso em suas carreiras, criando um ambiente motivacional para cultivar outros a buscarem seus objetivos.

Figura 2- Site em construção “Histórias de Sucesso”



Fonte: Autoria Própria (2025)

O menu "Novidades" oferece informações atualizadas sobre a universidade, destacando oportunidades e conquistas notáveis dos ex-alunos. Os usuários podem acessar notícias sobre a instituição e os feitos de antigos alunos.

A seção "Leitura e Recursos" mantém a comunidade informada e engajada, com recomendações de livros, softwares e artigos relevantes para alunos e ex-alunos, promovendo maior integração com o mercado de trabalho e tendências da área.

O menu "Projeto Alumni" apresenta informações sobre a universidade, incluindo sua missão, visão e valores, além da história do curso de Engenharia de Produção. Também são compartilhados detalhes sobre a criação do projeto Alumni, os desafios enfrentados e o objetivo da plataforma, além dos membros que participaram do desenvolvimento do projeto.

Importante ressaltar que os menus: Novidades, Projeto Alumni e Leitura e Recursos ainda estão em processo de construção, visto que tal projeto está em andamento.

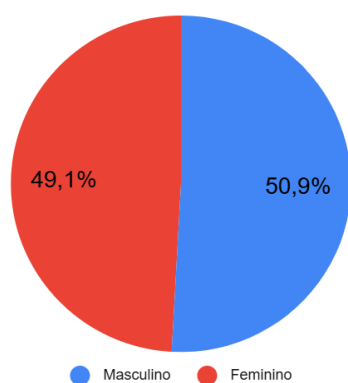
## 4.2. PESQUISA COM EGRESSOS

Nesta seção será apresentado o perfil dos respondentes, em seguida a análise e interpretação dos dados que foram coletados por meio da aplicação do questionário a fim de identificar a percepção dos egressos quanto ao curso, o ensino recebido durante a graduação, compreender o perfil profissional, formações complementares, desafios e conquistas dos ex-alunos do curso de Engenharia de Produção. Com relação a aplicação do questionário, o mesmo está organizado em cinco blocos: o primeiro bloco refere-se à caracterização do perfil dos egressos, o segundo bloco contempla o perfil profissional e mercado de trabalho, o terceiro bloco a percepção dos participantes quanto a qualidade do curso (Egressos e Universidade), o quarto bloco é um espaço aberto para indicações para auxiliar na vida acadêmica e o quinto bloco histórias de sucesso para inspirar os futuros engenheiros.

### 4.2.1. Caracterização do perfil dos respondentes

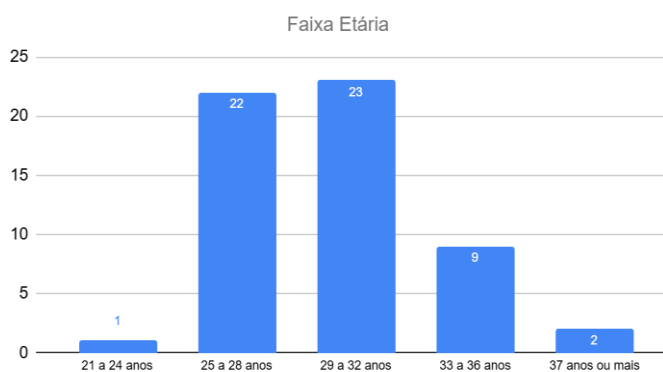
Dos 57 respondentes, 50,9% é do sexo feminino e 49,1% do sexo masculino, evidenciando a presença do sexo feminino no curso de engenharia de produção. 23 pessoas estão na faixa etária entre 29 a 32 anos, o que se pode considerar a maioria.

