



ISSN: 1984-6266

**Jogos de Empresas no Ensino Contábil:
Competências Desenvolvidas e Dificuldades
Percebidas na Implementação do Jogo *Puerto Rico*.**

Márcio César de Oliveira Quirino

UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
marciocesr@yahoo.com.br

Yuri Gomes Paiva Azevedo

USP – Universidade de São Paulo
yuri_azevedo@live.com

Hellen Bomfim Gomes

UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
hellenbomfim@hotmail.com

Daniel Coutinho Lins

UFRN – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Daniellins_2012@hotmail.com

Recebimento:

27/12/2019

Aprovação:

10/08/2020

**Editor responsável pela
aprovação do artigo:**

Dra. Nayane Thays Kespi Musial

**Editor responsável pela edição do
artigo:**

Dra. Nayane Thays Kespi Musial

Avaliado pelo sistema:

Double Blind Review

A reprodução dos artigos, total ou parcial,
pode ser feita desde que citada a fonte.

Resumo

Este estudo tem por objetivo evidenciar, sob a ótica dos discentes, as principais competências desenvolvidas e dificuldades encontradas por meio da utilização dos jogos de empresas no curso de graduação em Ciências Contábeis. Para atingir este objetivo, foi implementado o jogo *Puerto Rico*® na disciplina de Controladoria Empresarial de uma Universidade Federal, sendo a unidade de análise composta por 47 discentes de graduação. A coleta de dados foi realizada através da aplicação de questionários abertos, sendo esses posteriormente transcritos e analisados por meio da técnica análise de conteúdo no *Software ATLAS.ti*®. Os resultados evidenciam que o método pode propiciar a otimização da capacidade de comunicação, trabalho em equipe, solução de problemas e análise crítica, sendo importante o desenvolvimento dessas competências para a prática profissional, ao passo que são cada vez mais demandadas pelo mercado de trabalho. No entanto, apesar dos benefícios percebidos, também foram elencadas as principais dificuldades encontradas pelos discentes, como compreensão das regras do jogo, o tamanho dos grupos, a falta de consenso para definir jogadas, o tempo de aplicação, a estrutura do laboratório e a separação da turma em diferentes aulas, tornando-se importante que futuras implementações busquem contornar esses problemas.

Palavras-chave: Jogos de Empresas. Metodologias Ativas. Ensino em contabilidade.



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
CONTABILIDADE
MESTRADO E DOUTORADO

DOI:

<http://dx.doi.org/10.5380/rcc.v11i3.70992>

BUSINESS GAMES IN ACCOUNTING EDUCATION: DEVELOPED SKILLS AND PERCEIVED DIFFICULTIES IN IMPLEMENTING THE *PUERTO RICO*.

ABSTRACT

This study aims to show, based on the students' perspectives, the main developed skills and perceived difficulties through the implementation of business games in Accounting undergraduate course. To achieve this objective, the *Puerto Rico*® game was implemented in the Corporate Controllership course of a Federal University, with the unit of analysis composed of 47 undergraduate students. Data collection was performed by applying open questionnaires, which were later transcribed and analyzed using the content analysis technique in the ATLAS.ti ® Software. The results show that the method may provide the optimization of communication, teamwork, problem-solving and critical analysis, being the development of these skills important for the professional practice since they are increasingly demanded by the labor market. However, although the perceived benefits, the main students' difficulties were also listed, such as understanding the game rules, the groups size, the lack of consensus to define actions, the application time, the laboratory structure and the groups separation in different classes, being important that future implementations seek to avoid these issues.

Keywords: Business Games, Active Methodologies, Accounting Education.

1 Introdução

A formação dos profissionais de Contabilidade tem sido alicerçada em metodologias tradicionais de ensino-aprendizagem, no qual o docente é detentor do saber e transmite o conhecimento para os discentes, que aparecem como sujeitos passivos no processo de aprendizagem (Silva, Santos, Cordeiro, & Bruni, 2014; Silva, Azevedo, & Araújo, 2018). Nesse sentido, percebe-se a importância de serem realizadas mudanças na prática do ensino em Contabilidade, uma vez que Freire (1987) considera que esta forma tradicional de ensino faz com que os educandos não sejam seres de transformação, mas de adaptação àqueles conteúdos, programas e didáticas que lhes são impostos, aprendendo como espectadores e sendo mantidos ingênuos.

Em face à possibilidade da abordagem de novas práticas de ensino-aprendizagem no ensino superior, em contraponto à visão conservadora de aulas tradicionais restritas à cópia e à memorização por parte dos discentes (Andreoli, Behrens, & Torres, 2012), tem-se os jogos de empresas como método eficaz na redução do *gap* entre a teoria e a realidade organizacional (Rosas & Sauer, 2006).

Os jogos de empresas, também denominados de gamificação, encontram-se no escopo das metodologias ativas que propiciam que os discentes vivenciem os conceitos aprendidos em sala de aula o mais próximo da prática empresarial (Santos & Lovato, 2007). Nessa perspectiva, Oblinger (2004) relata que este método proporciona um ambiente ativo de ensino-aprendizagem que leva o discente à descoberta de diferentes alternativas para atingir o objetivo final da simulação empresarial, envolvendo-os ativamente na construção de novos conhecimentos.

Essa perspectiva em que os discentes são agentes ativos no processo de aquisição do conhecimento pauta-se na Teoria Construtivista, que preconiza que o discente é o principal responsável pela construção do seu próprio conhecimento (Blanco-Encomienda & Latorre-Medina, 2008; Harris, 2008). Dessa forma, percebe-se que esta perspectiva construtivista diferencia-se do paradigma conduzista, em que o ensino é concebido como um processo programado e rígido, que proporciona conteúdos e informações aos discentes por meio de técnicas instrucionais sistemáticas (Martínez-Otero, 2012).

Considerando que os jogos de empresas podem contribuir de maneira efetiva para a construção do conhecimento, além de reduzir o *gap* entre a teoria e a prática empresarial, verifica-se que diversos estudos empíricos têm sido realizados, tanto no contexto internacional (Fortmüller, 2009; Hornik & Thornburg, 2010; Moncada & Moncada, 2014; Fitó-Bertran, Hernández-Lara, & López, 2015), quanto no âmbito nacional (Oliveira & Sauaia, 2011; Casagrande, Borna, Casagrande, & Von Mecheln, 2014; Veiga, Lima, Ribeiro, & Zucatto, 2015; Medeiros, Moura, & Araújo, 2017; Souza, Meurer, Costa, & Musial, 2018).

No entanto, verifica-se que há pouco enfoque nos estudos anteriores acerca das principais dificuldades encontradas pelos discentes por meio da utilização dos jogos de empresas como estratégia de ensino-aprendizagem. Diante disso, o presente estudo tem por objetivo evidenciar, sob a ótica dos discentes, as principais competências desenvolvidas e dificuldades encontradas por meio da utilização dos jogos de empresas como estratégia de ensino-aprendizagem no curso de Ciências Contábeis.

A relevância do presente estudo pauta-se nas novas discussões sobre as competências dos profissionais contábeis demandadas pelo mercado de trabalho, em que cada vez mais são exigidas *soft skills* à medida em que o campo da contabilidade tem passado por mudanças devido ao avanço de tecnologias como a inteligência artificial (Kokina & Davenport, 2017).

Nesse contexto, justifica-se pela demanda de aplicações, bem como discussões, acerca das metodologias ativas no ensino superior (Oliveira, Raffaelli, Colauto, & Casa Nova, 2013) que visam reduzir a lacuna entre as *hard skills* desenvolvidas no decorrer do curso, ou seja, os conhecimentos técnicos e teóricos de contabilidade, e as *soft skills* que vêm sendo requisitadas para a atuação profissional, como habilidades de comunicação, análise crítica, liderança, trabalho em grupo, proatividade e motivação. Essa visão torna-se importante à medida em que, apesar do domínio teórico dos conteúdos, os estudantes em contabilidade não têm atendido requisitos no que tange às *soft skills* demandadas pelo mercado de trabalho (Riley, Horman, & Messner, 2008; Walesh, 2004).

Por fim, também preenche uma lacuna no que tange as principais dificuldades encontradas pelos discentes de graduação em Ciências Contábeis quando da utilização dos jogos de empresas como estratégia de ensino aprendizagem, uma vez que essa discussão ainda é realizada de forma incipiente dentre as pesquisas anteriores realizadas na área, com enfoque em docentes e/ou discentes de mestrado acadêmico (Medeiros et al., 2017). Assim, pode fornecer base para que futuras implementações busquem contornar ou mitigar esses problemas.

