

## A gamificação no ensino superior de Ciências Contábeis

### Gamification in higher education of Accounting Sciences

Maria Aldinete de Almeida Reinaldi<sup>1</sup>

Norberto Carlos Berti<sup>2</sup>

Annecy Tojeiro Giordani<sup>3</sup>

17

**Resumo:** Este estudo objetivou analisar a percepção de estudantes do Ensino Superior de Ciências Contábeis, acerca da utilização da gamificação no processo de ensino e aprendizagem. Pesquisa de natureza qualitativa cuja coleta de dados se deu por meio de um questionário aplicado a 47 estudantes de uma universidade da rede pública de ensino do Estado do Paraná. Os dados foram analisados em consonância com os princípios da Análise Textual Discursiva (ATD). A amostra pesquisada se manifestou favorável à utilização de metodologias ativas com elementos de jogos em aulas. O elevado nível de entusiasmo dos estudantes, indica que as técnicas propostas possibilitam o engajamento e motivação para a realização de tarefas acadêmicas.

**Palavras-chave:** Ensino de Ciências contábeis; Gamificação; Metodologias Ativas.

**Abstract:** This study aimed to analyse the perception of students of higher education of accounting sciences, about the use of gamification in the teaching and learning process. This qualitative research was collected through a questionnaire applied to 47 students of a public school university in the State of Paraná. The data were analysed in line with the principles of

<sup>1</sup> Doutoranda em Educação e Novas Tecnologias (UNINTER), Mestre em Ensino (UENP), Especialista em Contabilidade Gerencial e Controladoria, Graduada em Ciências Contábeis. Professora do Ensino Superior de Ciências Contábeis (UENP). Membro do Grupo de Pesquisa Multidisciplinar em Ensino -GPEMEN (UENP - CNPQ).

<sup>2</sup> Doutorado e Pós-doutorado em Enfermagem Universidade Estadual do Norte do Paraná – Campus Luiz Meneghel – UENP, Brasil Líder do Grupo de Pesquisa Multidisciplinar em Ensino - GPEMEN (UENP – CNPq) E-mail: annecy@uenp.edu.br

<sup>3</sup> Pós-graduado em Data Science & Analytics pela USP. CEO da Eureka. E-mail: eurekaandforkids@gmail.com

Recebido em 28/02/2022

Aprovado em 20/03/2022

Sistema de Avaliação: *Double Blind Review*



Discursive Textual Analysis (ATD). The sample studied was favourable to the use of active methodologies with elements of games in classes. The high level of enthusiasm of the students indicates that the proposed techniques enable the engagement and motivation to perform academic tasks.

**Keywords:** Teaching of accounting sciences; Gamification; Active Methodologies.

## Introdução

Embora nos últimos anos grande número de pesquisas tenha sido desenvolvido no sentido de buscar estratégias que promovam o melhor engajamento e motivação dos estudantes no desenvolvimento de suas atividades escolares, este problema continua recorrente no ambiente educacional. Especificamente no Ensino Superior (ES) de Ciências Contábeis, os desafios se intensificam, entre outros motivos, em virtude das crescentes exigências do mercado direcionadas aos profissionais que estão sendo formados nesta área do conhecimento (LEAL *et al.* 2013).

Tais exigências estão previstas nos encaminhamentos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996, a qual regulamenta, dentre outras modalidades, o ES no Brasil e indica a condução do ensino pautado no desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes coesas com a formação de profissionais aptos a participar e contribuir com o desenvolvimento da sociedade brasileira (BRASIL, 1996).

Todavia, percebe-se ainda certo nível de desmotivação, insatisfação e evasão de muitos dos graduandos no contexto acadêmico, além da falta de perspectivas por parte de muitos contadores e economistas no desenvolvimento de sua profissão (CAMPILLAY, 2017). Neste caso, a motivação no contexto acadêmico, é definida como um fator que impulsiona o estudante a realizar bem as atividades propostas pelos professores, apreendendo o máximo de conhecimento e, conseqüentemente, influenciando na melhoria da sua atuação profissional (LEAL *et al.*, 2013). Já a satisfação do estudante no âmbito educacional, configura-se como um dos fatores necessários para que se sinta motivado. É o que irá interferir no desenvolvimento de competências profissionais e aproveitamento escolar, fazendo com que se sinta motivado ao longo da sua formação acadêmica (VIEIRA *et al.* 2008).

Por conseguinte, surge por parte das Instituições de Ensino Superior (IES), a necessidade da criação de estratégias didático-pedagógicas no sentido de promover o

aprendizado que vai além da aquisição do conhecimento, abarcando assim, as mencionadas habilidades e competências necessárias aos profissionais que se deseja formar.

Nesse sentido, experiências como a de Toda *et al.* (2016) com a proposta de gamificação no ensino de Biologia, assim como a de Lemos *et al.* (2017) que propõem o uso de um jogo no ensino de Enfermagem, têm trazido bons resultados, mostrando-se uma metodologia ao mesmo tempo divertida e engajadora que integra os mecanismos do jogo com os objetivos educacionais de aprendizado dos alunos.

Definida por Fadel *et al.* (2014) como a aplicação de estratégias e dinâmicas capazes de estimular o interesse dos estudantes e o pensamento sistematizado, a gamificação segue a mesma lógica dos jogos e, com isso, possibilita a resolução de problemas, a otimização de processos, produtos e espaços por meio do melhor engajamento e predisposição dos participantes. Assim, com o planejamento adequado, a gamificação pode ser utilizada na educação como poderosa ferramenta capaz de favorecer o comprometimento do aluno com sua aprendizagem e impulsionar sua participação nas atividades escolares propostas. Neste caso, ele é tido como sujeito que participa ativamente das atividades, sendo estimulado a resolver os desafios didáticos propostos.

Visando colaborar com as pesquisas acerca dessa temática, este estudo objetivou investigar as percepções de estudantes da graduação de Ciências Contábeis, de uma IES da rede pública de ensino localizada na região norte do Estado do Paraná, a respeito do uso da gamificação em suas aulas.

### **A Graduação em Ciências Contábeis**

Diante das rápidas transformações ocorridas na sociedade atual, da complexidade e incertezas do ambiente em que as organizações estão inseridas, surge a necessidade de que elas desenvolvam novas estratégias competitivas, novas práticas de gestão, e a imprescindível contratação de profissionais cada vez mais qualificados. Nesse sentido, torna-se crescente a valorização do mercado sobre os profissionais da área contábil que apresentam um perfil adequado a esta nova dinâmica organizacional, contemplando tanto conhecimentos técnicos, quanto competências comportamentais a respeito da atividade econômico-administrativa (LEAL *et al.*, 2008).