Gráfico 1 – gênero



Fonte: Autoria Própria (2025)

Gráfico 2 – Faixa etária



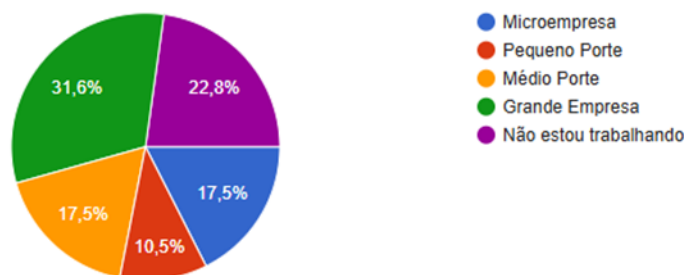
Fonte: Autoria Própria (2025)

#### 4.2.2. Perfil profissional e mercado de trabalho

Foi questionado qual o ano de conclusão e 14 pessoas das 57 respondentes concluíram em 2022. Além disso, foi questionado se os egressos após a conclusão do curso, realizou ou realiza alguma formação complementar, e dos 57, apenas 16 não possuíam. Os outros 41 respondentes possuíam: 5 Graduação, 17 especialização-MBA, 14 mestrado ou 5 doutorados. Além disso, eles teriam que informar qual a localização da empresa que você está trabalhando, qual o porte da empresa e qual cargo ocupava. Dos 57 participantes, 13 estão trabalhando em Natal/RN e 11 não estão trabalhando no momento. Os outros respondentes estão por Angicos 6, Mossoró 4, Assú 3, entre outras cidades.

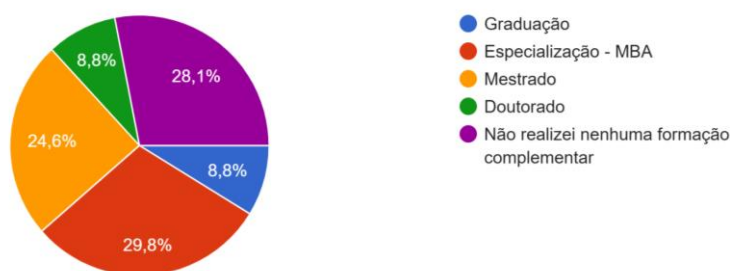
18 dos participantes estão trabalhando em empresas de grande porte, 10 em médio porte, 6 pequeno, 10 em microempresa e 13 não estão trabalhando. Das respostas obtidas, 17 participantes ocupam o cargo de analista/técnico, 17 supervisor, gerente ou engenheiro, 5 empresários, 3 professores e 15 não estão trabalhando.

Gráfico 3 – cargo



Fonte: Autoria Própria (2025)

Gráfico 4 –Formação Complementar



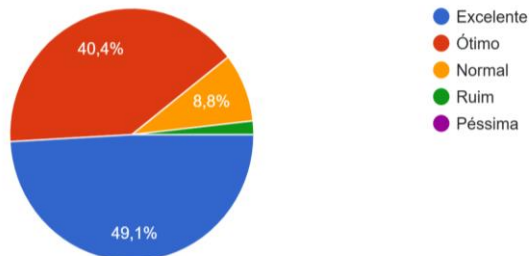
Fonte: Autoria Própria (2025)

#### 4.2.3. Egressos e Universidade

Para realizar a análise da percepção da qualidade do curso de engenharia de produção sob a ótica dos egressos, foram estruturadas 5 perguntas divididas em subjetivas e múltipla escolha. Analisando as respostas, nota-se que quanto a formação no curso de engenharia de produção, a maioria dos respondentes definem como excelente (28) e ótimo (23), apenas 10,6% definem como normal (5) ou ruim (1). Dos 57 participantes, 55 recomendariam a profissão de engenheiro de produção. Dessa forma, pode ser entendido que apesar de uma minoria, como 7 pessoas não terem respondido as subjetivas, a maioria (50) afirma a

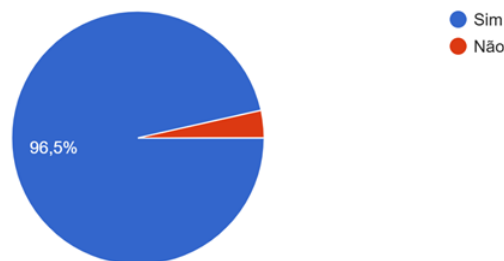
importância do elo entre os ex-alunos e a universidade. Além de sentirem interesse em retornar à instituição para compartilhar conhecimentos e experiências, fortalecendo laços.