2 Referencial Teórico

2.1 Metodologias Ativas de Aprendizagem

A necessidade de se aliar a teoria à prática constitui-se um dos grandes desafios do processo de ensino-aprendizagem, em especial no caso do ensino das Ciências Contábeis. Para alcançar esse objetivo, Sousa, Cruz, Santos e Cândido (2018) apontam que as metodologias ativas surgem como métodos alternativos para inovar a forma de ensinar no nível superior, levando os discentes a terem contato com situações práticas que visam o desenvolvimento de competências como a criticidade e a capacidade de resolver problemas.

Não há uma definição precisa e universalmente aceita para explicar o aprendizado ativo, entretanto existem aspectos convergentes na literatura que aborda o tema. Prince (2004) afirma que aprendizagem ativa requer a participação significativa dos alunos no desenvolvimento de atividades e que eles reflitam sobre o que estão fazendo, em outras palavras, é um método instrucional que envolve os alunos no encadeamento da aprendizagem.

Logo, na prática, as metodologias ativas referem-se a atividades que são constituídas em sala de aula, tendo como elementos centrais a proatividade do aluno e o seu envolvimento no processo de aprendizagem (Prince, 2004). Esse contexto ultrapassa, portanto, o limite das aulas tradicionais de retenção de conhecimento, motivando os alunos a praticarem o estudo contínuo e desenvolverem habilidades de pensamento crítico (Bonwell & Eison, 1991).

Analisando-se a opinião do corpo docente e os resultados das pesquisas com alunos, a utilização de metodologias ativas de aprendizado, quando comparada aos métodos tradicionais de ensino, parece ser mais eficaz no desenvolvimento das principais competências práticas valorizadas pelos profissionais (Huber, Law, & Khallaf, 2017).

Além disso, os estudos demonstram que a utilização das metodologias ativas contribui para o melhor desempenho acadêmico dos discentes de Ciências Contábeis, além do desenvolvimento de habilidades como responsabilidade, capacidade de trabalho em equipe, autonomia e leitura (Guerra & Teixeira, 2016; Guimarães, Cittadin, Giassi, Guimarães Filho, & Bristot, 2016).

Medeiros et al. (2017) ressaltam as limitações acerca da implementação das metodologias ativas, tanto do ponto de vista do docente, quanto no sentido específico do método. Para o primeiro caso, o fator limitante consiste na habitualidade em utilizar metodologias tradicionais e a falta de incentivo para a mudança. No segundo, a restrição está relacionada a adequar o método, a demanda de conteúdo e o tempo de aula, assim como a dificuldade em utilizar aprendizagem ativa em salas com muitos alunos.

Sob essa perspectiva, Guerra e Teixeira (2016) afirmam que existem docentes que concebem a ideia de que os alunos têm participação ativa somente por estarem envolvidos ao assistirem aulas expositivas. Esse entendimento, no entanto, contrapõe a essência da metodologia ativa que ocorre quando o aluno desenvolve por si só o pensamento necessário à resolução de problemas ou desenvolvimento de projetos, sendo o professor um facilitador (Bonwell & Eison, 1991). O engajamento do aluno durante o processo também é determinante para a eficácia da metodologia (Hornik & Thornburg, 2010).

Nesse sentido, uma gama de metodologias ativas pode ser desenvolvida no ensino da contabilidade, como a aprendizagem colaborativa, a aprendizagem baseada em problemas, a aprendizagem baseada em projetos e a aprendizagem baseada em casos. Dentre elas, inserem-se os jogos de empresas, um método de ensino que busca, através de simulações, desenvolver o conhecimento, as habilidades e atitudes necessárias na formação dos discentes.

2.2 Jogos de Empresas

Os jogos de empresas, jogos de negócio ou *business games* tiveram início na antiguidade com os jogos de guerra chineses, passando por modificações decorrentes das demandas do meio social, até assumirem os formatos conhecidos hoje: jogos de tabuleiro e os jogos digitais (D'Ipollito, 2012). Assim, esses jogos modernos decorrem da união de diversas áreas como pesquisa operacional, tecnologia da informação e a teoria da educação, possibilitando a criação dos chamados ambientes de aprendizagem experimental, nos quais é possível observar o comportamento gerencial (Wolf, 1993).

O *business games* é um dos métodos de aprendizagem ativa, cujo objetivo é desenvolver nos discentes a habilidade de tomar decisões baseadas em dados contábeis e de mercado, através da utilização de um jogo no qual os grupos representam empresas que competem em um mesmo mercado (Marion, Garcia & Cordeiro, 1999). Além disso, os jogos de empresas estão inseridos no rol da aprendizagem vivencial, na qual o aprendizado é compreendido como um processo em que o conhecimento é proveniente das experiências do indivíduo (Kolb, 1984).

Carenys e Moya (2016) apontam que os educadores têm investido esforços substanciais na inclusão de jogos de empresas para proporcionar aos estudantes de contabilidade experiências que melhorem seu

aprendizado e desenvolvam ainda mais as competências previstas nos currículos. Esse método se destaca por relacionar conhecimento técnico e problemas, representando um arranjo prático de ensino-aprendizagem que combina a predisposição natural dos jogadores com a aquisição planejada e dirigida de conhecimento (Fortmüller, 2009).

Corroborando com esse entendimento, Moncada e Moncada (2014) indicam que quando projetado e efetivamente estruturado, o uso de jogos de empresas para complementar a instrução contábil aparece como uma alternativa viável, visto que oferecem oportunidades para o instrutor elaborar tópicos específicos por meio de outra estratégia de ensino que desencadearão em momentos de aprendizado.

Casagrande et al. (2014) salientam que a visão sistêmica é um dos aprendizados mais lembrados pelos discentes que participam de um jogo de empresa. Adicionalmente, Fitó-Bertran et al. (2015) relatam que, a partir da utilização dos jogos de empresa, é possível que várias competências de aprendizagem sejam desenvolvidas: aplicar conceitos teóricos de tomada de decisão, resolver problemas relacionados a prazos, usar novas tecnologias, influenciar outras pessoas, resolver conflitos entre grupos, aceitar a interferência de outras pessoas e tomar decisões.

Dessa forma, o método apresenta-se um meio através do qual é possível desenvolver, além das *hard skills*, as *soft skills* exigidas dos profissionais contábeis. As *hard skills* compreendem os conhecimentos e habilidades técnicas, enquanto que as *soft skills* estão relacionadas às habilidades interpessoais e comportamentais necessárias para a aplicação do conhecimento técnico no ambiente de trabalho (Villiers, 2010).

Motta, Melo e Paixão (2012) ressaltam o caráter vivencial dessa técnica, indicando seu auxílio no desenvolvimento de habilidades técnicas e humanas como a contribuição para a formação gerencial do ponto de vista da tomada de decisão, a formulação de estratégias empresariais, desenvolvimento de habilidades interpessoais e aplicação dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso.

Na Tabela 1, estão evidenciados alguns dos estudos empíricos realizados nos últimos anos acerca da aplicação do método jogos de empresa, tanto no âmbito nacional, quanto no internacional.

Tabela 1: Estudos anteriores sobre a utilização de jogos de empresas

Autores	Objetivo	Principais Resultados
Fortmüller (2009)	Analisar a aquisição de conhecimento técnico e orientado para problemas a partir da utilização de jogos de empresas.	Os resultados indicam que o conhecimento proveniente do jogo de empresas depende das condições da estrutura e dinâmica do jogo e, portanto, este deve ser associado a outros métodos de ensino e aprendizagem.
Hornik e Thornburg (2010)	Examinar a relação entre o nível de engajamento, conforme percebido pelos alunos após o uso da plataforma <i>Second Life™</i> , e o desempenho determinado pelos resultados dos exames.	Os resultados indicam que o engajamento do aluno em relação ao jogo pode levar a um maior desempenho nas avaliações.
Oliveira e Sauaia (2011)	Identificar as impressões de professores participantes de um jogo de empresas e estabelecer o uso deste método de aprendizagem para o desenvolvimento de competências gerenciais.	Os docentes apresentaram percepções diferentes, identificando-se com o processo técnico da tomada de decisão, a grande valia que os conflitos e o relacionamento interpessoal durante as decisões representam na formação de gestores e o benefício para o desenvolvimento de competências gerenciais.