No Brasil, o ES de Ciências Contábeis é regulamentado pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) instituídas pela Resolução nº 10/2004 do Conselho Nacional de Educação

(CNE) do Ministério da Educação (MEC). Tal resolução estabelece os conteúdos integrantes da grade curricular do curso, os quais devem contemplar a natureza da atividade econômica, os fundamentos do cenário econômico e financeiro, a evolução da sociedade e dos negócios, o nível de desenvolvimento e crescimento econômico e a estrutura legal do país, assim como, os fatores que determinam a variedade dos padrões contábeis existentes (BRASIL, 2004).

Considerando a expansão da oferta dos cursos de Ciências Contábeis pelas IES públicas e privadas no país, motivada principalmente pela maior valorização do profissional contábil pelo mercado, fica evidente a necessidade do aprimoramento da qualidade do ensino nesses cursos para que, de fato, possam contribuir com a promoção de mudanças e a evolução da sociedade (ANDERE; ARAÚJO, 2008).

Vale destacar, no entanto, que a expansão na oferta e nas matrículas do curso pelos estudantes, não significa a formação efetiva de bons profissionais da contabilidade. Isto porque muitos deles acabam por evadir do curso ao longo da graduação, sendo este um problema recorrente em várias IES no Brasil (ALMEIDA, 2009). Em muitos casos, a insatisfação com a qualidade percebida no curso e a falta de autoconfiança do estudante em exercer a profissão, são fatores que podem motivar a evasão estudantil, além de indicar falhas no processo ensino-aprendizagem (SANTOS; NORONHA, 2001).

De acordo com Dallaportas e Hassal (2013), o ES de Ciências Contábeis tem sido marcado pelo formato tradicional e mecanicista de ensino, o qual não inclui a interação dos alunos com a resolução de problemas reais vivenciados pelo contador em seu cotidiano, mas apenas a assimilação de leis e regras. A este respeito, Beck e Rausch (2014) relatam que ultimamente o perfil do estudante tem se modificado e, com isso, seus interesses e sua forma de aprender, dando preferência a processos mais interativos, nos quais possam intervir de forma ativa e dinâmica.

Nesse sentido, pesquisas como a de Andere (2007) buscam identificar a causa dos problemas supracitados e indicam que podem estar relacionados à eficácia das metodologias de ensino empregadas pelos professores nas IES. Para Beck e Rausch (2014) os principais fatores a serem considerados pelos professores no planejamento de suas aulas são a sua forma de interação e relacionamento com os alunos e a utilização de metodologias que incentivem os estudantes a buscarem o conhecimento de forma mais ativa com real envolvimento em seu processo de aprendizagem.

### **O Uso de Metodologias Ativas no Ensino Superior**

Diante da necessidade de aprimoramento da qualidade do ES e do desafio enfrentado pelas IES de atender às novas demandas sociais (MITRE *et al.*, 2008), faz-se premente a discussão e o desenvolvimento de pesquisas no sentido de promover a reformulação educacional com a definição e inserção de novos métodos e objetivos para o processo de ensino-aprendizagem (LAPINA; SLAIDINS, 2014).

Esta premência é relatada no estudo de Ramos (2015), ao enfatizar a discrepância existente no sistema educacional brasileiro, o qual, embora atenda estudantes que são de uma nova geração surgida no século XXI e que demanda de novas formas de estruturação de ensino e aprendizagem, conta com docentes que na sua maioria não possuem as mesmas características e o mesmo ritmo dos estudantes e utilizam métodos de ensino tradicionais do século XVIII já ultrapassados, em IES que seguem modelos utilizados no século XIX. Nesta situação, surgem diversos problemas, dentre os quais a exposição de estudantes da era digital a um formato de ensino defasado que não acompanha sua dinâmica e não contribui com sua formação dentro dos novos padrões de exigência do mercado de trabalho.

Neste sentido encontra-se em ascensão o desenvolvimento e aplicação de metodologias ativas, as quais são definidas por Barbosa e Moura (2013) como qualquer estratégia didática em que o estudante é considerado como protagonista e se responsabiliza pelo seu próprio aprendizado. Nesta lógica, o professor deixa de ser o personagem central e o transmissor de conhecimentos para assumir um papel de mediador em práticas que considerem os conhecimentos prévios trazidos pelos estudantes favorecendo a construção de competências partindo de suas próprias ações em experiências planejadas (GAINOR *et al.*, 2014).

### **O Uso da Gamificação no Ensino Superior**

A aquisição do conhecimento tácito está intimamente relacionada a experiências vivenciadas individualmente ou em grupos, resultando em desenvolvimento e aprendizado, seja com os acertos ou erros cometidos (CARBONE, 2009). Esse tipo de conhecimento, inclui componentes intelectuais e práticos e, pode ser alcançado por meio da utilização de metodologias como a gamificação, ou seja, com o uso de elementos de jogos no processo ensino-aprendizagem pode-se conduzir os estudantes a inúmeras vivências e dessa forma contribuir para o seu aprendizado de forma lúdica (CARDOSO; CONSTAGNA, 2021).

O uso desta metodologia pressupõe a exploração de infinitas oportunidades, podendo atingir todo e qualquer tipo de público, assim como seus diferentes níveis de conhecimento.

Destarte, a gamificação já tem sido utilizada em diversas situações, como para treinar e desenvolver funcionários em empresas no intuito de impulsioná-los a otimizar seus resultados, assim como, com objetivos pedagógicos, engajar e motivar estudantes a ampliar seu nível de conhecimento de conteúdos abordados em aula (CARDOSO; CONSTAGNA, 2021).

É comum que ao ser desafiado a jogar, o estudante se torne mais competitivo, empenhado e concentrado, o que irá favorecer o alcance do seu objetivo. Nesta perspectiva a Gamificação se faz cada vez mais presente no contexto atual em que as necessidades humanas, muitas vezes não atendidas de forma convencional, têm sido satisfeitas por meio de jogos de videogames, computadores e *smartphones*. As recompensas oferecidas alternativamente por eles, assim como, o envolvimento e a inspiração não são obtidos pela sociedade no mundo real (MCGONIGAL, 2012).

