5º CONGRESSO UFU DE CONTABILIDADE
19 e 20 de outubro de 2023
Uberlândia-MG

JOGOS DE EMPRESAS: UMA ABORDAGEM DA METODOLOGIA ATIVA E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO ENSINO DA CONTABILIDADE

Andreia M. Maciel de Carvalho (UFU) - andreia.carvalho@ufu.br

Resumo:

Este estudo teve como objetivo identificar nas produções cientificas as contribuições sobre a metodologia ativa por meio da técnica de Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade a partir de uma revisão sistemática de literatura realizada na base de dados da SPELL®. Dessa forma, este estudo classifica-se em uma pesquisa descritiva, com abordagem qualitativa realizada por meio de revisão sistemática, tendo como população vinte e seis produções científicas e como amostra sete artigos relacionados ao tema Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade. Para identificar as contribuições dessas produções científicas, foram observados o título, resumo, palavras-chave e as conclusões dos estudos. Dessa forma, foi encontrado como resultado as contribuições das pesquisas com o uso dos Jogos de Empresas como uma metodologia de Ensino de Contabilidade e observados a melhoria da aprendizagem dos alunos e suas principais contribuições. Quanto aos resultados observados, foi possível identificar que os Jogos de Empresa aplicados no Ensino da Contabilidade promovem aprendizagem aos alunos de maneira significativa, pois possibilitam que os discentes tenham uma vivência de práticas empresariais a partir de uma realidade simulada a qual, talvez, eles não tenham acesso durante a graduação.

Palavras-chave: *Jogos de Empresas; Metodologia Ativa; Ensino de Contabilidade.*

Área temática: *Educação e Pesquisa em Contabilidade*

JOGOS DE EMPRESAS: UMA ABORDAGEM DA METODOLOGIA ATIVA E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO ENSINO DA CONTABILIDADE

Resumo

Este estudo teve como objetivo identificar nas produções cientificas as contribuições sobre a metodologia ativa por meio da técnica de Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade a partir de uma revisão sistemática de literatura realizada na base de dados da SPELL®. Dessa forma, este estudo classifica-se em uma pesquisa descritiva, com abordagem qualitativa realizada por meio de revisão sistemática, tendo como população vinte e seis produções científicas e como amostra sete artigos relacionados ao tema Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade. Para identificar as contribuições dessas produções científicas, foram observados o título, resumo, palavras-chave e as conclusões dos estudos. Dessa forma, foi encontrado como resultado as contribuições das pesquisas com o uso dos Jogos de Empresas como uma metodologia de Ensino de Contabilidade e observados a melhoria da aprendizagem dos alunos e suas principais contribuições. Quanto aos resultados observados, foi possível identificar que os Jogos de Empresa aplicados no Ensino da Contabilidade promovem aprendizagem aos alunos de maneira significativa, pois possibilitam que os discentes tenham uma vivência de práticas empresariais a partir de uma realidade simulada a qual, talvez, eles não tenham acesso durante a graduação.

Palavras-chave: Jogos de Empresas; Metodologia Ativa; Ensino de Contabilidade.

Área temática do evento: Educação e Pesquisa em Contabilidade.

1 INTRODUÇÃO

No contexto da educação, especialmente no ensino superior da Contabilidade, é necessária uma maior integração da teoria, normas e padrões com a prática. Entende-se que a adoção das metodologias ativas de ensino-aprendizagem, como os jogos de empresas propiciam que os discentes vivenciem os conceitos aprendidos em sala de aula o mais próximo da prática empresarial (MEDEIROS FERNANDES, V. *et al*., 2021).

Casagrande *et al.* (2014) ressaltam a importância de implantar metodologias de ensino e técnicas diversas no ensino de contabilidade, por parte dos professores com a finalidade de tornar o aprendizado mais prazeroso e produtivo. Ademais, em virtude das mudanças no papel do profissional contábil, o qual passou a ser mais requisitado em aspectos estratégicos e de tomada de decisões se faz necessário que a formação desses profissionais também se modifique para acompanhar o que se espera no mercado profissional (OLIVEIRA, 2017).

A utilização de simulação em jogos de empresas contribui para o alcance das melhores soluções em um ambiente complexo, com o objetivo de melhorar o processo de aprendizagem dos futuros profissionais da área de negócios (BUTZKE; ALBERTON, 2017).

Os jogos de empresas colaboram de forma positiva para a consolidação do conhecimento por meio da simulação da realidade empresarial a partir de sucessivas tomadas de decisões, contribuindo com o desenvolvimento de habilidades e competências, além de promover a motivação e a interdisciplinaridade (OLIVEIRA *et al.*, 2018).

O processo de aprendizagem, para Morán (2015), requer o uso de metodologias ativas que situam o aluno como sendo o principal condutor de sua aprendizagem, em que ele interage, participa e reflete sobre as fases do processo com a orientação do professor. Assim, as

metodologias ativas contribuem na aprendizagem, por meio de concepções construtivistas, posicionando o estudante no polo ativo do seu aprendizado, trazendo a vivência da prática por meio da resolução de problemas e instigando a busca por soluções aplicáveis à realidade (BACICH; MORÁN, 2018).

Os profissionais de contabilidade e as organizações passaram a adotar tais práticas internacionais, em detrimento de práticas nacionais tradicionais (HUMPHREY; LOFT; WOODS, 2009). Em contraponto, há grandes potências econômicas, como os Estados Unidos, China e Índia que possuem suas particularidades preservadas e, por isso, mantêm seu próprio sistema de contabilidade.

Apostolou *et al.* (2014) asseguraram que há esforços de órgãos normatizadores da profissão e de entidades ligadas à educação contábil para encontrar maneiras de formar alunos com competências adequadas para a carreira. Esse empenho resultou em recomendações com foco nas competências e modelos de aprendizagem mais ativos e que atendam a evolução da profissão contábil (PINCUS *et al.*, 2017).

A contabilidade está com alcance geográfico global e a tecnologia exerce um papel determinante neste fenômeno (JACOMOSSI; BIAVATTI, 2017). Os negócios estão cada vez mais internacionalizados, o que pode ser observado na literatura e que traduz a expansão das relações em âmbito mundial (ABBASI, 2013).

As Diretrizes Curriculares Nacionais do curso de graduação em Ciências Contábeis, em sua Resolução CNE/CES 10, de 2004, abordam que o curso precisa ter uma interação interdisciplinar, fortalecer a relação entre teoria e prática, para que sejam trabalhadas e desenvolvidas as competências do futuro profissional contábil, tornando-o apto para exercer sua função da melhor forma possível (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2004).

No entanto, há uma proposta do CFC para novas Diretrizes Curriculares Nacionais da área contábil que foram motivadas pelos seguintes fatores: revolução tecnológica - Internet das Coisas; complexidade dos negócios; mudanças climáticas (riscos e oportunidade) impactando nos modelos de negócio (sociais, ambientais e governança); adoção das IFRS pelo Brasil; aumento da regulação e fiscalização; governo eletrônico; reduzir as diferenças internacionais nos requisitos para exercer a profissão de contador em diversos países. A abordagem da proposta e baseada em competências, organizada com ênfase no desenvolvimento das competências, habilidades e atitudes, foco na concepção de desenvolvimento sustentável, Estágio Supervisionado: obrigatório, trabalho de Conclusão de Curso – opcional e com inclusão das atividades de extensão (CFC, 2022).

Assim, o mercado de trabalho evidencia uma demanda por profissionais que apresentem as chamadas *soft skill* (habilidades nas categorias humana, conceitual, de liderança interpessoal) e *hard skill* (habilidades nas categorias técnicas e administrativas) (WEBER; FINLEY; CRAWFORD; RIVERA JR., 2009). E, de acordo com Quirino *et al.* (2019), o mercado exige dos profissionais *soft skills* necessárias como aptidão de verbalização, trabalho em equipe, proatividade, motivação e liderança.

A nova geração de estudantes está cada vez mais conectada à tecnologia e, portanto, menos paciente com métodos tradicionais de ensino. Estas mudanças estão ocorrendo enquanto muitos requisitos e programas de graduação e pós-graduação em contabilidade permaneceram constantes ou estanques (ABBASI, 2013).