Casagrande et al. (2014)	Analisar o jogo de empresas “JE-Tributos” como recurso pedagógico para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem da Contabilidade Tributária e Planejamento Tributário.	O jogo proposto mostrou-se uma alternativa eficaz na formação e capacitação dos alunos, tornando o ambiente mais motivador e agradável ao passo que propiciou um aprender contextualizado. Possibilitou aos discentes a percepção imediata do resultado de suas decisões.
Moncada e Moncada (2014)	Resumir o desenvolvimento de jogos como ferramentas de ensino para negócios e educação de contabilidade; fornecer diretrizes para o desenvolvimento de jogos; e introduzir novas atividades de gamificação.	Adaptações dinâmicas de gamificação de programas de televisão e de jogos criam uma alternativa colaborativa e ativa de aprendizado à aula tradicional, apresentando para os alunos uma nova estratégia de ensino.
Veiga et al. (2015)	Investigar a sistematização dos conceitos de Comércio Exterior através do uso de jogos de empresas, utilizando um estudo hipotético apresentado em dois cenários assimétricos distintos, sendo um para os exportadores e outro para os importadores.	Observou-se que a quantidade de alunos por grupo impacta no desempenho e participação dos integrantes. Foi possível perceber ainda que havia entendimento dos conceitos teóricos. No entanto, os participantes sentiram dificuldade em colocar em prática a interdisciplinaridade.
Fitó-Bertran et al. (2015)	Analisar se as competências genéricas atribuídas através de jogos de negócios exercem algum tipo de influência ou relação com os resultados de aprendizagem observados nos participantes na simulação.	Observou-se que 16 das 23 competências genéricas influenciam o resultado de aprendizagem, como: aplicar conceitos teóricos de tomada de decisão, resolver problemas relacionados a prazos, usar novas tecnologias, influenciar outras pessoas, resolver conflitos entre grupos, dentre outras.
Medeiros et al. (2017)	Relatar a experiência da aplicação do jogo de empresa “A Escolha Certa” com alunos de um programa de pós-graduação em Ciências Contábeis.	A aplicação do método mostrou-se eficiente para o processo de aprendizagem, contribuindo para a consolidação do conhecimento, interdisciplinaridade, desenvolvimento profissional e de habilidades e propiciou a troca de conhecimentos e experiências.
Souza et al. (2018)	Avaliar a utilização de metodologias ativas e dos elementos de <i>Gamificação</i> no processo de ensino-aprendizagem da Contabilidade.	A partir dos resultados, observou-se que o uso do jogo de empresas é eficaz, ao passo que é possível maximizar o engajamento, a motivação e o comprometimento dos discentes.

Fonte: Elaborado pelos autores

3 Procedimentos Metodológicos

O presente estudo classifica-se como qualitativo no que se refere à abordagem do problema, descritivo quanto aos objetivos e estudo de caso quanto aos procedimentos, uma vez que este proporciona a obtenção de informações mais aprofundadas acerca da unidade de análise investigada (Yin, 2010).

Considerando que em estudos de caso deve-se considerar abranger o maior número de casos, uma vez que os estudos de caso múltiplos propiciam substanciais benefícios analíticos, além de maior robustez às análises (Yin, 2010), a unidade de análise estudada compreende 47 discentes da disciplina de Controladoria Empresarial do curso de graduação em Ciências Contábeis de uma Universidade Federal, sendo 16 da turma diurna e 31 da noturna.

As intervenções educativas foram realizadas no semestre 2018.1, em que o jogo escolhido para realização da intervenção foi o *Puerto Rico*®. Criado por *Andreas Seyfarth*, esse *game* retrata o tempo das

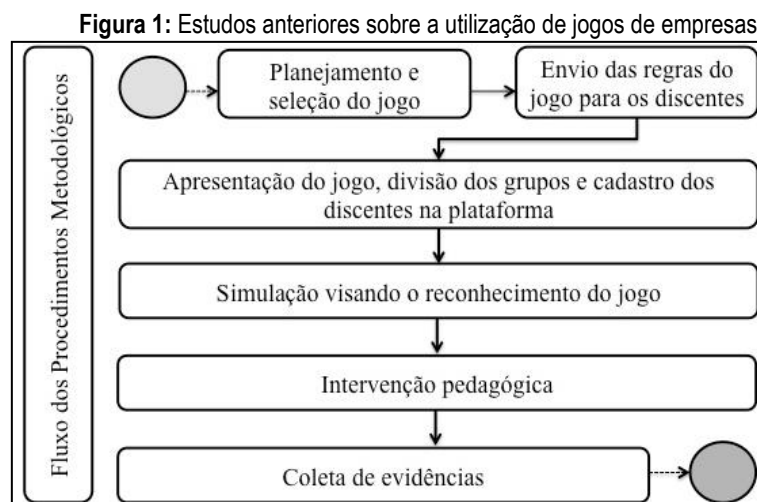
grandes navegações, onde cada jogador é dono de uma propriedade em *San Juan* capital da colônia espanhola de *Puerto Rico*.

Neste jogo, cada grupo deve utilizar os recursos monetários disponíveis (capital inicial) de forma a otimizar a produção das cinco culturas disponíveis no jogo (milho, índigo, tabaco, açúcar e café), para posterior venda destes produtos agrícolas para a Europa. Assim, a sistemática do jogo proporciona que cada grupo, em sequência, escolha uma carta que representa um papel a ser executado naquela rodada, como a opção pela compra ou produção de insumos, contratação de colaboradores, construção ou ampliação das unidades fabris, bem como venda das unidades produzidas.

O jogo *Puerto Rico*® foi escolhido por trabalhar conteúdos ministrados na disciplina de controladoria tais como: Sistema empresa e processo de gestão, sistema de controle interno, sistema de informações de controladoria, planejamento e visão estratégica. Assim, pode ser uma alternativa para otimizar, por parte dos discentes, a capacidade crítico-analítica de avaliação quanto às implicações organizacionais com o advento da tecnologia da informação, a visão sistêmica e interdisciplinar da atividade contábil, bem como a liderança entre equipes, conforme demandado pela Resolução do Conselho Nacional de Educação (CNE) e Câmara de Educação Superior (CES) nº 10, de 16 de dezembro de 2004, que institui as diretrizes curriculares para o curso de graduação em Ciências Contábeis.

Apesar do jogo *Puerto Rico*® apresentar uma versão de jogo de tabuleiro e outra *on line*, por questões de logística e melhor desenvolvimento das intervenções educativas, optou-se pela versão *on line* do jogo. Dessa forma, antecipadamente foi realizada a aquisição da licença do jogo por parte dos pesquisadores, além da reserva dos computadores do laboratório de informática.

Em ambas as turmas os alunos foram convidados a trabalharem em grupos compostos por quatro discentes, possibilitando, com isso, a interação e tomada de decisão em conjunto frente as necessidades de investimento para o desenvolvimento dos seus “lotes” de terra. A Figura 1 apresenta o fluxo dos procedimentos realizados na presente pesquisa, desde o planejamento e seleção do jogo a ser implementado, até os procedimentos de coleta de evidências.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Na primeira etapa, os pesquisadores realizaram o planejamento e seleção do jogo. Inicialmente, por critério de conveniência, bem como por demandar aspectos relacionados ao planejamento estratégico, orçamento empresarial, dentre outros tópicos relacionados à Controladoria Empresarial, foi escolhido o jogo *Puerto Rico*®. Posteriormente, definiu-se a quantidade de aulas necessárias para a intervenção e a formação

prévia dos grupos por afinidade dos discentes. Nesse momento, verificou-se a necessidade de divisão da turma noturna em dois momentos devido à quantidade de alunos e limitação da capacidade física do laboratório.

Em seguida, foram enviadas pelo Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) as regras do jogo para que os educandos tivessem condição de prepararem-se antecipadamente para a intervenção, bem como o endereço eletrônico para cadastramento prévio na plataforma.

Na terceira etapa, os pesquisadores realizaram uma aula com uma demonstração e apresentação das regras básicas do jogo, na oportunidade realizou-se o cadastro dos alunos que não o fizeram previamente. Adicionalmente, nessa etapa, os discentes foram divididos em grupo com quatro componentes cada.

A quarta etapa, consistiu em uma simulação do jogo para que os alunos pudessem tomar conhecimento da plataforma, *layout do game* e sistemática do jogo.

Após essa etapa, foi realizada a intervenção pedagógica, os respectivos grupos acessaram a plataforma e, conseqüentemente, a mesa de jogo por meio de convite enviado pelos pesquisadores. Para fins de organização, foi exibida a tela do computador para que todos pudessem visualizar. Vale salientar que, apesar da projeção, as equipes não visualizavam a pontuação dos concorrentes.