Nesse sentido, autores como Signori e Guimarães (2016) estudaram a gamificação como método de ensino inovador a ser utilizado na área acadêmica, considerando que a definição e estruturação de objetivos claros de aprendizagem em alinhamento com os avanços tecnológicos, e a escolha eficiente de estratégias de podem facilitar e estimular o processo de ensino e aprendizagem e estimular o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Ramos e Vilela Junior (2019) buscaram em seus estudos identificar como os jogos podem ser utilizados ES com a utilização de um ambiente virtual constituído por mecanismos da gamificação para o ensino de gestão de projetos no curso de administração. Eles constataram que o valor desta metodologia inovadora está em potencializar os resultados do ensino em sala de aula.

Especificamente no ES de Contabilidade, Sousa *et al.* (2020) avaliaram a utilização de metodologias ativas e elementos de gamificação com uma turma de graduandos de uma IES privada. Os autores apontam a eficácia dessa estratégia para um ambiente de ensino dinâmico, desafiador e participativo, haja vista que maximiza o engajamento, motivação e comprometimento dos estudantes, além de proporcionar a interação destes com seus professores, fator que se mostra benéfico a este processo.

Tecnicamente a gamificação é definida por Fardo (2013) como o uso de elementos tradicionalmente encontrados nos jogos, com o objetivo de aguçar imaginações e sentimentos nas pessoas, obtendo delas o envolvimento e motivação na realização de tarefas. O autor ressalta, entre outros elementos, a narrativa envolvente, um sistema de feedback instantâneo, personificação, recompensas, interação, disputa, colaboração, regras e objetivos consistentes, níveis de dificuldade, diversão e interatividade.

## Aporte Metodológico

Para o alcance do objetivo proposto de analisar a percepção de estudantes do ES de Ciências contábeis acerca do uso da gamificação em suas aulas, optou-se nesta pesquisa pela abordagem qualitativa, a qual enfatiza particularidades da realidade estudada, visando captar significados, motivações, crenças, valores e atitudes dos participantes, possibilitando o conhecimento específicos a respeito de fenômenos que não podem ser quantificados (MINAYO, 2011). Outrossim, foi realizado um levantamento bibliográfico a fim de buscar o aprofundamento dos conhecimentos e fornecer fundamentação teórica a respeito do tema tratado e, portanto, esta pesquisa classifica-se também como exploratória (GIL, 2010).

O público-alvo da pesquisa foi um grupo de estudantes do curso de graduação em Ciências Contábeis de uma Universidade Pública localizada na região norte do Paraná. O instrumento de coleta de dados utilizado foi um questionário elaborado no *Google* formulários, com o qual, foram obtidas 47 respostas. Para preservar a identidade dos participantes, bem como, sua privacidade com relação às respostas fornecidas, eles foram codificados como Estudante 1 (E1) a Estudante 47 (E47).

Para categorização e análise dos dados foi utilizada a Análise Textual Discursiva (ATD) por se tratar de uma metodologia que possibilita ao pesquisador uma nova percepção sobre fenômenos e discursos pesquisados (MORAES; GALIAZZI, 2016). Desta forma, foram construídas três categorias, sendo elas: 1. Perfil dos participantes; 2. Percepção quanto ao uso de metodologias ativas; e 3. Percepção quanto ao uso da gamificação na educação.

## Resultados e Discussão

No intuito de identificar a percepção dos estudantes quanto à utilização da gamificação no ES de Ciências contábeis, os dados foram analisados seguindo os preceitos da ATD (MORAES; GALIAZZI, 2016). Dessa forma, na primeira fase da análise, foi realizada uma leitura aprofundada das respostas dos estudantes ao questionário aplicado e, iniciada a desconstrução dos textos, ou seja, a unitarização. Este processo deu origem à construção de dezenove unidades de análise, a serem: 1. Idade; 2. Turma; 3. Percepção quanto aos métodos utilizados pelos professores; 4. Conceito; 5. Conhecimentos anteriores; 6. Metodologias utilizadas pelos professores; 7. Dificuldades relacionadas às metodologias utilizadas pelos professores; 8. Importância da utilização; 9. Conhecimento anterior sobre Gamificação; 10.

Percepção; 11. Jogos como entretenimento; 12. Jogos Favoritos; 13. Frequência com que joga; 14. Modo como joga; 15. Séries e filmes favoritos; 16. Jogo a ser utilizado com objetivo de aprendizagem; 17. Aprendizado por meio do jogo; 18. Auxílio ao professor e 19. Aula dos sonhos.

Na segunda fase da análise as unidades de análise foram agrupadas dando origem às seguintes categorias: 1. Perfil dos Estudantes; 2. Percepção quanto ao uso de metodologias ativas; e 3. Percepção quanto ao uso da Gamificação na educação. Assim, a primeira categoria criada “Perfil dos Estudantes”, apresentada no Quadro 1, reúne as unidades: “Idade” e “Turma”.

#### Categoria 1 - Perfil dos participantes da pesquisa.

Unidade	Respostas e principais excertos
Idade	(E12), (E14), (E15), (E16), (E17), (E30), (E45) 18 anos. (E11), (E13), (E28), (E38), (E40), (E41), (E42), (E44) 19 anos. (E1), (E4), (E5), (E9), (E21), (E23), (E29), (E33), (E37) 20 anos. (E6), (E8), (E18), (E31), (E36), (E46) 21 anos. (E3), (E20), (E35), 22 anos. (E7), (E25), 23 anos. (E10), (E22), (E39) 25 anos. (E2) 26 anos. (E32) 27 anos. (E26) 28 anos. (E47) 28 anos. (E19) 33 anos. (E27) 33 anos. (E24) 34 anos. (E34) 35 anos (E43) 40 anos.
Turma	2º ano (23), 3º ano (22), 4º ano (2).

Fonte: os autores (2021).

A segunda categoria de análise, emergiu do agrupamento das unidades que dizem respeito à percepção dos estudantes a respeito da utilização de metodologias ativas por parte de seus professores. Esta categoria está apresentada no quadro 2, juntamente com suas unidades e os principais excertos das respostas dos estudantes.