Neste sentido, as metodologias ativas emergem como técnicas capazes de contribuírem com a reformulação do ensino-aprendizagem na contabilidade, pois estimula a consolidação do conhecimento a partir de um maior envolvimento dos discentes. Dentre as metodologias ativas, os jogos e a gamificação, tem sido utilizada como forma de inovação nos processos de ensino e aprendizagem (CORDENONSI *et al.*, 2022). Nos últimos anos, os professores têm intensificado a busca de metodologias contemporâneas que contraponham o método tradicional

de ensino pois, o professor é o responsável por proporcionar ao aluno a construção do seu conhecimento e, ainda, instigar sua curiosidade pelos conteúdos no processo ensino-aprendizagem para uma aprendizagem efetiva.

O presente estudo aborda a aprendizagem vivencial proposta por Kolb em 1984, com a utilização de Jogos de Empresas para o ensino. Tal utilização permite que seus participantes vivenciem uma dinâmica em um ambiente simulado semelhante à de uma organização (SAUAIA, 2006), objetivando atraí-los e engajá-los (CORTI, 2006) para praticarem suas competências (DIAS, SAUAIA, YOSHIZAKI, 2013; LACRUZ, 2004).

Estudos têm revelado que as teorias modernas de aprendizagem identificam que a aprendizagem é mais eficaz quando é ativa, experiencial, situada, baseada em problemas e fornece *feedback* imediato (BOYLE; CONNOLLY; HAINEY, 2011; SMITH; BRAUER, 2018).

Embora existam diversas propostas na literatura e no campo prático de jogos de empresas, no processo de ensino e aprendizagem na área de negócios, ainda há lacunas que precisam ser avaliadas e preenchidas. Assim, a presente pesquisa pretende fornecer base para que futuros estudos e implementações busquem contornar ou mitigar a lacuna apresentada a seguir. Há 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 fata de incentivo para a mudança. No segundo, a restrição está relacionada à adequação do método, à demanda de conteúdo e ao tempo de aula, assim, como à dificuldade em utilizar aprendizagem ativa em salas com muitos alunos (MEDEIROS *et al.*, 2017).

A partir da contextualização apresentada, o presente estudo se propõe responder a seguinte questão de pesquisa: *Quais as contribuições dos jogos de empresas como metodologia ativa no ensino de contabilidade?* O objetivo principal do estudo foi identificar as contribuições dos jogos de empresas como metodologia ativa no ensino de contabilidade. Assim, os objetivos específicos determinados foram: (a) realizar uma revisão sistemática de literatura para identificar o estado da arte sobre o uso de jogos de empresas no ensino de contabilidade e (b) identificar quais os jogos de empresas utilizados nos artigos selecionados na amostra.

O presente trabalho justifica-se pela importância que a ferramenta jogos de empresa representa dentro do processo de aprendizagem dos alunos, onde se pode aplicar a teoria aprendida de forma prática e simulada sem prejuízo para empresa ou instituição.

Ao relacionar a discussão dos jogos de empresas com a Teoria da Aprendizagem Experiencial de Kolb (1984) como lente teórica, a qual estabelece que a aprendizagem é definida como um processo pelo qual o conhecimento é gerado por meio da apreensão e transformação da experiência. Segundo Sauaia (1995, p. 18), os jogos de papéis (*Role Playing Games*) e as simulações empresariais (Jogos de Empresas, *Business Games, Business Simulations* ou *Management Simulations*) promovem vivências simuladas, nas quais se procura trabalhar as dimensões da aprendizagem plena. Para ele, os jogos de empresas têm sido utilizados para integrar as dimensões afetiva e cognitiva referidas na aprendizagem experiencial, tratando o participante como um ser pleno, ou seja, racional e emocional.

Entende-se que a aplicação dos jogos pode levar à busca de eficiência na tomada de decisão, que é considerada uma competência importante para os discentes da área contábil. O ambiente competitivo e de novas tecnologias necessita da transformação de dados disponíveis em informações úteis, relevantes e tempestivas, as quais levam o profissional a obter destaque no mercado de trabalho. A aplicação dos jogos leva à busca de eficiência na tomada de decisão, que é considerada uma competência importante para os profissionais contábeis. O ambiente competitivo e de novas tecnologias necessita da transformação de dados disponíveis em

informações úteis, relevantes e tempestivas, as quais levam o profissional a obter destaque no mercado de trabalho.

O presente trabalho se estrutura da seguinte forma após a seção introdutória: a seção 2 apresenta o referencial teórico que se propõe a tecer considerações sobre a teoria da Aprendizagem Vivencial de Kolb, em seguida as metodologias ativas como alternativas que enriquecem o ensino, em que o estudante se torna o ator principal de seu processo de ensino-aprendizagem, as quais desenvolvem competências com o propósito de despertar o interesse dos estudantes pelo ensino, contribuem para uma educação mais interativa e participativa e, também, os jogos de empresas e sua aplicação na área contábil; na seção 3 são apresentados os procedimentos metodológicos da pesquisa; a seção 4 apresenta os 5 resultados do estudo; e finalmente, a seção 5 se propõe a explanar as considerações finais a respeito do estudo realizado.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção é apresentado o referencial teórico que embasa esta pesquisa e que auxilia, na compreensão de conceitos relacionados a Teoria da Aprendizagem Vivencial de Kolb, Metodologias Ativas e Jogos de Empresas e sua aplicação na área das Ciências Contábeis.

2.1 Teoria da Aprendizagem Vivencial de Kolb

A Teoria da Aprendizagem Vivencial de Kolb (1984) apresenta que a aprendizagem é definida como um processo pelo qual o conhecimento é gerado por meio da apreensão e transformação da experiência. O autor desenvolveu um ciclo de aprendizagem composto por quatro estágios, são eles: (i) experiência concreta; (ii) observação reflexiva; (iii) conceituação abstrata; e (iv) experiência ativa. Nesse modelo, duas perspectivas são trabalhadas, a primeira responsável pela percepção da informação, contendo o sentir (experiência concreta) e o pensar (conceituação abstrata), e a segunda pelo processamento da informação, abrangendo o refletir (observação reflexiva) e o agir (experiência ativa) (MOTA; MELO; PAIXÃO, 2012).

Diversos estudos apoiaram-se no ciclo da aprendizagem vivencial proposto por Kolb (1984) como sustentação para a utilização de jogos de empresa como ferramenta de ensino aprendizagem (Ben-Zvi; Carton, 2008, Crookall; Thornagate, 2009, Meij *et al*., 2013, Dias, 2020, Araújo *et al.*, 2015). Nas palavras de Kolb (1984, p.38), "*Learning is the process whereby knowledge is created through the transformation of experience".*

Na essência dessa conceituação há a tensão entre dimensões dialéticas (concreto/abstrato e ativo/reflexivo) que se resolve por operações mentais de preensão da experiência e da sua transformação, pois, ao considerar a aprendizagem como um ciclo quadrifásico em espiral no qual as pessoas aprendem por meio da experiência, que alicerçam a tradução das vivências em conceitos, permitindo sua aplicação em novas experiências: experiência concreta, conceituação abstrata, observação reflexiva e experimentação ativa (Figura 1).

Kolb (1984) explica que no processo de preensão as pessoas captam (apreensão) e se apropriam (compreensão) da vivência pela experiência concreta e pela conceituação abstrata.

- **Experiência concreta:** refere-se às experiências ocorridas durante a vivência que levam ao conhecimento imediato (apreensão) pela busca de soluções para os dilemas propostos na vivência.

- **Conceituação abstrata**: caracteriza-se pela formação de conceitos advindos da análise da vivência (compreensão), a partir da organização de conhecimentos obtidos e/ou resgatados pela experiência de forma a compor um quadro conceitual generalizável (KOLB, 1984).

Figura 1. Ciclo da Aprendizagem Vivencial
Fonte: Adaptado de Kolb (1984, 42).

Para Lacruz e Américo (2018), o processo de transformação leva à criação de significado para a vivência, por meio da observação reflexiva e da experimentação ativa.

- **Observação reflexiva:** refere-se ao exame pessoal, e no contexto das ideias, das experiências vivenciadas (dilemas enfrentados, possibilidades de escolhas, tarefas realizadas, resultados obtidos etc.), a fim de transformar o conhecimento resultante das preensões.

- **Experimentação ativa:** trata das conexões com o real, num movimento externo, a partir de analogias e comparações com os aspectos da vivência projetados em outras situações, de forma a trazer significado para aquilo que já foi compreendido (LACRUZ, AMÉRICO, 2018)

De acordo com autores, em resumo, no ciclo da aprendizagem vivencial preensão e transformação se conjugam pela compreensão e transformação da experiência, em que as pessoas exercitam a função de ator (ação) e de observador (reflexão).