No tocante ao tempo, a intervenção pedagógica foi realizada em dois encontros de uma hora e quarenta minutos em ambas as turmas. Dessa forma, as rodadas foram sucessivas dentro do limite de tempo. Para fins de organização, um dos pesquisadores ficou como orientador no computador (servidor) e os demais ficaram como monitores em sala de aula, visando otimizar as jogadas. Porém, em nenhum momento os pesquisadores interferiram nas decisões dos grupos. Ao final do tempo, foi realizada a contagem dos pontos de vitória para a classificação dos grupos.

Após a intervenção pedagógica, foram aplicados questionários abertos com a finalidade de identificar as competências e conhecimentos sobre controladoria e disciplinas correlatas que os alunos julgaram desenvolver com o método de ensino jogos de empresas, bem como a maneira que o jogo pode atuar de forma positiva para o ensino em contabilidade, além dos problemas e dificuldades proporcionados pela intervenção pedagógica.

Nesse sentido, as quatro questões abertas que instigaram essa reflexão foram: (i) Sob sua ótica, existiram competências que foram desenvolvidas por meio dessa metodologia de ensino-aprendizagem? Se sim, disserte sobre elas; (ii) No tocante aos conhecimentos sobre controladoria e disciplinas correlatas, existiram conhecimentos que foram obtidos ou otimizados a partir dessa metodologia de ensino-aprendizagem? Se sim, disserte sobre eles; (iii) Em sua percepção, como o jogo de empresas pode atuar de forma positiva para o ensino em contabilidade? (iv) Existiram problemas/dificuldades encontradas por vocês na implementação dessa metodologia, seja antes ou durante o jogo? Se sim, quais foram e o que você fez para solucioná-los?

Essas questões foram elaboradas com base em estudos anteriores que analisaram competências, habilidades e atitudes desenvolvidas por discentes de contabilidade através da implementação de metodologias ativas (Azevedo, Araújo, & Medeiros, 2017; Frezatti, Borinelli, Martins, & Espejo, 2016; Silva et al., 2018; Stanley & Marsden, 2012) e a aprendizagem baseada em projetos (Azevedo, Araújo, & Medeiros, 2017). No entanto, diferentemente dos estudos realizados por Azevedo et al. (2017), Frezatti et al. (2016) e Stanley e Marsden (2012), em que as perguntas foram realizadas por meio de questionários estruturados, optamos por identificar as competências, habilidade e atitudes por meio de questões abertas, em consonância com o estudo realizado por Silva et al. (2018).

Essa decisão pauta-se na perspectiva de que as questões abertas podem trazer novos achados que complementem evidências empíricas anteriores, oferecendo espaço aos entrevistados para que desdobrem suas opiniões, revelando o conhecimento existente de tal modo que se possa expressá-lo na forma de respostas acessíveis à interpretação, o que possibilita estudar diferentes pontos de vista subjetivos (Flick, 2009).

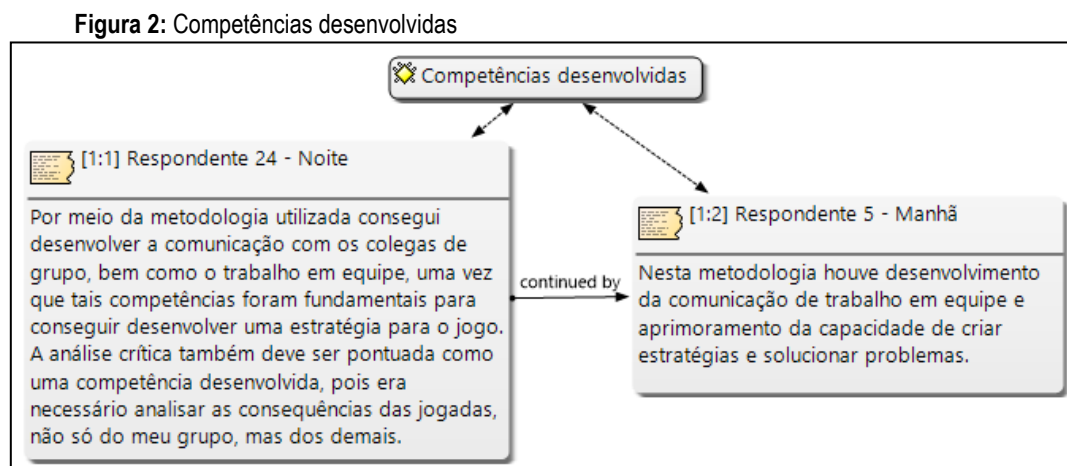
As informações obtidas por meio da aplicação dos questionários foram transcritas para que, posteriormente, fosse utilizada a técnica de análise de conteúdo, que consiste em analisar as expressões apresentadas pelos participantes ou grupos na busca de identificar conexões (Bardin, 2011). Na etapa da análise de conteúdo, utilizou-se a codificação aberta, que busca identificar unidade de significado através das conexões, códigos e categorias presentes no discurso dos entrevistados (Flick, 2009).

Para a realização do processo de codificação, foi utilizado o *Software* ATLAS.ti®, segmentando a codificação aberta em unidades de significado em relação as competências desenvolvidas, conhecimentos de controladoria ou disciplinas correlacionadas obtidos ou otimizados, benefícios com a utilização dos jogos de empresas e, por fim, principais problemas ou dificuldades encontradas.

4 Análise dos Dados

4.1 Competências desenvolvidas com a utilização do método jogos de empresas

Na primeira etapa da análise de dados, são apresentadas as competências desenvolvidas quando da utilização do método jogos de empresas. Nesse aspecto, sob a perspectiva dos discentes, a aplicação dessa metodologia pode propiciar a otimização de competências como a capacidade de comunicação, o trabalho em equipe, a solução de problemas, a análise crítica e a solução de problemas, conforme evidenciado na Figura 2.



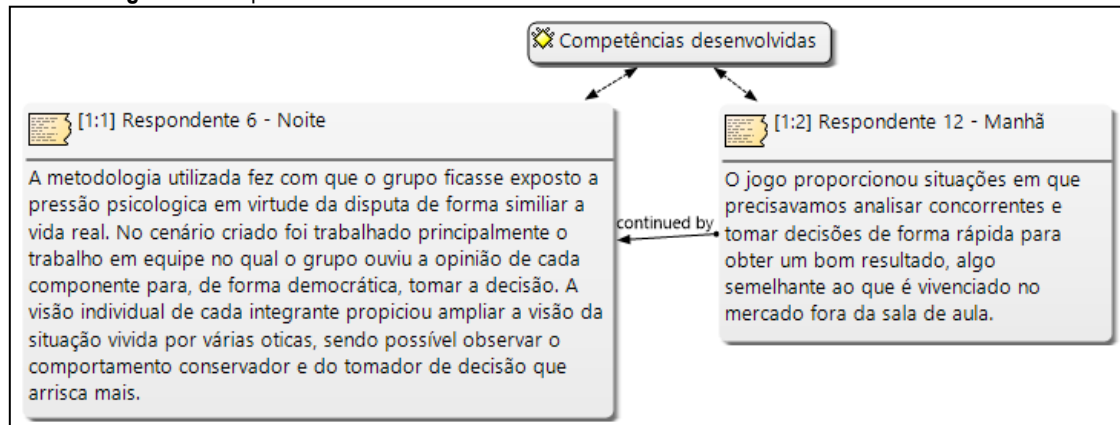
Fonte: Dados da pesquisa.

Nesse sentido, além de aproximar os discentes da prática empresarial, verifica-se que as competências desenvolvidas encontram-se em consonância com as principais *soft skills* requisitadas dos discentes em contabilidade, como a comunicação, análise crítica, trabalho em equipe e solução de problemas, conforme evidenciado por Kavanagh e Drennan (2008).

O jogo *Puerto Rico*® pode otimizar a análise crítica ao passo em que, na criação de estratégias para a solução de problemas, os jogadores precisam refletir sobre decisões consideradas ótimas sob a perspectiva da aquisição de insumos, produção de mercadorias e venda desses produtos, uma vez que fatores como restrição de insumos, de estocagem, orçamentária e de embarque de mercadorias para a revenda surgem no decorrer do jogo, demandando uma revisão crítica das estratégias traçadas inicialmente pelos grupos.

Nesse contexto, torna-se importante que os membros dos grupos atuem de forma conjunta, em equipe, de forma a buscar um consenso sobre as decisões que devem ser tomadas no decorrer das rodadas, conforme evidenciado pelos discentes na Figura 3.

Figura 3: Competências desenvolvidas



Fonte: Dados da pesquisa.