#### Categoria 2: Percepção quanto ao uso de metodologias ativas.

Percepção quanto aos métodos utilizados pelos professores	<p>Questão 5. Você gosta dos métodos utilizados por seus professores para ministrarem aulas teóricas e práticas? Sim - 22, Não - 25.</p> <p>6. Por quê? Explique sua resposta anterior, por favor.</p> <p>(E1), (E2), (E4), (E5), (E7), (E8), (E10), (E11), (E12), (E13), (E14), (E15), (E16), (E17), (E18), (E21), (E24), (E26), (E27), (E35), (E39), (E40), (E43), (E46), (E47). Não. (E1) [...] <i>monótono e cansativo.</i> (E8) [...] <i>a maioria dos nossos professores deste período são mais velhos e possuem dificuldades com as tecnologias, [...] extremamente teórico e a maioria não utiliza nem a apresentação de slides.</i> (E4) [...] <i>apenas em leituras de slides e explicação de conteúdo.</i> (E15) <i>Poderia ter mais a combinação da aula teórica e a prática de forma mais interativa e divertida para ajudar no aprendizado.</i> (E17) <i>Só alguns deixam as aulas mais interessantes e dinâmicas.</i> (E21) [...] <i>não é muito estimulante participar de uma aula ministrada por métodos atuais. [...] ter desafios durante o aprendizado seria muito interessante.</i> (E39) <i>muitos só passam slides.</i> (E3), (E6), (E9), (E19), (E20), (E22), (E23), (E25), (E28), (E29), (E30), (E31), (E32), (E33), (E34), (E36), (E37), (E38), (E41), (E42), (E44), (E45). Sim. (E3) <i>É simples e prático.</i> (E31) <i>Gosto das aulas teóricas, da seriedade [...].</i> (E34). <i>É um curso que precisa ser objetivo e técnico.</i></p>
Conceito	7. O que você entende por metodologia ativa?

	(E2) [...] <i>envolve teoria e prática, de forma que incentive o aluno a praticar e raciocinar de forma ativa sobre os conteúdos dados, não apenas de modo passivo (assistindo aulas).</i> (E4), (E6), (E12) [...] <i>"atrai" atenção utilizando meios dos alunos interagirem.</i> (E8) [...] <i>fora do tradicional slide/lousa.</i> (E13) <i>Tira o aluno da mesmice, só textos e mais textos tornam a aula muito carregada e desinteressante.</i> (E16), (E17), (E21), (E22), (E23), (E14), (E19), (E20) [...] <i>é a participação do aluno na construção do conhecimento, sem que passe horas sentado na carteira olhando para o quadro ou para slides enquanto escuta o professor falar, é um método que tenta estimular mais o aluno no estudo colocando ele de uma forma mais direta no aprendizado</i> (E24), (E25), (E26), (E27), (E28), (E29), (E30), (E32), (E35), (E37), (E38), (E42) (E43), (E44), (E46), (E45) [...] <i>o aluno é o protagonista da sua própria aprendizagem.</i>
Conhecimentos anteriores	8. Você já leu alguma coisa a respeito? Sim ou não? Sobre qual(is) metodologia(s)? 38 - Não. 9 já leram mas não se aprofundaram no tema. (E29) Algumas definições. (E22) <i>Já li algumas coisas sim, mas não me aprofundei no assunto.</i> (E21) <i>Já li muito pouco sobre a gamificação, principalmente algumas reportagens sobre alguns projetos que a utilizam</i>
Metodologias utilizadas pelos professores	9. Seus professores da graduação costumam utilizar diversas metodologias para ministrarem os conteúdos das disciplinas? Sim ( ) ou não ( )? Quais? (E6), (E2), (E4), (E8), (E9), (E10), (E14), (E18), (E19), (E26), (E27), (E28), (E29), (E33), (E46), (E47), (E24), (E25), (E34), (E42), (E43), (E45), (E40), (E21) <i>Não.</i> (E1), (E3), (E5), (E7), (E11), (E15), (E16), (E20), (E23), (E30), (E31), (E32), (E36), (E37), (E44), (E41), (E39), (E12), (E22), (E13) <i>Sim. Só uma professora faz isso!</i> (E38) <i>Alguns sim, outros não.</i> (E35) <i>Apenas dois professores, o resto apenas passa slide.</i> (E17) [...] <i>alguns usam aplicativos lúdicos que deixam a aula mais legal, outros fazem perguntas onde também te ajuda a fixar o conteúdo ou pelo menos te faz prestar mais atenção.</i>
Dificuldades relacionadas às metodologias utilizadas pelos professores	10. Você encontra dificuldades em relação às metodologias de ensino utilizadas por seus professores atualmente? Sim ( ) ou não ( )? Quais? Explique, por favor (E9), (E11), (E14), (E15), (E16), (E19), (E23), (E29), (E30), (E31), (E32), (E37), (E42), (E44), (E45), (E46), (E47), (E12), (E13), (E28), (E34), (E41), (E20), (E40), (E21), (E10) <i>Não.</i> (E35) <i>Sim, a falta de compromisso deles acarreta na falta de compromisso dos alunos.</i> (E4) <i>Sim, [...] sinto a falta de exemplificações práticas onde possam estimular o pensar e exercer os conhecimentos teóricos.</i> (E8), (E17), (E26) <i>Sim, [...] aulas monótonas, maçantes, sem interação.</i> (E2), (E3), (E22) <i>Sim, está tudo muito teórico e difícil de acompanhar.</i> (E5), (E6), (E43) <i>Sim, em especial em uma disciplina específica, a qual o professor apenas utiliza da modalidade expositiva.</i> (E24), (E1), (E33) <i>Sim, muitos slides.</i> (E25) <i>Sim, alguns professores nem metodologia tem.</i> (E7), (E18) <i>Sim, pois não esclarecem 100% as dúvidas.</i>
Importância da utilização	11. Em sua opinião, é importante que os professores utilizem diferentes metodologias de ensino? Sim ( ) ou não ( )? Por quê? Explique, por favor. (E41) <i>Não.</i> (E1), (E2), (E3), (E4), (E5), (E6), (E7), (E8), (E9), (E13), (E14) <i>Sim, porque acaba estimulando o interesse do aluno pelas aulas, faz com que ele retenha mais conhecimento, ajuda a criar mais conexão com determinados assuntos [...].</i> (E10), (E11), (E12), (E15) <i>Sim. Para as aulas ficarem mais interativas e menos tediosas.</i> (E16), (E17), (E18), (E19), (E20) <i>Sim, pois o aprendizado pode ficar mais interessante e até mesmo mais fácil [...].</i> (E21), (E22), (E23), (E24), (E25), (E26), (E27), (E28), (E29), (E30), (E31), (E32), (E33) <i>Sim, para que prenda mais a atenção e que fique mais interessante.</i> (E34), (E35), (E36), (E37), (E38), (E39), (E40), (E42), (E43), (E44), (E45), (E46), (E47) [...] <i>para que haja mais leveza e descontração.</i>

Fonte: Os autores (2021).

Já a terceira categoria de análise, apresentada de forma detalhada no quadro 2, se originou do agrupamento das unidades relacionadas à percepção dos estudantes quanto à utilização da gamificação no ensino de Ciências Contábeis.