Crookall e Thorngate (2009) afirmam que a simulação é um meio capaz de ligar o conhecimento tácito ao explícito e harmonizar ação e conhecimento, em um ciclo em que a ação (experiência) leva ao conhecimento (conceituação) e o conhecimento possibilita e aperfeiçoa a ação, consoante com a aprendizagem vivencial.

Ben-Zvi e Carton (2008) avaliaram a aproximação entre jogos de empresas e o aprendizado vivencial. Para os autores, a participação em jogos de empresas promoveria o aprendizado, consoante com a lente teórica da aprendizagem vivencial, desde que assegurados alguns parâmetros operacionais importantes, como orientações prévias, *debriefing* e a adoção de um papel passivo pelo professor. O processo teria a seguinte dinâmica: inicialmente as orientações prévias do professor (animador do jogo). Em seguida, os alunos progridem integrando conhecimento de diversas disciplinas e as atividades do jogo promovem sua internalização. Como os alunos precisam se engajar em tomadas de decisão sem um apoio maior do professor, são obrigados a confiar no autoconhecimento.

2.2 Metodologias ativas

As metodologias ativas são alternativas que enriquecem o ensino, pois o estudante se torna o ator principal de seu processo de ensino-aprendizagem, viabilizando, assim, o desenvolvimento amplo de competências com o propósito de despertar o interesse dos estudantes pelo ensino, contribuindo para uma educação mais interativa e participativa (MEDEIROS *et al.*, 2016). 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).

De acordo com Nagib e Silva (2020), as Instituições de Ensino Superior (IES) têm como função formar cidadãos com conhecimentos técnico-teóricos (*hard skills*), habilidades comportamentais e atitudes (*soft skills*). As *soft skills* são habilidades interpessoais e comportamentais necessárias para aplicar o conhecimento técnico no mercado de trabalho. Essas habilidades podem preparar os estudantes para lidar com o ambiente de negócios global (WEBER *et al*., 2009; VILLIERS, 2010). Para promover o conhecimento técnico-teórico, juntamente com o desenvolvimento das *soft skills* em sala de aula, surgiram métodos ativos de ensino-aprendizagem, que superaram a metodologia tradicional (NAGIB; SILVA, 2020).

Para Diesel, Baldez e Martins (2017), o ensino tradicional é baseado na transmissão de conteúdos e o discente tem uma postura passiva no processo de ensino aprendizagem, tendo como função observar as informações colocadas pelo professor e, muitas vezes, não há espaço para o estudante se manifestar e se posicionar de forma crítica. As autoras colocam, ainda, que, no método tradicional os discentes mantêm uma postura passiva de recepção de teorias, ao passo que no método ativo os estudantes passam a ser compreendidos como sujeitos históricos e assumem um papel ativo na aprendizagem. Dessa forma, suas experiências, saberes e opiniões são valorizados desde o início da construção do conhecimento.

Como principais exemplos da metodologia ativa de ensino e suas respectivas características, tem-se: a aprendizagem baseada em problemas, que contempla a junção de três elementos: o problema, o aluno e o professor (MARTINS; FREZATTI, 2015); o uso dos diálogos sucessivos que envolve a discussão de determinados assuntos dentro de um tempo proposto (MAZZUCO; WRONSKI; BIAVATTI, 2016); a sala de aula invertida, que é pautada na aquisição de conhecimento por meio do estudo prévio do discente para posterior debate em sala; jogos de empresa, que envolvem dinâmicas em grupo para simular “empreendimentos”, em cujo processo decisório os estudantes deverão participar e; o estudo de caso, que é a análise de situações e a tomada de decisões, de forma a aplicar os assuntos previamente estudados (BERBEL, 2011).

Diesel, Baldez e Martins (2017) sintetizam os princípios das metodologias ativas, conforme o quadro 1 abaixo:

Quadro 1 – Princípios das metodologias ativas

Princípios	Definições
Discente:	Centro do processo da aprendizagem, pois, a metodologia ativa coloca o discente no centro do processo de aprendizagem, ativando o seu aprendizado e o tirando da posição de mero expectador dos conteúdos que lhe são apresentados; esse princípio está ligado a uma postura ativa do estudante, exercitando a sua autonomia.
Autonomia:	as metodologias ativas, tomadas como base para o planejamento de situações de aprendizagem, contribuirão para o desenvolvimento da autonomia e da motivação do estudante, conforme favorecem o sentimento de pertencimento e de coparticipação.
Problematização da realidade e reflexão:	são dois princípios distintos, porém indissociáveis. O método ativo estimula, numa perspectiva crítica e reflexiva, os processos de ensino-aprendizagem. Com situação de aprendizagem envolvendo problematização da realidade, em que os discentes estejam interagindo com o conteúdo de forma ativa, ouvindo, falando, perguntando e discutindo, também exercitarão as habilidades de refletir, observar, comparar e interferir.
Trabalho em equipe:	as metodologias ativas favorecem a interação entre os discentes. A interação constante com os colegas e professores leva o discente a refletir sobre determinada situação, emitir sua opinião, argumentar e se expressar.

Inovação:	para a superação do modelo tradicional é preciso inovar, renovando, invertendo ou criando metodologias de ensino. Desse modo, a metodologia ativa exige, do professor e do discente, a ousadia de inovar na sala de aula.
Professor - mediador, facilitador e ativador:	no uso das metodologias ativas, o professor deve assumir uma postura reflexiva e investigativa de sua própria prática, reconhecer problemas e propor soluções.

Fonte: Adaptado de Diesel, Baldez e Martins (2017).

O quadro 1 apresentou os princípios das metodologias ativas que contemplam os seguintes itens, o discente, a autonomia, a problematização da realidade e reflexão, o trabalho em equipe, a inovação e p professor-mediador, facilitador e ativador descrevendo cada um deles.

2.3 Jogos de Empresas

As teorias modernas de aprendizagem identificam que a aprendizagem é mais eficaz quando é ativa, experiencial, situada, baseada em problemas e fornece feedback imediato (BOYLE; CONNOLLY; HAINEY, 2011; SMITH; BRAUER, 2018). Com isso, os games parecem oferecer situações que correspondem a essas características.

Contudo, três aspectos importantes devem ser observados para o sucesso na preparação de uma atividade que contenha gamificação são eles:

1) entender o público-alvo (ou seja, os "jogadores");

2) determinar o que esses jogadores devem fazer (por exemplo, o objetivo da atividade / sistema);

3) usar os elementos de jogo adequados para motivar os jogadores para agir (APARICIO *et al*., 2012; WERBACH; HUNTER, 2012).

Faria, Hutchinson e Wellington (2009) informam que os jogos de empresas são uma metodologia ativa utilizada desde a década de 50, a qual induz o aluno a experimentar pensamentos e comportamentos que simulam a realidade, por estarem inseridos em um processo de aprendizagem em ambientes de salas de aula.

Souza e Ferreira (2020) apontam que os jogos de empresas podem ser definidos como um método de criação de ambientes vivenciais, por meio dos quais seria possível o aprendizado, bem como o desenvolvimento e observação do comportamento gerencial dos participantes. Ainda, segundo os autores a qualidade de um jogo está intimamente ligada com a capacidade de simular a realidade organizacional e, além disso, permitir a validação teórica valendo-se do rigor metodológico necessário.

A implantação de tecnologias no processo educacional por meio de jogos, ou elementos de jogos, pode tornar as práticas de aprender e ensinar mais interativas, envolventes e divertidas (SAVI; ULBRICHT, 2008; BARBOSA; FONSECA, 2013; SOUZA; MURTA; LEITE, 2016). A popularidade dos jogos entre os jovens tem assumido grande relevância e isto não tem passado despercebido uma vez que os professores começaram a adaptar certos jogos ao ensino (JOHNSON, MISLIN, 2011).

Segundo Santos (2003), os jogos de empresas surgiram em 1956 com o jogo *Top Management Decision Game* desenvolvido nos Estados Unidos (EUA) pela *American Management Association*. Os primeiros foram uma adaptação dos jogos existentes na área militar para o ambiente empresarial. Com o advento dos computadores, os jogos de empresas tiveram um grande impulso e permitiram modelos de jogos mais complexos e com um alto nível de precisão.

No Brasil, os jogos de empresas começaram a ser difundidos a partir dos anos 1970 com o estudo de Tanabe (1973), um dos pioneiros desta metodologia no país, e ganhou força na década de 1980. Os primeiros jogos eram modelos importados dos EUA e traduzidos para serem utilizados no Brasil. (GRAMIGNA, 1994; LOPES, 2001; SAUAIA; ZERRENNER, 2009).