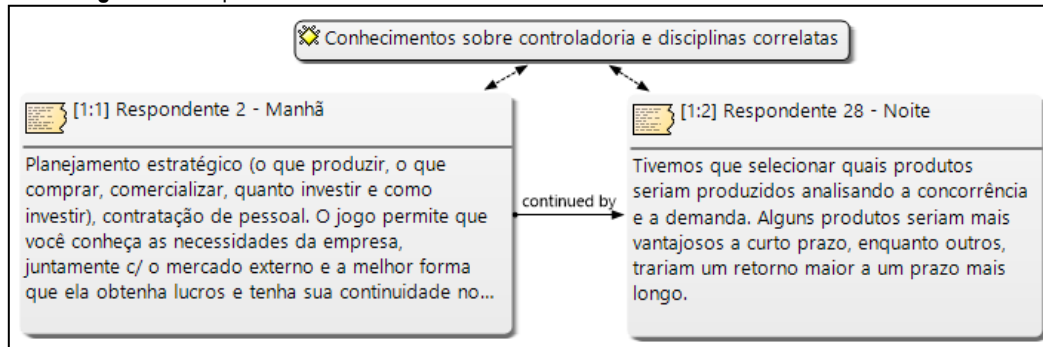
Sob a ótica dos participantes, além do desenvolvimento da habilidade de trabalhar em equipe, o ambiente de pressão psicológica oportunizado pelo jogo possibilitou otimizar a gestão democrática dos grupos frente as decisões em que, apesar de determinados discentes desempenharem o papel de líder, foram consideradas as opiniões individuais visando obter um consenso do grupo para a tomada de decisão de forma rápida e precisa. Nessa perspectiva, considera-se importante que discentes tenham desempenhado o papel de líder nos grupos uma vez que o desenvolvimento dessa competência é demandado pela Resolução nº 10/2004 do CNE e CES.

Em relação à busca de eficiência na tomada de decisão, considera-se que essa competência é cada vez mais importante para os profissionais contábeis devido ao ambiente de competição e de novas tecnologias, como o *big data*, tendo em vista que os que conseguirem transformar a ampla gama de dados disponíveis em informações úteis, relevantes e tempestivas poderão obter destaque no mercado de trabalho.

4.2 Conhecimentos sobre controladoria e disciplinas correlatas

No tocante aos principais conhecimentos desenvolvido com a implementação do jogo Puerto Rico®, verifica-se, sob a ótica dos discentes, que a necessidade de planejar a aquisição de insumos, quantitativo de produtos a serem produzidos, estocados e vendidos, os investimentos a serem realizados, bem como a análise dos concorrentes, demandaram a elaboração de um planejamento estratégico, conforme evidenciado na Figura 4.

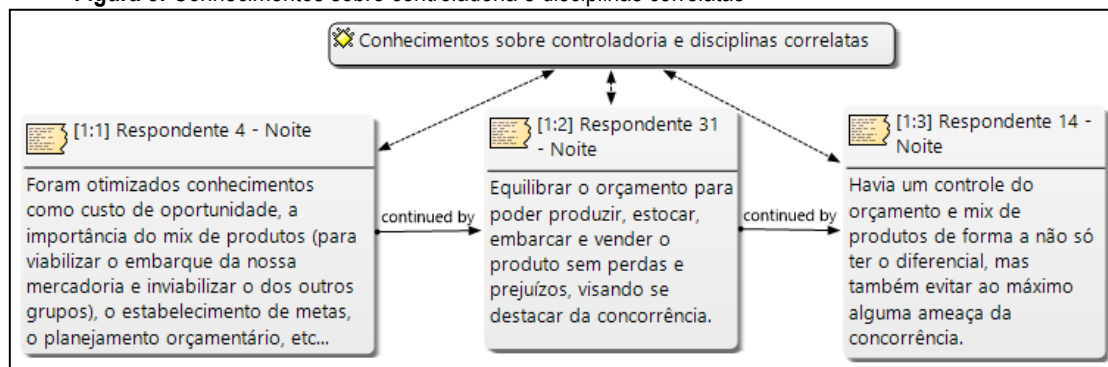
Figura 4: Competências desenvolvidas



Fonte: Dados da pesquisa.

De forma complementar, identifica-se que os discentes adquiriram ou consolidaram conhecimentos relacionados a custo de oportunidade, mix de produtos, orçamento de produção e de vendas. Nesse aspecto, ressalta-se a visão da interdisciplinaridade dos jogos de empresas, ao passo que além dos conhecimentos relacionados à disciplina Controladoria Empresarial, o jogo implementado também aborda temas relacionados a outras disciplinas da área de contabilidade gerencial, como Análise e Gestão de Custos e Orçamento Empresarial, conforme evidenciado na Figura 5.

Figura 5: Conhecimentos sobre controladoria e disciplinas correlatas



Fonte: Dados da pesquisa.

De acordo com a percepção dos discentes o método de jogos de empresas proporcionou a otimização de conhecimentos prévios da disciplina atualmente cursada e de disciplinas correlatas, fazendo com que as aprendizagens anteriores tomassem significância e as disciplinas fossem percebidas de forma interdisciplinar.

Nesse sentido, o método adotado, ao ensinar a conexão de diferentes áreas do conhecimento, promove a interdisciplinaridade que configura-se como um aspecto relevante, pois pode criar uma oportunidade para moldar as habilidades gerenciais, considerando as situações às quais o discente é exposto, requerendo a aplicação de conceitos de maneira adaptável, segundo as necessidades (Clarke, 2009; Wawer, Milosz, Muryjas, & Rzemieniak, 2010).

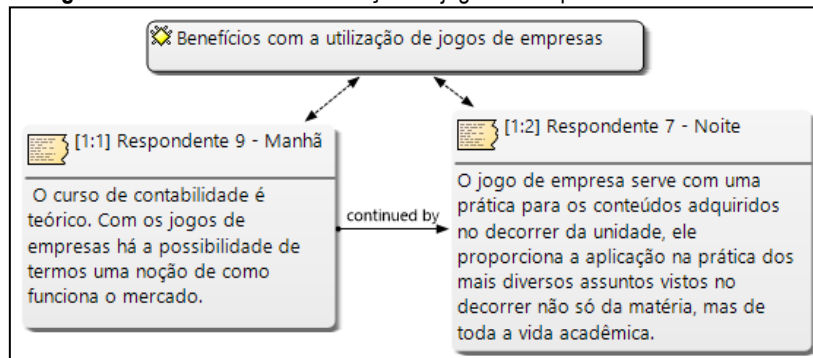
Ademais, considerando que os discentes estavam em ambiente de competição empresarial, foi descrito que o bom uso de ferramentas de gestão oriundos dessas disciplinas propiciou um diferencial competitivo para a empresa que estavam gerenciando.

4.3 Percepção de benefícios sobre a utilização os jogos de empresas no ensino da contabilidade

Em relação a como os jogos de empresas podem atuar de forma positiva para o ensino em contabilidade, os discentes ratificam a visão de que o método propicia consolidar conhecimentos, tanto da disciplina Controladoria Empresarial, bem como de outras disciplinas correlatas, tendo em vista sua interdisciplinaridade.

De forma complementar, os discentes descrevem que, no decorrer da graduação, tiveram um maior enfoque teórico nos conteúdos estudados. Nesse sentido, reconhece-se o método como uma alternativa para aproximar o discente da prática empresarial, ao passo que ele propicia uma simulação da realidade ainda no ambiente acadêmico, conforme apresentado na Figura 6.

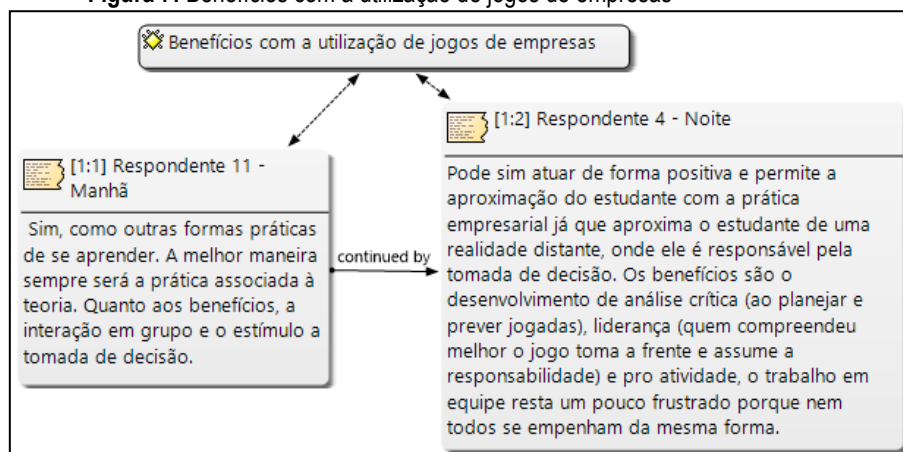
Figura 6: Benefícios com a utilização de jogos de empresas



Fonte: Dados da pesquisa.