## Categoria 3: Percepção quanto ao uso da gamificação na educação.

Conhecimento anterior	12. Você já ouviu falar a respeito da utilização de elementos de jogos na educação? <i>Sim 10 e Não 37.</i>
Percepção	13. Você acha que a utilização de elementos de jogos (narrativa, regras, placar, recompensas, avatar, etc.) nas disciplinas do curso, tornaria os conteúdos mais atrativos? <i>Sim – 33; Não – 0; Talvez - 14.</i>
Jogos como entretenimento	14. <i>Você gosta de jogos como forma de entretenimento e diversão? *</i> <i>Sim, um pouco – 23; Sim, muito – 23; Não gosto - 1</i>
Jogos favoritos	15. Se você gosta de jogos, quais seus jogos favoritos? (E1) <i>Junes Journey</i> . (E4), (E19) [...] <i>de estratégia, planejamento e gestão</i> . (E5) <i>Quiz</i> (E6) <i>Não curto</i> . (E2), (E3), (E7), (E8), (E14), (E25), (E33), (E39) <i>Nenhum em específico</i> . (E9) <i>League of legends, Skyrim, stardew valley, etc</i> (E10) <i>de matemática e da SHOPPE</i> . (E11) <i>Super Mario Bros</i> . (E12) <i>Truco</i> (E13) <i>Call of Duty</i> . (E15) <i>Valorant, Counter Strike</i> . (E16), (E17), (E37) <i>kahoot</i> . (E18), (E20) <i>Clash Royale</i> . (E20) <i>Fortnite, Fifa</i> . (E21) <i>God of War, Assassin's Creed, League of Legends, Forza Horizon, Uncharted, Horizon Zero Dawn, Tomb Raider, Mortal Kombat, etc</i> . (E22), (E23) [...] <i>testes de conhecimentos gerais, jogos de memória, palavras cruzadas</i> . (E24) [...] <i>desde vídeo games, jogos de tabuleiro</i> . (E26) <i>Mahjong, Sudoku, Tsum Tsum, Dama, Imagem Ação, Letroca, Mario Kart</i> . (E27) <i>Cartas, perguntas e respostas, mapas, first person shooter</i> . (E28) <i>Lol, CSgo, tetris, ludo e truco</i> . (E30) [...] <i>de esportes como basquete ou futebol</i> . (E34) <i>Raciocínio lógico e puzzle</i> (E35) <i>Xadrez</i> . (E38) <i>RPG</i> . (E40), (E41) <i>Minecraft, Legacy of Discord, The Sims</i> (E42) <i>jogos de ação</i> . (E43) [...] <i>caça palavras</i> (E44) <i>Counter-Strike: Global Offensive, fall guys, rocket league, bloons TD6 e outros jogos cooperativos</i> . (E46) <i>League of Legends, PUBG: Battlegrounds, Rainbow Six Siege, Genshin Impact</i> . (E47) <i>Magic the Gathering</i> .
Frequência com que joga	Questão 16. <i>Com que frequência você joga cada um dos seus jogos preferidos?</i> <i>Todos os dias (8). Alguns dias da semana (14). Só no final de semana (25).</i>
Modo como joga	Questão 17. <i>Como você prefere jogar?</i> <i>Sozinho (21), Multiplayer (26).</i>
Séries e filmes favoritos	18. Além de jogos, quais suas séries, filmes e animes favoritos? (E1) <i>Novela Império, Gênese e Teen Wolf</i> . (E3) <i>Friends</i> . (E7), (E14) <i>Anne with an E, Virgin River</i> . (E5) <i>outer banks</i> . (E8), (E11) <i>Friends</i> . (E9) <i>Boku no hero, kimitsu no yaiba, konosuba</i> . (E7), (E10), (E26), (E27), (E44) <i>Grey 's Anatomy, Brooklyn Nye</i> . (E11) <i>The OC, Um Estranho no Paraíso. De Volta Para o Futuro, Clube dos Cinco, Death Note</i> . (E12) <i>O Mentalista</i> . (E15) <i>La Casa de Papel</i> . (E17) <i>teen wolf</i> . (E18) <i>Game of Thrones, e Black clover</i> . (E20) <i>Arrow, B99, Loki</i> . (E21) (E43), (E44) <i>Naruto, Macross, Slasher, O Hobbit, Jogos Mortais, Youjo Senki, Toradora, Suka Suka, etc</i> . (E23) <i>Peaky Blinders, Sobrenatural, Loky</i> . (E25), (E26) [...] <i>Harry Potter; Dragon Ball Z</i> . (E26) <i>Friends. Nanatsu no Taizai, Sakura Card Captors, Sword Art Online e Litte Witch</i> . (E27) [...] <i>animes e mangás shonen</i> . (E28), (E44) <i>the walking dead, black mirror, love death and robots, o gambito da rainha, vikings, mandaloriam, wandavision, panic, the purge, panic, the boys</i> . (E20), (E30) <i>Breaking Bad ou Ozark, Daredevil e The Mandalorian</i> . (E34) <i>de volta para o futuro, escola de rock</i> . (E37) <i>Big Bang a teoria, Friends</i> . (E38) <i>Sherlock, The witcher, O jogo da imitação, beleza oculta, Fairy Tail, Chobits, Haikyuu</i> . (E39) <i>GoT, One Piece, ReZero, HxH, Full Metal Alchemist</i> . (E41) <i>Haikyuu, Fairy Tail, One Piece, Once Upon a Time, Rua do Medo</i> . (E42) <i>How met your mother e InuYasha</i> . (E44) <i>Stranger things, dark</i> [...] <i>Shingeki no Kyojin, one punch man</i> . (E45) <i>You, Como eu era antes de você, Hunter x hunter e tokyo Ghoul</i> . (E46) <i>Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu, OreGairu, Konosuba, kanojo okarishimasu, miss kobayashi 's dragon maid s</i> . (E47) <i>Better Call Saul, Memórias de Ontem, Steins Gate</i> ".
Jogo a ser	19. Se você pudesse escolher um jogo para fazer parte do que você aprende na graduação,