Gráfico 5 – Definição do Curso



Fonte: Autoria Própria (2025)

Gráfico 6 – Recomendação do Curso



Fonte: Autoria Própria (2025)

#### 4.2.4. Indicações

Entre as 5 perguntas subjetivas elaboradas no bloco de indicações, os participantes tinham como objetivos indicar eventos, livros, artigos, habilidades, software ou ferramentas tecnológicas que foram essenciais e facilitaram a trajetória acadêmica. Dos 57 participantes, como mostra no Gráfico 7, 24 participantes indicaram o encontro nacional de Engenharia de Produção (ENEGEP), o maior evento nacional da área de engenharia de produção.

Gráfico 7 – Eventos



Fonte: Autoria Própria (2025)

As três respostas mais indicadas como software ou ferramentas tecnológicas que foram essenciais para formação profissional, foram: Bizzagi, Excel e Power BI. Ferramentas completas e necessárias para o mercado de trabalho.

#### 4.2.5. Histórias de Sucesso

Além de um espaço aberto para os respondentes compartilharem histórias inspiradoras ou conquistas profissionais que descrevem sua jornada desde sua graduação até o seu momento profissional atual, houve também um espaço para citarem quais foram os desafios mais significativos que enfrentaram e como os superou. E entre as 57 respostas, os mais citados incluem a adaptação ao mercado de trabalho, superação de dificuldades pessoais, como timidez e controle emocional, e a necessidade de aprender ferramentas tecnológicas, como Excel, Python e ferramentas de BI.

### 4.3. QUIZ DOS EGRESSOS – IDEALIZAÇÃO E RELEVÂNCIA

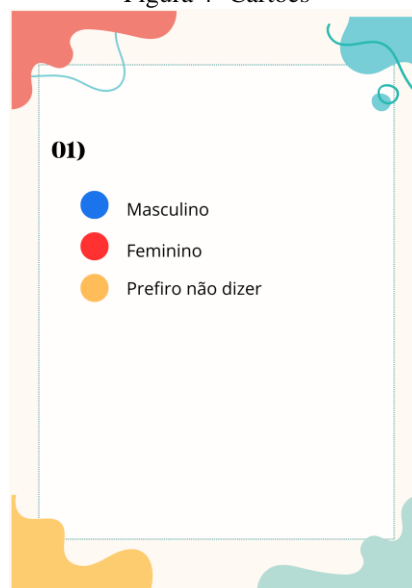
O quiz foi desenvolvido com o objetivo de aproximar os alunos da realidade profissional do engenheiro de produção. O Quiz funcionava da seguinte maneira: As perguntas eram expostas com gráficos coloridos e cada alternativa se referia a uma cor. Os alunos tinham que tentar adivinhar a cor que cada porcentagem de resposta equivalia. Aqueles que acertavam de acordo com os cartões ganhavam brindes. Essa abordagem visava engajar os alunos e incentivá-los, beneficiando os alunos atuais ao fornecer uma visão mais clara e realista sobre as demandas do mercado de trabalho e o papel do engenheiro de produção, destacando as respostas positivas sobre o mercado de trabalho e as oportunidades na área. Segue Figuras de alguns dos cartões desenvolvidos para o quiz.

Figura 3- Cartões



Fonte: Autoria Própria (2025)

Figura 4- Cartões



Fonte: Autoria Própria (2025)

Além da dinâmica interativa, o quiz gerou um impacto relevante entre os participantes do jogo. Os dados apresentados nos cartões promoveram uma reflexão sobre a inserção dos egressos no mercado de trabalho, como os desafios e oportunidades, e, assim, confrontando a expectativa com a realidade. Foi possível observar esse impacto, de acordo com os relatos coletados após aplicação do quiz, a partir do seguinte questionamento enviado aos participantes por e-mail: "Como foi a reação dos alunos do curso ao identificar resultados como: empregabilidade, salário, área de atuação?".