Essa perspectiva de aprender unindo a teoria e prática também é apresentada na Figura 7, assim como o surgimento natural da figura da proatividade e da liderança entre os membros do grupo, em que o líder orienta e motiva os demais participantes no decorrer das rodadas, tendo em vista que a motivação é um importante aspecto para uma aprendizagem ativa eficaz (Wawer et al., 2010).

Figura 7: Benefícios com a utilização de jogos de empresas



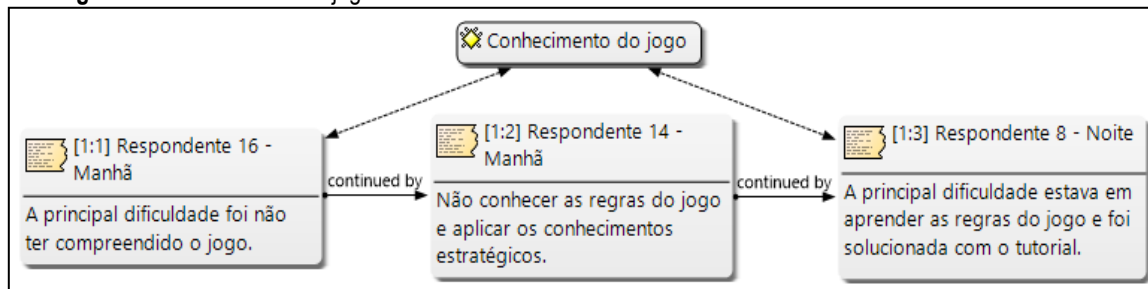
Fonte: Dados da pesquisa.

Entretanto, ressalta-se que apesar desse benefício para o ensino em contabilidade, um dos problemas encontrados no decorrer do método é que, no trabalho em equipe, nem todos os discentes se empenham da mesma forma. Fato este que pode ser minimizado caso o líder do grupo designe e monitore adequadamente atividades para os demais membros, fazendo com que todos estejam envolvidos no processo de tomada de decisão no decorrer das rodadas.

4.4 Problemas ou dificuldades encontradas na implementação do método

Considerando que na implementação dos jogos de empresas podem surgir percalços, bem como partindo do pressuposto que existem diferentes estilos de aprendizagem por parte dos discentes, o que faz com que estes possuam determinadas dificuldades diante de diferentes estratégias de ensino, essa seção visa descrever os principais problemas ou dificuldades encontradas pelos discentes na implementação do método.

Figura 8: Conhecimento do jogo



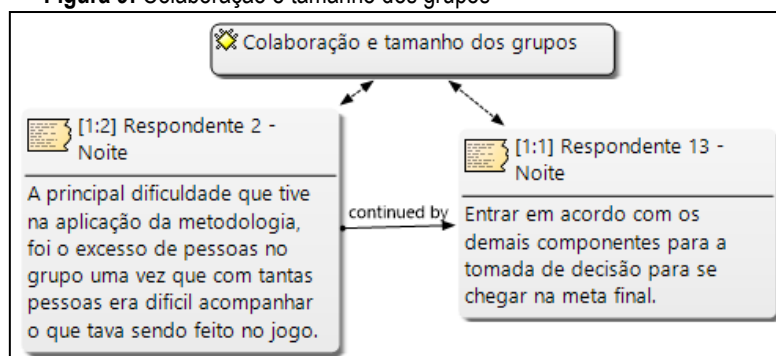
Fonte: Dados da pesquisa.

Na Figura 8, observa-se que uma das dificuldades encontradas pelos discentes foi a compreensão das regras do jogo. Nesse quesito, o respondente 8 ressalta que essa dificuldade foi solucionada com o tutorial, apesar de não detalhar se foram as diretrizes apresentadas em sala de aula pelos facilitadores ou de fato as regras do próprio jogo *Puerto Rico*®.

Na etapa de planejamento para implementação deste jogo, os facilitadores já esperavam que a maioria dos discentes poderiam ter dificuldades em relação às regras, tendo em vista que essa seria a primeira experiência com o jogo *Puerto Rico*®. Para minimizar tal dificuldade, foram traçadas as seguintes estratégias: (i) realização de um encontro presencial com a exposição do jogo em slides e discussão das regras do jogo; (ii) envio das regras para leitura; e (iii) realização de um encontro adicional para a realização de um “jogo treino” com os discentes.

Além da compreensão das regras do jogo, outro obstáculo relatado pelos participantes foi o tamanho dos grupos e a falta de consenso para definir determinadas jogadas, em que os trechos são apresentados na Figura 9.

Figura 9: Colaboração e tamanho dos grupos



Fonte: Dados da pesquisa.

A partir dos discursos apresentados na Figura 9, verifica-se que a quantidade de componentes nos grupos foi considerada um fator limitante no desenvolvimento do método, tendo em vista a dificuldade de

convergir as opiniões para a tomada de decisão. No entanto, ressalta-se que o trabalho em grupo pode propiciar vantagens para o desenvolvimento da metodologia ativa em questão.

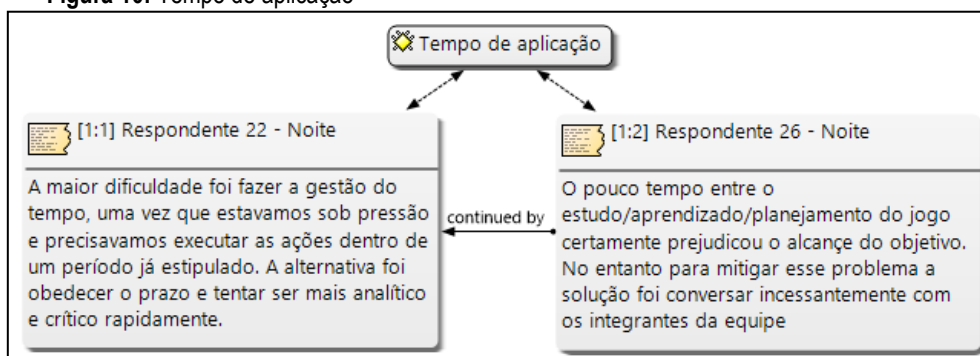
Essa visão é pautada na perspectiva que, para desenvolver determinadas habilidades interpessoais, como a comunicação, é necessário o trabalho em grupo. De forma complementar, uma maior diversidade de pessoas auxiliando na tomada de decisão no decorrer das rodadas pode propiciar vantagens como um maior olhar crítico sobre os problemas enfrentados devido aos diferentes pontos de vista, bem como distintos níveis de conhecimentos relacionados aos aspectos de controladoria empresarial e de tópicos de conteúdos interdisciplinares.

Esse aspecto é relevante no processo de formação dos discentes por propiciar a experiência de dificuldade do trabalho em equipe em um ambiente simulado, ainda na graduação, visando prepará-los para futuras adversidades, ao passo que esse é um problema comumente enfrentado na prática profissional, conforme evidenciam Silva et al. (2018).

No jogo em questão, foi ponderada a quantidade de membros nos grupos visando não tornar difusas as decisões tomadas, bem como tendo em vista o porte do laboratório em que a metodologia foi implementada. Assim, ressalta-se que os grupos foram compostos por quatro participantes.

Além da dificuldade na colaboração e tamanho dos grupos, o tempo de aplicação também foi citado pelos discentes como um problema enfrentado no decorrer da metodologia, conforme evidenciado na Figura 10.

Figura 10: Tempo de aplicação



Fonte: Dados da pesquisa.

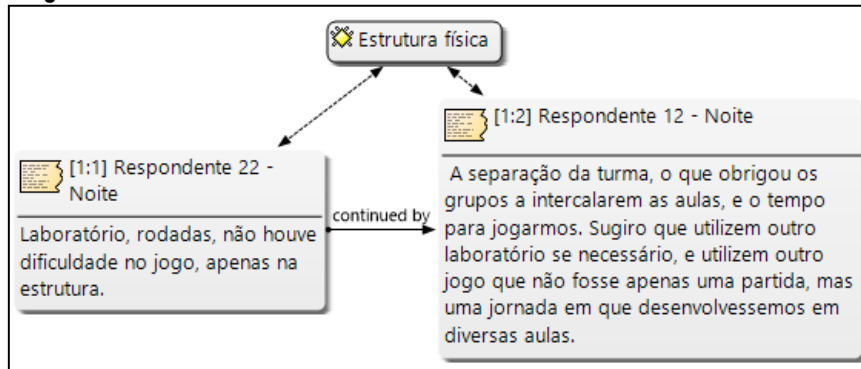
O respondente 22 reconhece a importância da gestão do tempo visando mitigar o problema do curto espaço de tempo no decorrer das rodadas para a tomada de decisões. Nesse aspecto, o discente relata que utilizou como estratégia a análise crítica de forma eficiente, sendo esse um aspecto positivo pois cada vez mais o ambiente empresarial tem exigido informações tempestivas e tomadas de decisão sob pressão dos profissionais contábeis.