Atualmente, as simulações empresariais, ou jogos de empresas, são um importante instrumento de treinamento e desenvolvimento gerencial.

Os jogos de empresas se destacam por sua relevância na aprendizagem vivencial como uma metodologia em que o docente é o facilitador, tendo como centro da ação o discente, cuja aprendizagem é pela experiência individual (ARBEX *et al*., 2006). Para Sauaia e Zerrenner (2009), os jogos de empresas proporcionam a aprendizagem vivencial aos discentes, integrando as diversas áreas práticas presentes na matriz curricular, o que possibilita um ambiente prático para utilização das teorias abordadas em classe na tomada de decisão. Essa estratégia de ensino oportuniza ao discente o aprendizado do processo de gestão organizacional, a fim de instruí-lo para solucionar problemas, realizar diagnósticos, bem como agir de maneira proativa diante dos eventos empresariais (HEMZO; LEPSCH, 2006).

Zulfiqar *et al.* (2019) afirmaram que o discente pode aprender de maneira mais prática por meio dessa estratégia, considerando o jogo como um cenário da realidade, em que é possível provar distintas estratégias e vivenciar circunstâncias específicas. O jogo proporciona aos discentes a possibilidade de verificar os efeitos de suas decisões em diversos segmentos da empresa, graças à redução do espaço e ao período da experiência, bem como o incentivo ao autoquestionamento diante de suas falhas e acertos (LACRUZ, 2004; LIAO, HUANG; WANG, 2015).

Por intermédio dos jogos, os discentes podem criar e gerir diversos negócios, encarar seus desafios e obstáculos em um ambiente sem risco e, por fim, alcançar a recompensa (ZULFIQAR *et al*., 2019). À medida que a complexidade aumenta nos jogos de empresas, melhor é a representação do ambiente de negócio do mundo real (FARIA; HUTCHINSON; WELLINGTON, 2009). Na percepção dos discentes e coordenadores, o trabalho em equipe e a integração de conteúdo de diversas áreas do conhecimento são aspectos que concorrem para a adoção de jogos de empresas em sala de aula (MOTTA; QUINTELLA, 2012; NEVES; ALBERTON, 2017).

A seguir são apresentados alguns estudos anteriores com a aplicação de jogos de empresas.

2.3.1 Estudos anteriores com a aplicação de jogos de empresas

Contribuindo com a revisão da literatura que trata dos jogos de empresas, evidencia-se, alguns dos estudos empíricos realizados no âmbito nacional, bem como no contexto internacional, conforme o quadro 2 a seguir.

Quadro 2 - 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 Second Life™, 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 grupos de acordo com padrões potencialmente distintos quanto ao uso	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

	deste método de aprendizagem para o desenvolvimento de competências gerenciais	as decisões representam na formação de gestores e o benefício para o desenvolvimento de competências gerenciais.
Nitkin (2011)	Apresentar uma ferramenta estruturada em formato de jogo apropriada para utilização em uma classe de contabilidade introdutória, tendo como objetivo melhorar a capacidade dos alunos na identificação do ciclo contábil, considerando a crescente demanda dos alunos pela utilização de atividades práticas no processo de ensino aprendizagem	O jogo de empresa proposto propicia que os discentes consolidem o conhecimento acerca do ciclo de contabilidade, oferecendo a oportunidade de interpretar, registrar e verificar um grande número de transações em um período relativamente curto de tempo.
Duarte *et al.* (2012)	Investigar a importância dos Jogos de Empresas para o ensino, visto que, é dada a possibilidade de simular um ambiente empresarial semelhante ao real, fazendo o aluno vivenciar o dia a dia das empresas num ambiente seguro. Atenção ao ponto final no fechamento das frases.	Constatou-se a opinião de que essa disciplina possibilita desenvolver habilidades gerenciais, compreensão do trabalho em equipe e a importância deste como instrumento de treinamento em tomadas de decisões gerenciais. Percebeu-se, também, o fato de que os jogos representam ferramentas de apoio, cuja eficácia depende da maneira como será utilizada.
Santoro e Bouzada (2012)	Desenvolver e testar um jogo de empresas para uso na disciplina Jogos e Simulações de Negócios, que fará parte da grade curricular dos cursos de Administração, Contabilidade e Economia da Faculdade Moraes Junior Mackenzie Rio, definindo quais devem ser as decisões e suas alternativas e quais devem ser as características organizacionais que permitam moldar o contexto no qual as decisões serão tomadas	Pode-se observar que a assimilação dos conceitos para os participantes do jogo foi superior à dos não participantes. Porém, não foi confirmado que os participantes com melhores resultados no jogo também foram os que tiveram melhor assimilação dos conceitos. Assim, pode-se concluir que o importante para o aprendizado é a participação no jogo e não o resultado em si.
Piana e Erdmann, (2013)	Avaliar o Jogo de empresa e o método de aplicação com base em três dimensões: (1) funcionamento operacional do Jogo, (2) a técnica de aprendizagem de Jogos de Empresas, e (3) a aprendizagem do aluno	A participação no jogo levou ao incremento da base teórica dos alunos. Porém, vencer não é fator relevante se correlacionado à aprendizagem. Ainda, o método apresentou-se motivador e estimulante, porém, o funcionamento do jogo mostrou algumas fragilidades.
Silva, Oliveira e Motta (2013)	Analisar a aplicação conjunta das técnicas jogos de empresas e método do caso em comparação à aplicação exclusiva de jogos de empresas	Os resultados preliminares da pesquisa mostraram que não houve diferenças significativas na assimilação do conhecimento de ambas as turmas.
Clemente e Pérez (2013)	Analisar a eficiência da aprendizagem experimental e experiencial na área de contabilidade, aplicando-se um jogo de simulação de empresas para dois grupos de alunos de bacharelado em Administração de Empresas	Os resultados da pesquisa mostram que, na prática, os jogos são úteis no desenvolvimento de habilidades pelos estudantes em mais de 70% em um grupo e mais de 90% no outro, que consideram que a aquisição de competências gerais e específicas é satisfatória ou muito satisfatória com a utilização desta metodologia.
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.
Casagrande *et al.* (2014)	Analisar o JE-Tributos como recurso pedagógico para a melhoria do processo de	O jogo proposto mostrou-se uma alternativa eficaz na formação e capacitação dos alunos, tornando o ambiente mais motivador e agradável

	ensino-aprendizagem da Contabilidade Tributária	ao passo que propiciou um aprender contextualizado. Possibilitou aos discentes a percepção imediata do resultado de suas decisões.
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 Gamificação 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.
Souza e Oliveira (2018)	Compreender, por meio dos jogos de empresas, o processo de integração entre estudantes de diferentes níveis educacionais.	Os resultados indicaram que a integração entre pós-graduação e graduação durante a vivência gerencial permitiu a manutenção ou melhora da qualidade do aprendizado social no jogo de empresas. Indicaram, também, que a articulação entre ensino e pesquisa em níveis de ensino diferentes, por meio dos jogos de empresas, pode contribuir para uma relação mais virtuosa entre graduação e pós-graduação.
Quirino *et al* (2019)	Evidenciar, sob a perspectiva discente, as principais competências desenvolvidas e dificuldades encontradas por meio da utilização dos jogos de empresas no curso de graduação em Ciências Contábeis.	Os resultados evidenciaram que o método pode proporcionar a otimização da capacidade de comunicação, trabalho em equipe, solução de problemas e análise crítica.
Durso, Reginato e Cornacchione (2019)	Explorar o desenvolvimento de competências em discentes a partir da introdução de uma disciplina gamificada em um programa de graduação em Ciências Contábeis.	A familiaridade com as ferramentas utilizadas no contexto de jogos *online* e a percepção de usabilidade do *software* utilizado para essa experiência de gamificação apresentaram correlações positivas e significativas com a percepção do desenvolvimento das competências. Apesar dos resultados positivos, alguns estudantes declararam não gostar do excesso de competição apresentada pela disciplina e das decisões randômicas do *software*.
Souza e Ferreira (2020)	Identificar as contribuições e limitaçõesdo uso de jogos de empresas no ensino de artefatos de contabilidade gerencial.	Os resultados indicaram que há indícios de que a vivência trazida pelos jogos de empresa pode promover um ambiente quefomente o aprender pela ação em contabilidade gerencial.
Souza *et al* (2020)	Avaliar a utilização de metodologias ativas e dos elementos de Gamificação no processo de ensino-aprendizagem da Contabilidade.	Os resultados apontaram que o uso de metodologias ativas se mostra eficaz no ambiente de ensino, na medida que o engajamento, motivação e comprometimento dos estudantes são maximizados e que fatores como a dedicação e o tempo desprendidos devem ser observados pelos docentes.