utilizado com objetivo de aprendizagem	<p>qual seria?</p> <p>(E1) <i>Junes Journey</i>. (E2) <i>jogos educativos</i>. (E4) <i>Cities Skylines</i>, <i>Farming Simulator</i>, <i>Monopólio</i>. (E5) <i>Quiz e pontuação com multiplayers</i>. (E6) <i>Não curto</i>. (E8), (E33) <i>Uno</i> (E3), (E9), (E14), (E16), (E17), (E18), (E31) <i>Kahoot</i>. (E10), (E26), (E23) <i>jogo da memória ou Quiz</i>. (E7), (E11), (E19), (E24), (E27), (E30), (E34) <i>Não sei</i>. (E12) <i>Sinuca</i>. (E13) <i>Um Sudoku</i>. (E15) <i>Counter Strike</i>. (E20) <i>Xadrez</i>. (E21) <i>Farming Simulator</i>. (E22), (E37), (E42) <i>Perguntados</i>. (E25) <i>Neo Solutions</i>. (E28) <i>tetris</i>. (E32) <i>Futebol</i>. (E35) <i>algo que estimule a competição</i>. (E36) <i>xadrez</i>. (E38) <i>Jogo da vida</i>. (E39) <i>Sea of Thieves</i>. (E40) <i>Candy Crush</i>. (E41) <i>Um jogo de interação, com opções de respostas. Em que cada resposta leva para um caminho diferente</i>. (E43) <i>um jogo que possa proporcionar a sala invertida em determinados temas, o professor pergunta e os alunos buscam a resposta de forma gamificada</i>. (E44) <i>Puzzle ou RPG</i>. (E45) <i>mercado imobiliário</i> (E46) <i>MMORPG, em que o aluno tenha "missões" para completar durante a semana por exemplo e ao completá-las ganham alguma recompensa</i>. (E47) <i>Onde está Carmen Sandiego</i>.</p>
Aprendizado por meio do jogo	<p>20. O que você poderia aprender com este jogo relacionado a algum tema que está sendo ensinado na graduação?</p> <p>(E4) <i>Contabilidade do Agronegócio - Farming Simulator, o jogo consiste em gerenciar fazendas, onde você precisa tomar decisões, custos, investimentos, variações de mercado</i>. <i>Contabilidade Pública/Gerencial - Cities Skylines, consiste na gestão de uma cidade do zero, arrecadações de impostos, destinação de recursos para diferentes setores, resolução de problemas que possam a vir aparecer</i>. (E13) <i>A calma e o raciocínio lógico [...]</i>. (E20), (E36) [...] <i>a praticar a criação de novas estratégias, e de ter o controle da evolução do meu trabalho</i>. (E21) [...] <i>o Farming Simulator [...] para administrar uma pequena fazenda e temos como objetivo fazê-la crescer. Temos recursos limitados o que nos leva a ter que tomar várias decisões estratégicas, como optar por comprar ou alugar um implemento, contratar ou não trabalhadores, escolher em qual cultura investir, se manter atento a tabela de preços para definir o melhor momento de vender, etc</i>. (E26), (E33) <i>Fixar regras e leis</i>. (E30) [...] <i>administração do dinheiro</i>. (E38) <i>A fazer escolhas</i>. (E41) <i>Pensar mais sobre o assunto para responder certo, afinal ninguém quer errar/perder num jogo</i>. (E46) [...] <i>trabalho em equipe seria algo que fortaleceria a comunicação e estratégia</i>. (E47) <i>Direito tributário, Direito Empresarial, Contabilidade Geral</i>.</p>
Auxílio ao professor	<p>21. Você gostaria de auxiliar o professor a elaborar uma aula com base no jogo? Sim ( ) ou não ( )? Se sim, como você faria isto?</p> <p>22 - Não, 25 - Sim. (E47) <i>Sim, iria propor uma situação problema onde uma empresa cometeu um crime fiscal e com base em algumas informações das movimentações contábeis e contratos para descobrir as falhas e o crime em si</i>. (E30) [...] <i>com informações ou atualizações sobre alguns jogos</i>. (E39) [...] <i>pesquisar sobre o jogo e como ele pode influenciar de maneira positiva na aula</i>. (E43) <i>sim, por meio de um grupo de pesquisa ou em um grupo independente</i>. (E4) <i>Sim, recomendaria que os alunos que pudessem jogassem no tempo livre e pegasse os resultados do jogo e apresentasse aos professores, depois que falassem sobre as dificuldades encontradas, com essas dificuldades relacionaria elas as aulas a serem apresentadas. Posteriormente tentaria elaborar um jogo próprio sobre as matérias para exercer dentro das aulas, para que assim possa acompanhar o desenvolvimento de cada aluno, assim como os problemas que possam vir a surgir e como os alunos os resolveriam</i>. (E18) <i>Sim, reforçando os princípios básicos da contabilidade</i>. (E2) <i>supervisionando e auxiliando com dificuldades</i>.</p>
Aula dos sonhos	<p>22. Se você fosse livre para montar a aula dos seus sonhos, como ela seria? O que você gostaria de aprender e como?</p> <p>(E1), (E5), (E18), (E23), (E42), (E2) <i>filmes, vídeos, jogos e resumos</i>. (E3), (E4), (E37), (E40) [...] <i>com teoria e prática, um pouco de diversão [...]</i> e <i>no fim um jogo de perguntas e respostas [...]</i> onde os alunos deveriam criar uma empresa do zero e levá-la até apresentar resultados positivos [...]. (E5), (E8), (E9), (E29), (E45) [...] <i>a teoria com dinâmicas, jogos e atividades que incentivem mais, que traga vontade do aluno participar e não seja uma questão apenas de obrigatoriedade</i>. (E11) [...] <i>uma aula baseada em um RPG, ou com algum jogo temático</i>. (E12), (E14), (E35), (E15), (E16), (E17), (E26), (E28),</p>

(E44), E30), (E33) [...] *com o ambiente descontraído e atrativo, com a utilização de novas metodologias de ensino, como os jogos.* (E20), (E21) *Seria uma aula gamificada e dinâmica [...].* (E22), (E24), (E25), (E43) *Interativa [...]* (E27) [...] *utilizando os modelos de simulação empresarial em um período de imersão.*

Fonte: os autores (2021).

A análise da primeira categoria possibilitou identificar o perfil dos estudantes participantes da pesquisa. Constatou-se que têm idade entre 18 a 40 anos, sendo que 23 deles pertencem às turmas do 2º ano, 22 são das turmas do 3º ano e 2 são do 4º ano do Curso de Ciências Contábeis.