De forma complementar, o respondente 26 considerou como um curto espaço de tempo o período entre o estudo das regras do jogo, aprendizado da plataforma e planejamento do jogo, sendo a comunicação entre os membros do grupo a alternativa para a solução desse problema. Porém, ressalta-se que o estudo autônomo é uma prerrogativa para o bom andamento de uma metodologia ativa.

Considerando que a implementação da metodologia consistiu na execução de uma sequência de etapas em aulas distintas, os discentes poderiam utilizar o período entre a apresentação da metodologia/regras do jogo, e a aplicação da simulação, bem como entre esta e a execução do jogo para ajustar o planejamento e as estratégias que seriam adotadas, consistindo no estudo autônomo.

Por fim, outro ponto elencado pelos participantes como limitação foi a estrutura do laboratório em que a metodologia foi implementada, conforme evidenciado na Figura 11.

Figura 11: Estrutura física



Fonte: Dados da pesquisa.

Em relação ao *layout* do espaço utilizado, que deve ser previamente pensado na implementação de metodologias ativas, os alunos foram dispostos em fileiras, e não em círculos, conforme preconizado por esses métodos. Isso se deu a medida em que a versão implementada do jogo *Puerto Rico*® era *online*, sendo utilizado o laboratório de informática já estruturado dessa forma.

Além do problema de estrutura e disposição dos discentes, outro possível fator limitante foi a separação da turma em diferentes aulas, tendo em vista que a capacidade do laboratório não permitia que todos os grupos competissem em um mesmo encontro, bem como que a licença adquirida apresentava limitação de acessos simultâneos oriundo de um mesmo endereço.

5 Considerações finais

Considerando que os jogos de empresas podem contribuir de maneira efetiva na aproximação entre a teoria e a prática contábil, bem como na redução da lacuna entre as competências demandadas pelo mercado de trabalho e as desenvolvidas no âmbito acadêmico, o presente estudo teve por objetivo evidenciar, sob a ótica dos discentes, as principais competências desenvolvidas e dificuldades encontradas por meio da utilização dos jogos de empresas como estratégia de ensino-aprendizagem no curso de Ciências Contábeis.

Para atingir o objetivo proposto, implementou-se o jogo *Puerto Rico*® em duas turmas da disciplina Controladoria Empresarial, em que participaram da intervenção pedagógica 47 discentes do curso de graduação em Ciências Contábeis. Posteriormente à implementação do jogo, foram aplicados questionários abertos com a finalidade de identificar as competências e conhecimentos sobre controladoria e disciplinas correlatas que os alunos julgaram desenvolver com o método de ensino jogos de empresas, como o jogo de empresas pode atuar de forma positiva para o ensino em contabilidade, além dos principais problemas e dificuldades proporcionados por essa intervenção pedagógica.

No tocante às competências desenvolvidas com a utilização dos jogos de empresas, os resultados evidenciaram que a aplicação dessa metodologia pode propiciar a otimização de competências como a capacidade de comunicação, o trabalho em equipe, a solução de problemas e a análise crítica, sendo o desenvolvimento dessas competências pelos discentes importante para a prática profissional, ao passo que são cada vez mais demandadas pelo mercado de trabalho.

Em relação aos conhecimentos sobre contabilidade, foi verificado que a implementação do jogo *Puerto Rico*® proporcionou a aquisição ou consolidação de conhecimentos relacionados à disciplina Controladoria Empresarial e de disciplinas correlatas, como custo de oportunidade, *mix* de produtos, orçamento empresarial e planejamento estratégico, confirmando a visão interdisciplinar desta metodologia ativa de ensino-aprendizagem.

Além desse benefício, também foi elencado que o método propiciou a aproximação por parte dos discentes da prática empresarial, ao passo que ele propicia uma simulação da realidade ainda no ambiente acadêmico. No entanto, apesar dos benefícios percebidos, também foram elencados os principais problemas ou dificuldades encontradas na implementação do método, como compreensão das regras do jogo, o tamanho dos grupos, a falta de consenso para definir determinadas jogadas, o tempo de aplicação, a estrutura do laboratório e a separação da turma em diferentes aulas.

A partir das evidências encontradas, considera-se que o presente estudo contribui para a academia ao possibilitar avanços para futuras intervenções pedagógicas que utilizem os jogos de empresas no ensino de Contabilidade ao evidenciar, além dos benefícios, as principais dificuldades encontradas pelos discentes quando da implementação dos jogos de empresas, fornecendo base para que futuras implementações busquem contornar ou mitigar esses problemas.

As contribuições para a prática profissional residem na melhor capacitação dos discentes, reduzindo a lacuna entre a teoria e a prática contábil, uma vez que além das *hard skills* desenvolvidas no decorrer do curso, ou seja, os conhecimentos técnicos e teóricos de contabilidade, o mercado de trabalho têm requisitado um conjunto de *soft skills* necessárias para a atuação profissional, como habilidades de comunicação, análise crítica, liderança, trabalho em grupo, proatividade e motivação.

Como sugestões para pesquisas futuras, recomenda-se que novos estudos sejam realizados suprimindo determinadas limitações descritas pelos discentes, bem como que o método seja implementado considerando um grupo de controle, a fim de realizar um comparativo entre os conhecimentos obtidos por meio dos discentes que participaram da intervenção pedagógica e os que tiveram contato com o método de ensino tradicional. Por fim, também considera-se relevante que outros jogos de empresas sejam propostos ou testados, com a finalidade de expandir essa prática no ensino em contabilidade.

Referências

- Andreoli, F. N., Behrens, M. A., & Torres, P. L. (2012). Metodologia de projeto no paradigma da complexidade aplicada em disciplina de curso superior. *Revista Contrapontos*, 12(2), 179-188.
- Azevedo, Y. G. P., Araújo, A. O., & Medeiros, V. C. (2017). Conhecimentos, Habilidades e Atitudes Desenvolvidas Pelos Discentes de Contabilidade Através da Aprendizagem Baseada em Projetos. *Contabilidade, Gestão e Governança*, 20(1), 153-174.
- Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. São Paulo: Almedina.
- Blanco-Encomienda, F. J., & Latorre-Medina, M. J. (2008). La apuesta por la excelencia en la formación práctica universitaria de futuros profesores. *Estudios sobre Educación*, 15, 7-29.
- Bonwell, E. F., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1, Washington, D. C.: The George Washington University, School of Education and Human Development.
- Carenys, J., & Moya, S. (2016). Digital Game-Based Learning in Accounting and Business Education. *Accounting Education*, 25(6), 598-651.
- Casagrande, M. D. H., Bornia, A. C., Casagrande, J. L., & Von Mecheln, P. J. (2014). Jogos de Empresas no Ensino da Contabilidade Tributária. *Revista Contabilidade Vista & Revista*, 25(1), 34-58.
- Clarke, E. (2009). Learning outcomes from business simulation exercises: challenges for the implementation of learning technologies. *Education + Training*, 51(5/6), 448-459.
- D'Ipollito, C. (2012). Jogos de Negócio e Educação Empreendedora. *Sistemas & Gestão*, 7(2), 192-204.
- Fitó-Bertran, A., Hernández-Lara, A. B., & López, E. S. (2015). The Effect of Competences on Learning Results an Educational Experience with a Business Simulator. *Computers in Human Behavior*, 51(1), 910-914.
- Flick, U. (2009). *Introdução à pesquisa qualitativa*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed.
- Fortmüller R. (2009). Learning Through Business Games: Acquiring Competences Within Virtual Realities. *Simulation & Gaming*, 40(1), 68-83.