Oliveira e Melo (2020)	Analisar o domínio cognitivo dos participantes durante a aplicação de um programa educacional sobre mercado de capitais, utilizando um jogo de empresas voltado para o mercado deações.	A pesquisa apontou que a maneira como o programa educacional aplica os jogos de empresas afeta a assimilação deconhecimentos dos alunos, ou seja, o grupo, cujo conteúdo teórico foi exposto antes da aplicação do jogo, apresentou uma assimilação de conhecimento superior ao grupo que não foi exposto.

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Em geral os estudos revelaram a melhoria do aprendizado por meio da utilização dos jogos (Souza e Oliveira, 2018; Oliveira e Melo, 2020), o estímulo na resolução de problemas (Quirino *et al.*, 2019), e a possibilidade de maximizar o engajamento, a motivação e o comprometimento dos discentes (Souza *et al.* 2018) e, em contraponto, tem-se o excesso de competição que pode prejudicar a atividade ou o próprio envolvimento por parte dos discentes (Durso *et al*., 2019).

A seguir são apresentados os procedimentos metodológicos da pesquisa.

3 Procedimentos Metodológicos

Esta seção abordará a classificação da pesquisa e o procedimento de coleta e análise dos dados com vistas ao cumprimento dos objetivos supracitados.

3.1 Classificação Metodológica

O presente estudo classifica-se como qualitativa, descritiva, bibliográfica e documental. Foi operacionalizada por meio de uma revisão sistemática da literatura que buscou identificar as contribuições dos jogos de empresas como metodologia ativa no ensino de Contabilidade é abordada na literatura de gestão.

Vale ressaltar, que a revisão sistemática de literatura coleta os dados do estudo, uma vez que sintetizar descobertas de pesquisas anteriores é uma das tarefas mais importantes para o avanço de uma linha específica de pesquisa (ZUPIC; CATER, 2015).

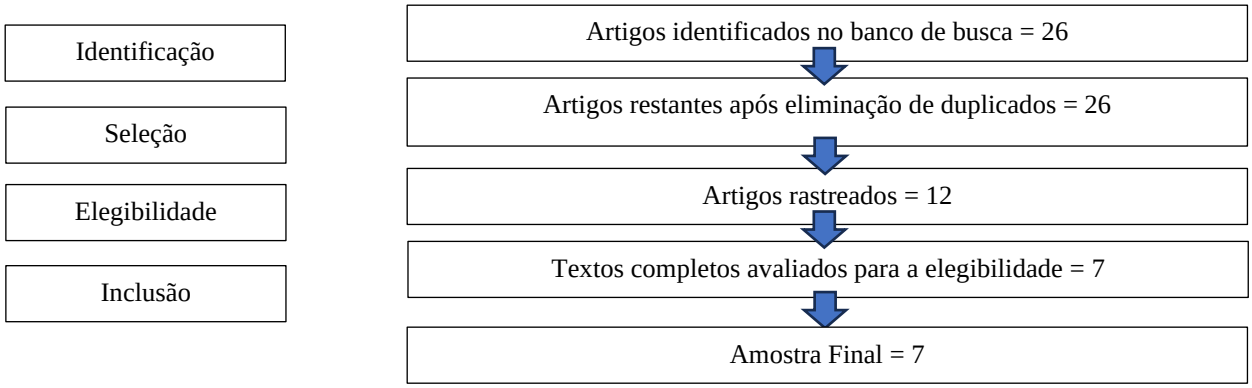
Esse tipo de pesquisa, segundo Torraco (2005), é uma forma de pesquisa que revisa, critica e sintetiza a literatura representativa sobre um tema de forma integrada, de forma que novas estruturas e perspectivas sobre o tema são geradas. Como forma de expor a viabilidade da pesquisa, esta seção apresenta seu delineamento metodológico por meio de quatro fases: (1) procedimentos de busca e seleção; (2) critérios de seleção; (3) análise descritiva dos artigos; (4) análise semântica dos dados.

3.2 Seleção dos Artigos

Em relação aos procedimentos operacionais de levantamento dos dados dos artigos, foi realizada uma filtragem tendo por base as informações contidas na plataforma SPELL®. Foram considerados os artigos brasileiros que cumpriram com os seguintes critérios de pesquisa: 1. Periódicos científicos brasileiros que contenham no campo título da pesquisa, ou resumo ou palavra-chave, os vocábulos “jogos de empresas”. 2. O artigo foi publicado entre janeiro de 2012 e dezembro de 2022. 3. Estar inserido na área de contabilidade. Assim, foi pesquisada nas referidas bases de dados, filtrando os títulos, resumos e palavras-chave, a *string*: ("jogos de empresas”).

Desta forma, foi levantada uma seleção de artigos brasileiros relacionados a jogos de empresas no período de dez anos, conforme segue abaixo o fluxo de informações com as fases da Revisão Sistemática.

Figura 1 – Fluxo de Informações com as fases da Revisão Sistemática



Fonte: elaborada pela autora, adaptado de Moher *et. al*. (2015)

No entanto esses procedimentos possibilitaram mapear e selecionar um total de sete artigos. Esta amostragem foi classificada no critério de identificar as contribuições dos jogos de empresas como metodologia ativa no ensino de Contabilidade. Os dados foram classificados em planilha eletrônica e devidamente selecionados.

4 ANÁLISE DE RESULTADOS

Esta seção aborda uma síntese do levantamento dos sete artigos referenciados como amostra, encontrados nos periódicos na plataforma SPELL®, no período de 2012 a 2022.

A partir do resultado das buscas, foram selecionadas as pesquisas na área da Contabilidade que continham as palavras: Jogos de Empresas. As pesquisas encontradas foram analisadas, a fim de identificar se elas estavam relacionadas com a aplicação de Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade. Embora as quatorze pesquisas contivessem as palavras que orientaram a busca sistemática, o objetivo de pesquisa era divergente ao que se buscou para esse estudo, dessa forma essas quatorze pesquisas foram excluídas da amostra, restando doze artigos, os quais passaram pela avaliação da elegibilidade restando para a amostra sete artigos como pode ser observado na Tabela 1.

Tabela 1 – Amostra da pesquisa

Autores	Ano	Título	Periódicos
DUARTE, R. G., MACHADO, D. Q.; MATOS, F. R. N.; BUGARIM, M. C. C., MATOS, D. M.	2012	Jogos de empresas na relação ensino aprendizagem: uma avaliação na formação do bacharel em ciências contábeis	Revista de Contabilidade e Controladoria
MOTTA, G. S., QUINTELLA, R. H.	2012	A utilização de jogos e simulações de empresas nos cursos de graduação em administração no Estado da Bahia	REAd. Revista Eletrônica de Administração
CASAGRANDE, M. D. H.; BORNIA, A. C.; CASAGRANDE, J. L.; MECHELN, P. J. V.	2014	Jogos de Empresas no Ensino da Contabilidade Tributária	Contabilidade Vista & Revista
PASSOS, I. C. ; CORNACCHIONE JR., E. B. ; GAIO, L. E.; BRITO, E.; MORI, J. S.	2016	Raciocínio Crítico E Jogos De Empresas	Revista de Contabilidade e Controladoria
TORGA, E. M. M. F.; BARBOSA, F. V.; CARRIERI, A. P.;	2018	Finanças Comportamentais e Jogos: Simulações no Ambiente Acadêmico	Revista Contabilidade & Finanças - USP

FERREIRA, B. P.; YOSHIMATSU, M. H.			
QUIRINO, M. C. O.; AZEVEDO, Y. G. P.; GOMES, H. B.; LINS, D. C.	2019	Jogos de empresas no ensino contábil: Competências desenvolvidas e dificuldades percebidas na implementação do Jogo Puerto Rico	Revista de Contabilidade e Controladoria
SANTOS-SOUZA, H. R. D.; AZEVEDO-FERREIRA, M.	2020	O Ensino de Artefatos de Contabilidade Gerencial à Luz da Teoria da Aprendizagem Vivencial: Análise da Vivência em um Jogo de Empresas	Revista Mineira de Contabilidade

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Após selecionar a amostra foram realizadas a leituras das contribuições de cada um dos artigos a fim de atender ao objetivo principal do estudo.