O jogo gerou reações distintas entre os participantes. Um dos alunos destacou:

A reação dos alunos ao analisar os resultados relacionados à empregabilidade, salário e área de atuação foi mista. Por um lado, muitos se impressionaram negativamente com os salários iniciais observados para os profissionais formados em Engenharia de Produção. Houve certo espanto ao perceber que muitos engenheiros acabam sendo contratados inicialmente para cargos como auxiliar ou analista, o que gerou frustração em alguns, já que a expectativa era de uma remuneração mais elevada e cargos mais condizentes com o nível de formação. Por outro lado, os dados sobre a empregabilidade foram vistos de forma mais positiva. Foi possível observar que há uma boa inserção no mercado de trabalho, com oportunidades em diversas áreas, o que reforça a versatilidade do curso. Mesmo com a questão salarial abaixo do esperado, o fato de os egressos conseguirem se posicionar profissionalmente ainda durante ou logo após a graduação trouxe uma

percepção de que o curso abre portas e possibilita crescimento a médio e longo prazo.  
(Participante do quiz, 2025)

Outro participante relatou uma percepção bastante positiva sobre a experiência:

A reação deles foi surpreendente! Muitos alunos nem imaginavam que os egressos poderiam alcançar salários tão bons. As áreas de atuação escolhidas por muitos deles também surpreenderam bastante. Ver uma boa parte dos egressos atuando na área que escolheram foi extremamente positivo e motivador. Senti que isso deu um gás a mais nos alunos, sabe? No geral, a pesquisa foi 100% positiva, tanto para o nosso curso quanto para os alunos.  
(Participante do quiz, 2025)

Os depoimentos evidenciam a relevância da aplicabilidade do quiz, sendo além de uma atividade lúdica. A experiência promoveu um ambiente de aprendizagem e conhecimento ao mercado de trabalho, aproximando os alunos da realidade profissional, bem como das oportunidades e desafios na carreira de Engenharia de Produção, e estimulando-os na carreira profissional desejada.

## 5. CONCLUSÃO

O objetivo de compreender o perfil profissional, formações complementares, desafios e conquistas dos ex-alunos do curso de engenharia de produção de uma universidade localizada no interior do estado do RN foi alcançado. Assim, com a aplicação do formulário pode-se identificar aspectos satisfatórios pela perspectiva dos egressos, mostrando que o curso é bem estruturado e indicado.

A partir da análise e desenvolvimento do "Projeto Alumni", foi possível constatar a eficácia de iniciativas voltadas à aproximação entre a universidade, seus ex-alunos e os estudantes em formação. A criação do portal Alumni, associada ao "Quiz dos Egressos", estabeleceu um canal interativo e dinâmico de troca de informações, proporcionando aos discentes uma visão mais prática e realista sobre as demandas do mercado de trabalho e as trajetórias profissionais dos egressos. A utilização da gamificação mostrou-se uma ferramenta eficaz, não apenas para engajar os estudantes, mas também para tornar acessíveis os desafios e conquistas vivenciados pelos ex-alunos

Nesse contexto, o fortalecimento dos laços entre a universidade e seus ex-alunos não só contribui para a melhoria do curso, mas também possibilita uma formação mais alinhada às necessidades do mercado e às expectativas de uma comunidade acadêmica e profissional colaborativa.