A percepção que têm quanto aos métodos utilizados pelos professores, foi percebida na análise da segunda categoria, na qual, 22 estudantes responderam gostar dos métodos utilizados por seus professores para ministrarem aulas teóricas e práticas, porém, 25 responderam não gostar. Dentre os motivos citados pelos estudantes que responderam negativamente, estão: a monotonia das aulas, a dificuldade dos professores quanto ao uso de tecnologias, o formato teórico das aulas, pouca utilização de recursos audiovisuais, pouca integração entre teoria e prática e, pouca diversão e interação entre professores e alunos o que não contribui para o aprendizado. O estudante E21 afirmou não ser estimulante participar das aulas ministradas pelos métodos atuais e que se fossem inseridos desafios as aulas seriam mais interessantes. Contudo, os 22 estudantes que responderam gostar dos métodos utilizados atualmente pelos professores afirmaram que as características do curso exigem aulas teóricas, simples, práticas e com seriedade.

Os conhecimentos anteriores apresentados pelos estudantes acerca de metodologias ativas, são na maioria corretos e estão de acordo com Barbosa e Moura (2016) e Gainor, Blin e Zheng (2014), o que ficou evidente nas respostas dos participantes, ou seja, o que envolve teoria e prática, incentiva os alunos a participarem das aulas de forma mais ativa. Eles ainda relataram que as metodologias ativas atraem a atenção dos alunos, promovem sua maior interação e os faz participar construindo seu conhecimento. Acrescentaram que dessa forma, se sentem os protagonistas do processo ensino-aprendizagem e não o professor. Por sua vez, nove estudantes disseram não ter conhecimentos sobre o tema.

Vinte e quatro estudantes afirmaram que seus professores não utilizam metodologias ativas em suas aulas e que não encontram dificuldades quanto a isto. Os outros vinte e três estudantes afirmaram que encontram dificuldades relacionadas à falta de compromisso dos professores, que sentem falta de exemplificações práticas que estimulem o pensar e colocarem

em prática os conhecimentos teóricos. Acrescentaram que as aulas são muito teóricas, expositivas, monótonas, maçantes e sem interação, o que torna difícil de acompanhar. Na opinião de todos os alunos, é importante que os professores utilizem diferentes metodologias de ensino para que as aulas fiquem mais atrativas, mais leves, descontraídas e menos teóricas, estimulando dessa forma, o interesse dos alunos pelos conteúdos estudados.

Por sua vez, a terceira categoria de análise “Percepção quanto ao uso da gamificação na educação” mostrou que apenas dez do total de estudantes pesquisados, já ouviram falar a esse respeito. Contudo, trinta e três acreditam que a utilização de elementos de jogos nas aulas do curso, tornaria os conteúdos mais atrativos. Apenas um dos quarenta e sete estudantes respondeu não gostar de jogos como forma de entretenimento, sendo que vinte e três afirmaram gostar um pouco e vinte e três gostarem muito.

Quanto à frequência com que jogam, oito estudantes jogam diariamente, quatorze jogam alguns dias da semana e vinte e cinco jogam apenas aos finais de semana. A maioria (vinte e seis) afirmou que prefere jogar junto com seus amigos e os outros vinte e um preferem jogar sozinhos.

Todos descreveram seus jogos, séries, filmes e animes favoritos, conforme apresentado no Quadro 3. De acordo com Sousa *et al.* (2020), estas são informações importantes a serem consideradas pelos professores no planejamento de aulas gamificadas. Além disso, ainda indicaram os jogos que em sua opinião, podem ser usados pelos professores com objetivos de aprendizagem dos conteúdos relacionados à contabilidade. Alegaram que por meio dos jogos, como, por exemplo, o *Farming Simulator*, podem aprender sobre contabilidade do agronegócio, ou seja, como gerenciar fazendas, criar estratégias, tomar decisões relacionadas aos recursos limitados, calcular custos, escolher investimentos e compreender as variações de mercado. Com o jogo *Cities Skylines*, podem aprender sobre contabilidade pública e gerencial, simulando a gestão de uma cidade, as formas de arrecadações de impostos, a destinação de recursos para diferentes setores e a resolução de problemas comuns a este ambiente, tomar decisões sobre contratar ou não trabalhadores, escolher em qual cultura investir, além de desenvolver competências para o trabalho em equipe.

Quando questionados se gostariam de auxiliar o professor na elaboração de uma aula com base em jogos, vinte e cinco dos estudantes responderam que sim e apresentaram propostas acerca de como fariam isso. Então, relataram que se fossem livres para planejar a aula dos seus sonhos essa teria mais participação dos alunos, seria dinâmica, descontraída, divertida e atrativa. Seria elaborada com o uso de metodologias ativas, com jogos, vídeos, filmes e

atividades nas quais os alunos participariam voluntariamente e não por obrigatoriedade. O estudante (E11) propôs uma aula baseada em um RPG ou algum outro jogo temático.

### Considerações Finais

Este estudo teve como objetivo investigar a percepção de estudantes do ES de Ciências Contábeis de uma IES da rede pública de ensino localizada na região norte do Estado do Paraná, a respeito do uso da gamificação em suas aulas. Nesse sentido, foram obtidas quarenta e sete respostas de estudantes a um questionário aplicado por meio do *Google* formulários.

À luz da ATD, os dados foram analisados possibilitando depreender que a amostra pesquisada se manifestou favorável à utilização de metodologias ativas com elementos de jogos em suas aulas. O elevado nível de entusiasmo apresentado pelos estudantes quanto ao uso das referidas técnicas, indica que estas são propostas que viabilizam o engajamento e motivação para a realização de tarefas acadêmicas. Além disso, corroboram as afirmações dos autores mencionados na revisão bibliográfica realizada, os quais são unânimes em enfatizar que as interações ocorridas no ambiente educacional, em que se utiliza a gamificação, mostram-se determinantes para a construção satisfatória do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem.

Com base nas evidências apresentadas almeja-se maior adesão por parte dos professores dos cursos de Ciências Contábeis na utilização de metodologias ativas com elementos de jogos no ensino. Esta escolha estratégica de direcionamento didático irá possibilitar maior interação e comprometimento dos acadêmicos com a construção do conhecimento, tendo em vista seu desenvolvimento profissional, o qual deve estar alinhado às exigências do mercado de trabalho.

Importa ainda, destacar que a sugestão não é de gamificação completa de uma disciplina, mas sim que a utilização desta ferramenta esteja alinhada aos objetivos de aprendizagem a serem alcançados pelos estudantes. O professor deve ter em mente que para alguns conteúdos a forma tradicional de ensino pode ser a mais indicada, e que sempre haverá estudantes que se mostram contrários ao uso da gamificação por já estarem acostumados ao formato atual das aulas.