Tabela 2 – Contribuições da pesquisa e jogos de empresas utilizados

Ano	**Título**	**Contribuição**	**Jogo de empresa utilizado**
2012	Jogos de empresas na relação ensino aprendizagem: uma avaliação na formação do bacharel em ciências contábeis	Constatou-se a existência de diferencial na formação do profissional Contabilista, devido à aplicação prática dos conceitos adquiridos no curso e, mostrou que nos Jogos de Empresas o foco do ensino está no participante, que se torna um agente ativo no processo decisório. Corroborou o pressuposto de que o aluno, após cursar a disciplina Jogos de Empresas, está melhor preparado para o exercício da profissão Contábil. Com o uso dos Jogos de Empresas, o aluno tem a oportunidade de vivenciar um ensino integrado, ou seja, existe aplicação teórico/prática, em que o participante começa a perceber o efeito prático de suas intervenções, vivendo uma realidade virtual e compreendendo que tal efeito pode vir a ser vivenciado no cotidiano de uma empresa.	Não se aplica
2012	A utilização de jogos e simulações de empresas nos cursos de graduação em administração no Estado da Bahia	Percebe-se que, provavelmente por conta da baixa capacitação dos professores e do fato de não haver uma disponibilização maior de jogos outros, a existência do software é determinante para a aplicação de jogos nas IES pesquisadas. A influência deste fator chega a superar a existência de uma disciplina (que demonstra um reconhecimento institucional da importância da técnica à formação do aluno) na aplicação de jogos.	Não se aplica
2014	Jogos de Empresas no Ensino da Contabilidade Tributária	Remete à questão das novas tecnologias educacionais pois, na simulação em forma de jogos de empresas, como elemento oriundo dessas tecnologias, enquanto o aluno administra uma empresa e toma as decisões necessárias para atingir os objetivos desejados, o professor introduz os conteúdos da disciplina, servindo o JE-Tributos como um recurso pedagógico para a aproximação da teoria à prática, da forma como seria dentro de uma empresa real.	JE-Tributos
2016	Raciocínio Crítico E Jogos De Empresas	Este trabalho possui como principal contribuição a inserção da variável Jogos de Empresas nas pesquisas sobre o desenvolvimento de habilidades de Raciocínio Crítico e se justifica por dar continuidade às pesquisas anteriores. Esta pesquisa contribuiu também para o aumento da discussão sobre diferentes metodologias, ferramentas e recursos que possam ao mesmo tempo melhorar, incentivar e motivar o aprendizado do aluno e desenvolver habilidades requeridas pelo mercado profissional e acadêmico.	Folhainvest
2018	Finanças Comportamentais e Jogos: Simulações no	A experiência evidenciou que os jogos de empresa podem contribuir para a aprendizagem de conteúdo, desenvolvimento de habilidades e competências, preparando os alunos emocionalmente e cognitivamente para atuação em situações reais. Nessa modalidade didática, o estudante	Softwares Metatrader e

	Ambiente Acadêmico	é parte ativa do seu processo de aprendizado, podendo experimentar estratégias de enfrentamento, oportunizando autoconhecimento e treinando competências. A memória e o resultado de decisões precedentes formam uma função cognitiva crítica com fortes implicações para as decisões atuais e futuras. A partir dessa complexidade de aspectos e variáveis, o comportamento humano é dinâmico, contingencial, sendo adaptável e dependente da conjuntura e das condições percebidas.	Trading View
2019	Jogos de empresas no ensino contábil: Competências desenvolvidas e dificuldades percebidas na implementação do Jogo Puerto Rico	A partir das evidências encontradas, considera-se que o presente estudo contribuiu 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.	Puerto Rico®.
2020	O Ensino de Artefatos de Contabilidade Gerencial à Luz da Teoria da Aprendizagem Vivencial: Análise da Vivência em um Jogo de Empresas	Como principal contribuição, o estudo apresenta um método ativo para o ensino/aprendizagem com a potencialidade de complementar os métodos convencionais de ensino utilizados em Ciências Contábeis e Administração, em especial, fornecendo ao ambiente de aprendizagem a possibilidade de visualização da aplicação prática de uma teoria e a resolução de problemas reais. Além disso, o artigo demonstra como o ambiente do jogo de empresas pode criar contextos que permitam ao estudante completar o percurso do ciclo da aprendizagem vivencial de Kolb, de tal sorte que, o estudo pode ser uma ferramenta para auxiliar professores na compreensão e posterior aplicação da técnica.	Simulação GregoMIX (SGM)

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A tabela 2 apresentou as contribuições dos artigos, bem como os jogos e ou simuladores que foram utilizados para o ensino de Contabilidade.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retoma-se a pergunta de pesquisa: *Quais as contribuições dos jogos de empresas como metodologia ativa no ensino de contabilidade?* 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 com as principais competências desenvolvidas por meio da utilização dos jogos de empresas como estratégia de ensino-aprendizagem no curso de Ciências Contábeis.

Conclui-se que o estudo realizado neste artigo obteve êxito em vista do seu objetivo geral. A investigação foi conduzida com o objetivo identificar as contribuições dos jogos de empresas como metodologia ativa no ensino de Contabilidade.

Para atingir o objetivo proposto, identificou-se as contribuições dos jogos de empresas como metodologia ativa no ensino de Contabilidade por meio de uma revisão sistemática de literatura na plataforma SPELL®, no período de 2012 a 2022. A partir do resultado das buscas, foram selecionadas as pesquisas na área da Contabilidade que continham as palavras: Jogos de Empresas., os quais passaram pela avaliação da elegibilidade restando para a amostra sete artigos.

Verificou-se que, pelos resultados dos estudos empíricos analisados que, os jogos de empresas foram que: Com o uso dos Jogos de Empresas, o aluno tem a oportunidade de

vivenciar um ensino integrado, ou seja, existe aplicação teórico/prática, em que o participante começa a perceber o efeito prático de suas intervenções, vivendo uma realidade virtual e compreendendo que tal efeito pode vir a ser vivenciado no cotidiano de uma empresa; os jogos de empresas funcionam como um recurso pedagógico para a aproximação da teoria à prática, da forma como seria dentro de uma empresa real; Jogos de Empresas desenvolvem habilidades de Raciocínio Crítico; o estudante é parte ativa do seu processo de aprendizado, podendo experimentar estratégias de enfrentamento, oportunizando autoconhecimento e treinando competências; 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, e apresenta um método ativo para o ensino/aprendizagem com a potencialidade de complementar os métodos convencionais de ensino utilizados em Ciências Contábeis e Administração, em especial, fornecendo ao ambiente de aprendizagem a possibilidade de visualização da aplicação prática de uma teoria e a resolução de problemas reais.

Como sugestões para pesquisas futuras, recomenda-se que novos estudos sejam realizados em outras bases de dados, tais como, *Web of Science, Science Direct-Elsevier e Scopus-Elsevier* pois, são as principais da área em estudo, a fim de realizar um estudo com uma amostra mais atual e com um quantitativo maior de artigos, tanto em português quanto em ingles.

Por fim, também se considera relevante verificar quais são os jogos de empresas existentes e utilizados no processo de ensino na área da Contabilidade para verificar a expansão dessa metodologia no ensino em contabilidade.

REFERÊNCIAS

ABBASI, Nishat. Competency approach to accounting education: A global view. **Journal of Finance and Accountancy**, v. 13, n. 1, p. 1-18, 2013.

APARICIO, Andrés Francisco *et al.* Analysis and application of gamification. In: Proceedings of the **13th International Conference on Interacción Persona Ordenador**. ACM, 2012. p. 17.

APOSTOLOU, Barbara et al. A summary and analysis of education research in accounting information systems (AIS). **Journal of Accounting Education**, v. 32, n. 2, p. 99-112, 2014.

ARAÚJO, Uajará Pessoa *et al.* Simulação de negócios no ensino da administração em centro de educação brasileiro. **REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación**, v. 13, n. 2, p. 99-130, 2015.

ARBEX, M. A. et al. O uso de jogos de empresa em cursos de graduação em administração e seu valor pedagógico: um levantamento no estado do Paraná. EnANPAD, **30º Encontro da ANPAD**, 23 a 27 de setembro de 2006, Salvador/BA.

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Penso Editora, 2018.

BARBOSA NETO, José Francisco; FONSECA, Fernando de Souza da. Jogos educativos em dispositivos móveis como auxílio ao ensino da matemática**. RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, n. 1, p. 1–10, 2013. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41623.