A universidade realiza o acompanhamento dos egressos e mantém uma base de dados referente a esse público. Contudo, vale ressaltar que é importante retratar que a presente pesquisa apresentou limitações relacionadas à baixa adesão dos respondentes ao questionário aplicado aos egressos. Diante dessa necessidade, recomenda-se que trabalhos futuros integrem a atualização contínua e o monitoramento regular dessas informações, com o objetivo de garantir a relevância e a precisão dos dados. Isso contribuirá não apenas para o aprimoramento das informações, mas também como base para reestruturações no curso, ações de planejamento e ajustes nas estratégias acadêmicas.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Mário de Souza. **Elaboração de projeto, TCC, dissertação e tese: uma abordagem simples, prática e objetiva**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2014.
- ALVES, Flora. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. DVS Editora, v. 3, f. 100, 2015. 200 p.
- ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico**. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2017.
- BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011
- BOLFARINE, H.; BUSSAB, W.O. Elementos de Amostragem. São Paulo: Blucher, 2005.
- BURKE, Brian. Como a Gamificação Motiva as Pessoas a Fazerem Coisas Extraordinárias. DVS Editora, 1ª edição, 2015, p 192.
- CALBINO, D. et al.. Avaliação dos egressos de engenharias: um estudo a partir da inserção e desafios no mercado das primeiras turmas da UFSJ (2013-2017). **Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior** (Campinas), v. 25, n. 2, p. 477–500, maio 2020.
- COELHO, M. do S. da C.; OLIVEIRA, N. C. M. de. Os egressos no processo de avaliação. Revista e-curriculum, v. 8, n. 2, 2012, p. 1-19. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/10855>. Acesso em: 19 maio 2024
- GIL, Antonio C. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. [Digite o Local da Editora]: Grupo GEN, 2022. E-book. ISBN 9786559771653. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559771653/>. Acesso em: 15 jan. 2025.
- LEOPOLDO, J. F. **Sistemas de acompanhamento de egressos do ensino superior: uma análise sob a ótica de atores institucionais**. 2019. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Informação e Comunicação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/211638>. Acesso em: 11 Janeiro. 2025.
- LOUSADA, A. C. Z.; MARTINS, G. A. Egressos como fonte de informação à gestão dos cursos de Ciências Contábeis. *Revista Contabilidade e Finanças*, v. 16, n. 37, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rcf/v16n37/v16n37a06.pdf>>. Acesso em: 16 março. 2025.
- PACE, A. (2003) The Meaning of Alumni, acessido em Julho de 2009 em [http://www.aofoundation.org/AOFileServer/PortalFiles?FilePath=/Extranet2007/active/\\_a at/wor/act/Dialogue/2003\\_2/Meaning\\_of\\_Alumni.pdf](http://www.aofoundation.org/AOFileServer/PortalFiles?FilePath=/Extranet2007/active/_a at/wor/act/Dialogue/2003_2/Meaning_of_Alumni.pdf).
- PEREIRA, J. M. **Manual de Metodologia da Pesquisa Científica**. São Paulo: Grupo GEN, 2016. E-book. ISBN 9788597008821. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597008821/>. Acesso em: 15 jan.2025.
- SERTOGLU, C., BERKOWITCH, A. (2002) Cultivating Ex-Employees, Harvard Business Review, June 2002.

SILVA, J. M.; BEZERRA, R. O. Sistema de Acompanhamento dos Egressos Aplicado na Universidade Federal de Santa Catarina. *Revista GUAL*, v. 8, n. 3, p. 1-15, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/gual/article/view/41923/30508>>. Acesso em: 16 março. 2025.

Times Higher Education. World University Rankings. Disponível em: <https://www.timeshighereducation.com/world-university-rankings/2023/world-ranking>. Acesso em: 20 março 2025.

TURRIONI, J. B.; MELLO, C. H. P. **Metodologia de Pesquisa em Engenharia de Produção**: estratégias, métodos e técnicas para condução de pesquisas quantitativas e qualitativas. [S. l.: s. n.], 2012. Disponível em: [http://www.marco.eng.br/adm-organizacao-I/Apostila\\_Metodologia\\_Completa\\_2012\\_%20UNIFEI.pdf](http://www.marco.eng.br/adm-organizacao-I/Apostila_Metodologia_Completa_2012_%20UNIFEI.pdf). Acesso em: 15 jan. 2025.

VIANNA, Ysmar et al. Gamification Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013 [e-book].

WEBB, C. H. (1998) The Alumni Movement: A History of Success, in: TROMLE, W. (Ed.), Excellence in Advancement – Application for Higher Education and Non Profit Organizations. Gaithersburg, Md.,: Aspen Publishers.

WHITE, H. Problem-based learning. *Speaking of Teaching*, v.11, n.1, p. 1-7, 2001. MIGUEL, Paulo Augusto Cauchick. **Metodologia de pesquisa em engenharia de produção e gestão de operações**. - 3. ed. - Rio de Janeiro: Elsevier, 2018.

ZICHERMANN, G. Gamification by design. implementing game mechanics in web and mobile apps. Canada: O'Reilly Media, 2011.