- Freire, P. (1987). *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Frezatti, F., Borinelli, M. L., Martins, D. B., & Espejo, M. M. S. B. (2016). Análise do desempenho de alunos na perspectiva do “CHA” em disciplina utilizando PBL: o que significa a síntese? *Revista de Contabilidade e Organizações*, 10(26), 3-19.
- Guerra, C. J. O., & Teixeira, A. J. C. (2016). Os Impactos da Adoção de Metodologias Ativas no Desempenho dos Discentes do Curso de Ciências Contábeis de Instituição de Ensino Superior Mineira. *Repec*, 10(4), 380-397.
- Guimarães, M. L. F., Cittadin, A., Giassi, D., Guimarães Filho, L. P., & Bristot, V. M. (2016). Reflexos do Uso de Metodologias Ativas no Ensino da Contabilidade de Custos. *ABCustos*, 11(3), 62-87.
- Harris, S. (2008). La dimensión internacional de la educación: entre el modelo económico y el cultural. *Estudios sobre Educación*, 15, 87-98.
- Hornik, S., & Thornburg, S. (2010). Really Engaging Accounting: Second Life as a Learning Platform. *Issues in Accounting Education*, 25(3), 361-378.
- Huber, M., & Law, D., Khallaf, A. (2017). Active Learning Innovations in Introductory Financial Accounting. *Advances in Accounting Education: Teaching and Curriculum Innovations*, 21(1), 125 – 167.
- Kavanagh, M. H., & Drennan, L. (2008). What skills and attributes does an accounting graduate need? Evidence from student perceptions and employer expectations. *Accounting and Finance*, 48(2), 279-300.
- Kokina, J., & Davenport, T. H. (2017). The emergence of artificial intelligence: How automation is changing auditing. *Journal of Emerging Technologies in Accounting*, 14(1), 115-122.
- Kolb, D. A. (1984). *Experimental learning: experiance as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Marion, J. C., Garcia, E., & Cordeiro, M. Discussão sobre Metodologias de Ensino Aplicáveis à Contabilidade. *Contabilidade Vista & Revista*, 10(1), 28-33.
- Martínez-Otero, V. (2012). *Teoria e prática da educação*. Natal: EDUFRN.
- Medeiros, V. C., Moura, I. D. P., & Araújo, A. O. (2017, junho). Metodologias Ativas de Ensino-Aprendizagem: A Experiência da Aplicação dos Jogos de Empresa em uma Turma de Mestrado em Contabilidade. *Anais do Congresso Anpcont*, Belo Horizonte, MG, Brasil, 11.
- Moncada, S. M., & Moncada, T. P. (2014). Gamification of Learning in Accounting Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 14(3), 9-19.
- Motta, G. S., Melo, D. R. A., & Paixão, R. B. (2012). O Jogo de Empresas no Processo de Aprendizagem em Administração: o Discurso Coletivo de Alunos. *RAC*, 16(3), 342-359.
- Oblinger, D. G. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 8, 1-18.
- Oliveira, A. J., Raffaelli, S. C. D., Colauto, R. D., & Casa Nova, S. P. C. (2013). Estilos de aprendizagem e estratégias ludopedagógicas: Percepções no ensino da contabilidade. *Advances in Scientific and Applied Accounting*, 6(2), 236-262.
- Oliveira, M. A., & Sauaia, A. C. A. (2011). Impressão Docente para Aprendizagem Vivencial: Um Estudo dos Benefícios dos Jogos de Empresas. *Administração: Ensino e Pesquisa*, 12(3), 355-391.
- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231.
- Resolução CNE/CES 10, de 16 de dezembro de 2004. (2004). Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Ciências Contábeis, bacharelado, e dá outras providências. Brasília, DF. Recuperado de http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces10_04.pdf
- Riley, D. R., Horman, M. J., & Messner, J. I. (2008). Embedding leadership development in construction engineering and management education. *Forum: Journal of Professional Issues in Engineering and Practice*, 143-151.
- Rosas, A. R., & Sauaia, A. C. (2006). Jogos de empresas na educação superior no Brasil: Perspectivas para 2010. *Enfoque: Reflexão Contábil*, 25(2), 72-85.
- Santos, M. R. G., & Lovato, S. (2007). Os jogos de empresas como recurso didático na formação de administradores. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, 5(2), 1-10.
- Silva, F. F., Azevedo, Y. G. P., & Araújo, A. O. (2018). O ensino contábil na perspectiva da aprendizagem baseada em problemas. *Revista Contemporânea de Contabilidade*, 15(36), 188-210.
- Silva, U. B., Santos, E. B., Cordeiro, J. B. F., & Bruni, A. L. (2014). Concepções pedagógicas e mudanças nas práticas contábeis: Um estudo sobre o modelo educacional adotado em uma universidade pública e a formação crítico-reflexiva do contador. *Revista de Contabilidade e Controladoria*, 6(2), 54-66.

- Sousa, M. N., Cruz, C. S., Santos, Z. M. S., & Cândido, A. L. (2018). Conhecimento de Discentes sobre Metodologia Ativa na Construção do Processo de Ensino Aprendizagem Inovador. *Revista Interdisciplinar Encontro das Ciências*, 1(1), 61-74.
- Souza, A. N. M., Meurer, A. M., Costa, F., & Musial, N. T. K. (2018, junho). Utilização de Metodologias Ativas e Elementos de Gamificação no Processo de Ensino-Aprendizagem da Contabilidade: Experiência com Alunos da Graduação. *Anais do Congresso Anpcont*, João Pessoa, PB, Brasil, 12.
- Stanley, T., & Marsden S. (2012). Problem-based learning: Does accounting education need it? *Journal of Accounting Education*, 30(3-4), 267-289.
- Veiga, C. H. A., Lima, J. M., Ribeiro, R. P., & Zucatto, L. C. (2015). Atividade Didática em Comércio Exterior: Uma Abordagem entre Custo e Sustentabilidade. *Administração: Ensino e Pesquisa*, 16(1), 179-207.
- Villiers, R. (2010). The incorporation of soft skills into accounting curricula: preparing accounting graduates for their unpredictable futures. *Meditari Accountancy Research*, 18(2), 1-22.
- Walesh, S. G. (2004). *Managing and leading: 52 lessons learned for engineers*. Reston: ASCE Press.
- Wawer, M., Milosz, M., Muryjas, P., & Rzemieniak, M. (2010). Business simulation games in forming of students' entrepreneurship. *International Journal of Euro-Mediterranean Studies*, 3(1), 49-71.
- Wolfe, J. (1993). A History of Business Teaching Games in English-Speaking and Post-Socialist Countries: The Origination and Diffusion of a Management Education and Development Technology. *Simulation & Gaming*, 24(4), 446-463.
- Yin, R. K. (2010). *Estudo de caso: Planejamento e métodos*. 4. ed. Porto Alegre: Bookman.

DADOS DOS AUTORES

Marcio César de Oliveira Quirino

Mestre em Ciências Contábeis pela UFRN
Endereço: Av. Sen. Salgado Filho, 3000 – Candelária.
CEP: 59064-741 – Natal/RN – Brasil.
E-mail: marcioces@yahoo.com.br
Telefone: (84) 98191-3211

Yuri Gomes Paiva Azevedo

Doutorando em Controladoria e Contabilidade pela FEA-RP/USP
Endereço: Av. Bandeirantes, 3900 – Vila Monte Alegre.
CEP: 14040-905 – Ribeirão Preto – SP – Brasil.
Email: yuri_azevedo@live.com
Telefone: (84) 99113-2772

Hellen Bomfim Gomes

Mestranda em Ciências Contábeis pela UFRN
Endereço: Av. Sen. Salgado Filho, 3000 – Candelária.
CEP: 59064-741 - Natal/RN – Brasil.
Email: hellenbomfim@hotmail.com
Telefone: (84) 99424-9449

Daniel Coutinho Lins

Graduação em Ciências Contábeis pela UFRN
Endereço: Av. Sen. Salgado Filho, 3000 – Candelária.
CEP: 59064-741 – Natal/RN – Brasil.
Email: daniellins_2012@hotmail.com
Telefone: (84) 99690-3837

Contribuição dos Autores:

Contribuição	Márcio César de Oliveira Quirino	Yuri Gomes Paiva Azevedo	Hellen Bomfim Gomes	Daniel Coutinho Lins
1. Concepção do assunto e tema da pesquisa	X	X	X	X
2. Definição do problema de pesquisa	X	X		
3. Desenvolvimento das hipóteses e constructos da pesquisa (trabalhos teórico-empíricos)	X	X	X	X
4. Desenvolvimento das proposições teóricas (trabalhos teóricos os ensaios teóricos)		Não se aplica		
5. Desenvolvimento da plataforma teórica	X	X	X	X
6. Delineamento dos procedimentos metodológicos	X	X		
7. Processo de coleta de dados	X	X	X	
8. Análises estatísticas		Não se aplica		
9. Análises e interpretações dos dados coletados	X	X	X	
10. Considerações finais ou conclusões da pesquisa	X	X	X	
11. Revisão crítica do manuscrito	X			
12. Redação do manuscrito	X	X	X	X