BEN-ZVI, Tal; CARTON, Thomas C. Applying Bloom's revised taxonomy in business games. In: **Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference**. 2008.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina**: Ciências Sociais e Humanas,Londrina,v.32,n.1,p.25-40,jan./jun.2011.Disponívelem: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326/10999>. Acesso em: 23 julh. 2022.

BOYLE, Elizabeth; CONNOLLY, Thomas M.; HAINEY, Thomas. The role of psychology in understanding the impact of computer games. **Entertainment Computing**, v. 2, n. 2, p. 69-74, 2011.

BUTZKE, M. A.; ALBERTON, A. ESTILOS DE APRENDIZAGEM E JOGOS DE EMPRESA: A PERCEPÇÃO DISCENTE SOBRE ESTRATÉGIA DE ENSINO E AMBIENTE DE APRENDIZAGEM. **REGE Revista de Gestão**, *[S. l.]*, v. 24, n. 1, p. 72-84, 2017. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/rege/article/view/131535. Acesso em: 13 jul. 2022.

CASAGRANDE, M. D. H. *et al*. Jogos de empresas no ensino da contabilidade tributária. **Revista Contabilidade Vista & Revista**, Belo Horizonte, v. 25, n. 1, p. 34-58, jan-abr. 2014.

CLEMENTE, M. I. R; PÉREZ, M. del. C. C. Adquisición de competencias a través de la simulación y juego de rol en el área contable. **Estudios sobre el mensaje periodístico**, Madrid, v. 19, p. 419-428, mar. 2013.

CONSELHO FEDERAL DE CONTABILIDADE (CFC). (2022**). IFAC visita o Brasil para conhecer o processo de convergência das normas internacionais de Contabilidade no País**. Recuperado dehttps://cfc.org.br/noticias/ifac-visita-o-brasil-para-conhecer-o-processo-de-convergencia-das-normas-de-contabilidade-no-pais/

CORDENONSI, A. S.; BARIN, C. S.; ELLENSOHN, R. M. . MKT STORIES: JOGO PEDAGÓGICO PARA REVISÃO DE CONCEITOS E PRINCÍPIOS BÁSICOS DO MARKETING. **Vivências**, v. 18, n. 36, p. 279-301, 21 abr. 2022.

CORTI, K. Games -based Learning; a serious business application. **PIXELearning Limited,** fev 2006.

CROOKALL, David; THORNGATE, Warren. Acting, knowing, learning, simulating, gaming. **Simulation & Gaming**, v. 40, n. 1, p. 8-26, 2009.

DIAS, João Amaro da Silva. Aplicação de um Programa Vivencial em Gerenciamento de Projetos sob a Ótica da Aprendizagem Significativa. **REVISTA LAGOS**, v. 11, n. 2, p. 3-8, 2020.

DIAS, George Paulus Pereira e SAUAIA, Antonio Carlos Aidar e YOSHIZAKI, Hugo. **Estilos de aprendizagem Felder-Silverman e o aprendizado com jogos de empresa**. RAE-Revista de Administração de Empresas, v. 53, n. 5, p. 469-484, 2013Tradução. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/rae/v53n5/v53n5a05.pdf. Acesso em: 21 ago. 2022.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, Lajeado, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. DOI: https://doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404.

DUARTE, R. G. et al. Jogos de empresas na relação ensino-aprendizagem: uma avaliação na formação do bacharel em ciências contábeis. **Revista de Contabilidade e Controladoria**, Curitiba (PR), v. 4, n. 3, p. 63-77, set-dez. 2012.

DURSO, S. O.; REGINATO, L.; CORNACCHIONE, E. Gamification in Accounting and Students' Skillset. **Advances in Scientific and Applied Accounting**, 12(3) 79-100, 2019. https://doi.org/10.14392/ASAA.2019120305

FARIA, A. J.; HUTCHINSON, D.; WELIIGNTON, W. J., & Gold, S.. Developments in business gaming: A review of the past 40 years. **Simulation & Gaming,** 40, 464-487, 2009.

FITÓ-BERTRAN, A.; HERNÁNDEZ-LARA, A. B.; LÓPEZ, E. S. The Effect of Competences on Learning Results an Educational Experience with a Business Simulator. **Computers in Human Behavior**, 51(1), 910-914, 2015.

FORTMÜLLER, R.. Learning Through Business Games: Acquiring Competences Within Virtual Realities. **Simulation & Gaming,** 40(1), 68–83, 2009. https://doi.org/10.1177/1046878107308075

GRAMIGNA, Maria R.M. *Jogos de empresa* São Paulo: Makron Books, 1994.

GUERRA, Cicero Jose Oliveira; TEIXEIRA, Aridelmo José Campanharo. Os impactos da adoção de metodologias ativas no desempenho dos discentes do curso de ciências contábeis de instituição de ensino superior mineira. **Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade**, v. 10, n. 4, p. 380-397, 2016.

GUIMARÃES, Milla Lúcia Ferreira *et al.* Reflexos do uso de metodologias ativas no ensino da contabilidade de custos. **ABCustos**, v. 11, n. 3, p. 62-87, 2016.

HEMZO, Miguel Angelo; LEPSCH, Sérgio Luiz. Jogos de Empresas com Foco em Marketing Estratégico: uma análise fatorial da percepção dos participantes. **Revista Brasileira de Gestão de Negócios-RBGN**, v. 8, n. 20, p. 23-33, 2006.

HORNIK, S.; THORNBURG, S.W. Really Engaging Accounting: Second Life™ as a Learning Platform. **Issues in Accounting Education,** *25*, 361-378, 2010.

HUMPHREY, Christopher; LOFT, Anne; WOODS, Margaret. The global audit profession and the international financial architecture: Understanding regulatory relationships at a time of financial crisis. **Accounting, organizations and society**, v. 34, n. 6-7, p. 810-825, 2009.

JACOMOSSI, Fellipe André; BIAVATTI, Vania Tanira. Normas internacionais de educação contábil propostas pelo International Accounting Education Standards Board. **Revista Evidenciação Contábil & Finanças**, v. 5, n. 3, p. 57-78, 2017.

JOHNSON, N. D.; MISLIN, A. A. (2011). Trust games: A meta-analysis. **Journal of Economic Psychology**, 32(5), 865–889.

KOLB, D. A.. **Experimental learning**: experiance as the source of learning and development. New Jersey: Prentice Hall, 1984.

LACRUZ, Adonai José. Jogos de empresas: considerações teóricas. **Caderno de pesquisas em administração**, v. 11, n. 4, p. 93-109, 2004.

LACRUZ, Adonai Jose; AMÉRICO, Bruno Luiz. Influência do debriefing no aprendizado em jogos de empresas: um delineamento experimental. **BBR. Brazilian Business Review**, v. 15, p. 192-208, 2018.

LIAO, Yi-Wen; HUANG, Yueh-Min; WANG, Yi-Shun. Factors affecting students' continued usage intention toward business simulation games: an empirical study. **Journal of Educational Computing Research**, v. 53, n. 2, p. 260-283, 2015.

LOPES, Paulo da Costa. **Formação de administradores**: uma abordagem estrutural e técnico-didática. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2001.

MARTINS, D. B.; FREZATTI, F.Problem-Based Learning no Ensino em Contabilidade Gerencial: Experiência numa Instituição de Ensino Superior. In:**XV Congresso USPControladoria e Contabilidade no Século XXI**, São Paulo, SP, jul. 2015.

MAZZUCO, M. A. S.; WRONSKI, P. G.; BIAVATTI, V. T. Percepção dos alunos de ciências contábeis quanto a aplicação de diálogos sucessivos no ensino. In: **XVII Congresso**

Nacional de Administração e Contabilidade – AdCont, Rio de Janeiro, RJ, out. 2016.Textura, Governador Mangabeira-BA, v. 12, n. 20, p. 217-228, jul - dez, 2018.

MEDEIROS FERNANDES, Vanessa Camara de F.; DE PAIVA MOURA, Ivanielly Deyse; ARAÚJO, Aneide Oliveira. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: a experiência da aplicação dos jogos de empresas em uma turma de mestrado em contabilidade. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 8, p. 86294-86316, 2021.

MEDEIROS, V. C.; MOURA, I. D. P.; ARAÚJO, A. O. **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, 2017.

MEDEIROS, J. T.; DANTAS, F. N.; MELO, C. M. M. D; ARAÚJO, A. O. **Metodologias Ativas na Docência Contábil**: Reflexões Sobre a Prática em Sala de Aula. In: Congresso Internacional de Administração, 2016, Natal. Anais Eletrônicos...Natal: ADMPG, 2016. Disponível em: http://www.admpg.com.br/2016/selecionados.php. Acesso em: 16 jun. 2022.