Nessa perspectiva, sugere-se o desenvolvimento de novas pesquisas em que sejam investigadas as percepções e necessidades formativas dos professores quanto ao uso da gamificação, além da aplicação de cursos formativos lhes direcionados no intuito de instrumentalizá-los para o planejamento de aulas gamificadas. Também, o acompanhamento

por um certo período, da aplicação de aulas gamificadas, no sentido de evidenciar a relação do uso da gamificação com o desempenho dos acadêmicos.

Salienta-se que os resultados apresentados neste estudo se referem apenas ao ambiente observado, considerando que diferentes ambientes educacionais podem vivenciar distintos processos de ensino e aprendizagem, de acordo com fatores como a formação desejada do egresso, a modalidade de ensino, a região do país em que se encontram, entre outros.

## Referências

ALMEIDA, L. M. O. **Qualidade de Serviços de Ensino Superior: o caso de uma Instituição de Ensino Público**. 2009, 161 f. Tese de Doutorado, Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil, 2009.

ANDERE, M. A.; ARAÚJO, A. M. P. D. Aspectos da formação do professor de ensino superior de Ciências Contábeis: uma análise dos programas de pós-graduação. **Revista de Contabilidade e Finanças**, v.19, n. 48, p. 91-102, 2008.

BARBOSA, E. F.; MOURA, D. G. Metodologias ativas de aprendizagem na educação profissional e tecnológica. *Boletim Técnico do Senac*, v. 29, n. 2, p. 48-67. 2013. Disponível em: <[http://www.senac.br/media/42471/os\\_boletim\\_web\\_4.pdf](http://www.senac.br/media/42471/os_boletim_web_4.pdf)>. Acesso em: 18 jan. 2021.

BECK, F; RAUSCH, R. B. Fatores que influenciam o processo ensino-aprendizagem na percepção de discentes do curso de ciências contábeis. **Contabilidade Vista & Revista**, v. 25, n. 2, p. 38-58, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional. Brasília**. 1996. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)>. Acesso em: 12 jan. 2021.

CAMPILLAY, M. D. R. V.; SANTOS, G. C.; MARTINS, V. F. Nível de desmotivação no Curso de Ciências Contábeis: Um Estudo em uma Universidade Pública Brasileira. **RAGC**, v. 5, n. 19, 2017.

CARBONE, P. P.; BRANDÃO, H. P.; LEITE, J. B. D. **Gestão por competências e gestão do conhecimento**. 3. ed. Rio de Janeiro, FGV, 2009.

CARDOSO B. C.; CONSTAGNA G. **Os jogos empresariais e o preparo de alunos para a gamificação de empresas**. In: Start: Como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão

transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. Org. Ivánio Dickmann. 1º ed. Chapecó: Livrologia, 2021.

DELLAPORTAS, S.; HASSALL, T. Experiential learning in accounting education: A prison visit. **The British Accounting Review**, v. 45, n.1, 24-36, 2013.

FADEL, L. M. et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Cinted-UFRGS**, v. 11, n. 1, 2013.

GAINOR, M.; BLINE, D.; ZHENG, X. Teaching internal control through active learning. **Journal of Accounting Education**, v. 32, n. 2, 200-221, 2014.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LAPINA, G; SLAIDINS, I. Teaching open innovation at the universities in Latvia. **Journal of Business Management**, (8), pp. 198-207, 2014.

LEAL, E. A; SOARES, M. A; SOUSA, E. G. Perspectivas dos formandos do curso de Ciências Contábeis e as exigências do mercado de trabalho. **Revista Contemporânea de Contabilidade**, v. 5, n. 10, p. 147-159, 2008.

LEAL, E. A; MIRANDA, G. J; CARMO, C. R. S. Teoria da autodeterminação: uma análise da motivação dos estudantes do curso de ciências contábeis. **Revista Contabilidade & Finanças**, v. 24, p. 162-173, 2013.

LEMO, W; JUNIOR, I; CAMPOS FILHO, A. Uma proposta de um serious game no auxílio do aprendizado da anatomia humana. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2017. p. 655.

MENEZES, A. B. C. Gamificação no ensino superior como estratégia para o desenvolvimento de competências: um relato de experiência no curso de psicologia. **Revista Docência do Ensino Superior**, v. 6, n. 2, p. 203-222, 2016.

MCGONIGAL, J. **Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world**. Penguin, 2012.

MINAYO, M. C. S; DESLANDES, S. F.; GOMES, R. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Editora Vozes Ltda, 2011.

MITRE, S. M.; BATISTA, R.S.; MENDONÇA, J. M. G.; MOARIS PINTO, N. M.; MEIRELLES, C. A. B. PINTO PORTO, C.; MOREIRA, T.; HOFFMANN, L. M. A. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. **Ciência & Saúde Coletiva**, v.13, n.2, p. 2133- 2144, 2008.

MORAES, R.; GALIAZZI, M. C. **Análise textual: discursiva**. 3. ed. Revisada e Ampliada. Ijuí: Editora Unijuí, 2016.

RAMOS, M. Educação para o século XXI. In: **CIEIT Congresso Internacional de Empreendedorismo, Inovação e Tecnologia, Passo Fundo, RS**, v. 2, 2015.

RAMOS, A. B; VILELA JUNIOR, D. C. A utilização de gamificação para o ensino de gestão de projetos. **IJKEM**, v. 8, n. 20, p. 25-49, 2019.

SANTOS, F. F. F; NORONHA, A. B. Estudo do Perfil dos Alunos Evadidos da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade - Campus Ribeirão Preto. In: **Anais do SEMEAD Seminário em Administração FEA-USP, São Paulo, SP, Brasil**, v. 5, 2001.

SIGNORI, G; GUIMARÃES, J. C. F. Gamificação como método de ensino inovador. **International Journal on Active Learning**, v. 1, n. 1, p. 66-77, 2016.

SOUZA, A. N. M.; MEURER, A. M.; COSTA, F.; MUSIAL, N. T. K. Utilização de metodologias ativas e elementos de gamificação no processo de ensino-aprendizagem da contabilidade: experiência com alunos da graduação. **Desafio Online**, v. 8, n. 3, 2020.

TODA, A. M; SILVA, Y. R. O; CRUZ, W; XAVIER, L; ISOTANI, S. Um processo de Gamificação para o ensino superior: Experiências em um módulo de Bioquímica. In: **Anais do XXII Workshop de Informática na Escola**. p. 495-504, 2016.

VIEIRA, K. M; MILACH, F. T; HUPPES, D. Equações estruturais aplicadas à satisfação dos alunos: um estudo no curso de ciências contábeis da Universidade Federal de Santa Maria. **Revista Contabilidade e Finanças**, São Paulo, v. 19, n. 48, p. 65-76, 2008.