MEIJ, H. van der, LEEMKUIL, H., LI, J.. Does individual or collaborative self-debriefing better enhance learning from game? **Computers in human behavior**, 29(6), 2471-2479, 2003.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Resolução nº 6, de 10 de março de 2004 - Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Ciências Contábeis, bacharelado, 17 www.congressousp.fipecafi.org e dá outras providências. Brasília, DF, Brasil. Fonte: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces10_04.

MONCADA, S. M.; MONCADA, T. P. Gamification of learning in accounting education. **Journal of Higher Education Theory and Practice,** 14(3), 9-19, 2014.

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. In: Souza, Carlos A. de e MORALES, Ofelia E. T. (orgs.). Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, 2, PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 15-33, 2015.

MORAN, José Manuel. **Educação Híbrida**: um conceito-chave para a educação, hoje. In: BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (orgs.). Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015, p. 27-45.

MOTA, G. da S.; MELO, D. R. A. de; PAIXÃO, R. B. O jogo de empresas no processo de aprendizagem em administração: o discurso coletivo de alunos. **Revista de Administração Contemporânea**, Rio de Janeiro (RJ), v. 16, n. 3, p. 342-359, mai-jun. 2012.

MOTTA, G. DA S.; QUINTELLA, R. H. A utilização de jogos e simulações de empresas nos cursos de graduação em administração no estado da Bahia. **REAd. Revista Eletrônica de Administração** (Porto Alegre), v. 18, n. 2, p. 317–338, 2012.

NAGIB, L. R. C.; SILVA, D. M. Adoção de metodologias ativas e sua relação com o ciclo de vida e a qualificação docente no ensino de graduação em ciências contábeis. **Revista Contabilidade & Finanças**, São Paulo, v. 31, n. 82, p. 145-164, jan./abr. 2020. DOI:10.1590/1808-057x201909030

NEVES, F. S.; ALBERTON, A Jogos de empresas: o que os alunos aprendem? Um estudo com alunos de graduação e pós-graduação. **Revista Espacios**, v. 38, n. 45, p. 14–31, 2017.

NEVES, J. P.; LOPES, P. C. **Jogos de empresas**: um estudo da utilização em cursos de graduação em administração no estado de São Paulo. In. XXXII ENANPAD, 2008, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: ANPAD, 2008.

NITKIN, M. R. Game of Business: A Game for Use in Introductory Accounting. **The Accounting Educators Journal**, v. 21, p. 131-152. 2011.

OLIVEIRA, L. C. **Jogos de empresas e as possibilidades na prática docente em ciências contábeis**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal Fluminense. Programa de Pós-Graduação em Administração, 2017.

OLIVEIRA, Lana; PACHECO, Érica; OLIVEIRA, Murilo Alvarenga. Possibilidades de utilização dos relatórios gerenciais de um jogo de empresas como apoio a aprendizagem de análise das demonstrações contábeis. **Sociedade, Contabilidade e Gestão**, v. 13, n. 3, 2018.

OLIVEIRA, M. A.; SAUAIA, A. C. A. Impressão docente para aprendizagem vivencial: um estudo dos benefícios dos jogos de empresas. **Administração: Ensino e Pesquisa**, Rio de Janeiro (RJ), v. 12, n. 3, p. 355-391, Jul-Ago-Set. 2011.

OLIVEIRA, M. A.; SILVA MELO, N. H. D.. Jogo de empresas e mercado de ações: uma análise do aprendizado dos alunos em um curso de Administração. **Administração: Ensino e Pesquisa.** Rio de Janeiro, 21(3), 316-347, 2020.

PIANA, J; ERDMANN, R. H. Avaliação de simulação empresarial: um estudo na Universidade Autônoma de Lisboa. **Administração: Ensino e Pesquisa**, Rio De Janeiro (RJ), v. 14, n. 3, p. 557-589, jul-ago-set. 2013.

PINCUS, Karen V. et al. Forces for change in higher education and implications for the accounting academy. **Journal of Accounting Education,** v. 40, p. 1-18, 2017.

QUIRINO, M. C. D. O.; AZEVEDO, Y. G. P.; GOMES, H. B., LINS, D. C. Jogos de Empresas no Ensino Contábil: Competências Desenvolvidas e Dificuldades Percebidas na Implementação do Jogo Puerto Rico. RC&C - **Revista Contabilidade e Controladoria**. Curitiba, 11(3), 8-26, 2019.

SANTORO, L. de O.; BOUZADA, M. A. C. Jogo de empresas interdisciplinar: elaboração e teste. **Revista Pensamento Contemporâneo em Administração**, Rio de Janeiro (RJ), v. 6, n. 2, p. 83- 102, abr-jun. 2012.

SANTOS, Roberto Vatan dos. " Jogos de empresas" aplicados ao processo de ensino e aprendizagem de contabilidade. **Revista Contabilidade & Finanças**, v. 14, p. 78-95, 2003.

SAUAIA, A C.A. **Satisfação e Aprendizagem em jogos de empresas: contribuições para educação gerencial**. São Paulo: 1995. Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo. Tese (Doutorado).

SAUAIA, Antonio Carlos Aidar. Conhecimento versus desempenho das organizações: um estudo empírico com jogos de empresas. **Revista eletrônica de administração**, v. 12, n. 1, 2006.

SAUAIA, A. C. A.; ZERRENNER, S. A. Jogos de empresas e economia experimental: um estudo da racionalidade organizacional na tomada de decisão. **Revista de Administração Contemporânea,** Curitiba, v. 13, n. 2, p. 189-209, abr./jun. 2009.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, n. 1, p. 1–10, 2008. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405/8310.

SILVA, S. S. da; OLIVEIRA, M. A.; MOTTA, G. da S. Jogos de empresas e método do caso: contribuições ao processo de ensino e aprendizagem em administração. **Administração: Ensino e Pesquisa**, Rio de Janeiro (RJ), v. 14, n. 4, p. 677–705, out-nov-dez. 2013.

SOUZA, André Luiz; MURTA, Cláudia A. Rodrigues; LEITE, Luciano Gobo Saraiva. **Tecnologia ou metodologia**: aplicativos móveis na sala de aula. In: XIII Encontro Virtual de

Documentação em Software Livre (EVIDOSOL) e X Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online (CILTEC-online), 2016. Anais... Online: EVIDOSOL/CILTEC, 2016. p.1–8. Disponível em: http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/10551/9382%3E

SOUZA, H. R.; FERREIRA, M. O ensino de artefatos de contabilidade gerencial à luz da teoria da aprendizagem vivencial: análise da vivência em um jogo de empresas. **Revista Mineira de Contabilidade,** 21(2), 70-84, 2020.

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. Anais do Congresso Anpcont, João Pessoa, PB, Brasil, 2018.

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**. 8(3), 502-523, 2020.

TANABE, M. **Jogos de empresas.** Dissertação (Mestrado em Administração) – Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo. São Paulo, 1973.

TORRACO, R. J. Writing Integrative Literature Reviews: Guidelines and Examples. **Human Resource Development Review**, Eastleigh, v. 4, n. 3, 2005.

VILLIERS, R. The incorporation of soft skills into accounting curricula: preparing accounting graduates for their unpredictable futures. **Meditari Accountancy Research**, v. 18, n. 2, p. 1-22, 2010. DOI: https://doi.org/10.1108/10222529201000007

WAWER, M., MILOSZ, M., MURYJAS, P., & RZEMIENIAK, M. Business Simulation Games in Forming of Students' Entrepreneurship. **International Journal of Euro-Mediterranean Studies**, 3(1), 49-71, 2010.

WEBER, M. R.; FINLEY, D. A.; CRAWFORD, A.; RIVERA, D. An exploratory study identifying soft skill competencies in entry-level managers. T**ourism and Hospitality Research**, v.9, n.4, p.353-361, 2009. DOI: https://doi.org/10.1057/thr.2009.22

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the win**: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press, 2012.

ZUPIC, I.; CATER, T. Bibliometric Methods in Management and Organization. **Organizational Research Methods**, Westchester, v. 18, n. 3, 2015.

ZULFIQAR, Salman *et al*. An analysis of influence of business simulation games on business school students' attitude and intention toward entrepreneurial activities. **Journal of Educational Computing Research**, v. 57, n. 1, p. 106-130, 2019.