



Edição Especial

III Congresso Internacional de Ensino - CONIEN
Universidade do Minho - Braga, Portugal, 2024

O USO DA GAMIFICAÇÃO PARA A FORMAÇÃO DOCENTE NO ENSINO SUPERIOR DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS

*THE USE OF GAMIFICATION FOR TEACHER TRAINING IN HIGHER EDUCATION
IN ACCOUNTING SCIENCES*

Maria Aldinete De Almeida Reinaldi¹
Annecy Tojeiro Giordani²
Rodrigo Otávio dos Santos³
Carlos Cesar Garcia Freitas⁴

Resumo

Este estudo objetivou analisar a aplicabilidade de uma Oficina de Formação Docente com ênfase no uso da Gamificação, direcionado aos professores do Ensino Superior de Ciências Contábeis, com vistas a uma prática docente na perspectiva da Aprendizagem Experiencial. Trata-se de um recorte de uma pesquisa de doutorado que integra o projeto de pesquisa Formação Docente e Gamificação em Cursos Superiores de Ciências Contábeis. O delineamento metodológico desta pesquisa fundamenta-se na *Design Science*, que por sua vez utiliza-se da *Design Science Research* como método que fundamenta e operacionaliza a condução de pesquisas que têm como objetivo a construção de um artefato. Nesse sentido, foram aqui descritas apenas as etapas de: Desenvolvimento e aplicação da oficina a um grupo de professores do Ensino Superior de Ciências Contábeis atuantes em uma universidade da rede pública de ensino localizada na região Norte do Paraná. A análise dos dados seguiu os direcionamentos da Análise de Conteúdos e os resultados da aplicação de oficinas apontam sua aceitação por parte do público-alvo, o qual confirmou suas contribuições para o uso da Gamificação, com vistas a instrumentalizar os professores para o uso da ferramenta como forma de obter maior motivação, participação e comprometimento de seus alunos durante as aulas.

¹ Universidade Estadual do Norte do Paraná - UENP.

² Universidade Estadual do Norte do Paraná - UENP.

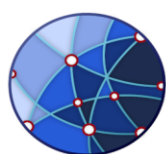
³ Centro Universitário Educacional - UNINTER.

⁴ Universidade Estadual do Norte do Paraná - UENP.

REPPE: Revista do Programa de Pós-Graduação em Ensino

Universidade Estadual do Norte do Paraná, Cornélio Procópio (PR), v. 8, n. 2, p. 2413-2442, 2024

ISSN: 2526-9542



III CONIEN
Congresso Internacional de Ensino
PESQUISAS NA ÁREA DE ENSINO:
IMPACTOS, COOPERAÇÕES E VISIBILIDADE

DE 4 A 6 DE SETEMBRO
BRAGA - PORTUGAL



Acredita-se que a promoção dessa mudança nas aulas de Contabilidade tende a minimizar a predominância do método tradicional de ensino, tornando possível o desenvolvimento de comportamentos, habilidades e competências necessárias aos estudantes para sua atuação profissional como contabilista.

Palavras chave: Gamificação; Ensino Superior de Ciências Contábeis; Elementos de Jogos.

Abstract

This study aimed to analyze the applicability of holding a Teacher Training Workshop with emphasis on the use of Gamification, aimed at teachers of Higher Education of Accounting Sciences, with a view to a teaching practice from the perspective of Experiential Learning. This is an excerpt from a doctoral research that is part of the research project Teacher Training and Gamification in Higher Education Courses in Accounting Sciences. The methodological design of the research includes directions from Design Science, which in turn uses Design Science Research as a method that grounds and operationalizes the conduction of research that aims to build an artifact. In this sense, only the following steps were described here: Development and application of the workshop to a group of professors of Higher Education of Accounting Sciences working in a public university located in the northern region of Paraná. The analysis of the data followed the directions of the Content Analysis and the results of the application of the workshop point to its acceptance by the target audience, which confirmed the contributions brought by the Workshop to the use of Gamification in order to equip teachers for the use of the tool as a way of Obtain greater motivation, participation and commitment from students during classes. The promotion of this change in Accounting classes tends to minimize the predominance of the traditional teaching method, making it possible to develop behaviors, skills and competencies necessary for students to work as accountants.

Keywords: Gamification; Higher Education in Accounting; Game Elements.

Introdução

A evolução histórica da Contabilidade está diretamente alinhada à evolução econômica, política, social e institucional de uma nação, uma vez que a produção das teorias contábeis e o desenvolvimento de suas práticas, normalmente se relacionam ao grau de evolução tecnológica e aos seus impactos no mundo dos negócios (Ludícibus; Martin; Gelbcke, 2003). Conseqüentemente, a evolução do ensino da Contabilidade e o avanço da Ciência Contábil, devem da mesma forma, estar alinhados ao crescimento e complexidade das organizações, ao progresso da sociedade, às mudanças políticas, sociais, econômicas e ao desenvolvimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) (Peleias, 2007).

É inegável o evidente movimento de transformação tecnológica e digital das últimas décadas e as inúmeras possibilidades e os grandes desafios trazidos para a

profissão contábil e para o ensino de Contabilidade, considerando as crescentes exigências impostas aos contadores, para que atuem de forma cada vez mais ágil, criativa, rápida e adaptada às demandas informacionais e a modelos de decisão mais bem elaborados.

Nesse contexto, Instituições de Ensino Superior (IES) brasileiras vêm enfrentando desafios relacionados com a desmotivação apresentada por grande parte dos estudantes e até mesmo o alto índice de evasão dos cursos de graduação, fazendo surgir a necessidade de se repensar o processo de ensino-aprendizagem adotado tradicionalmente para melhor atender às novas demandas sociais (Mitre *et al.*, 2008). Faz-se premente a discussão e o desenvolvimento de pesquisas no sentido de promover a reformulação educacional com a inclusão de propostas de formação continuada de professores para identificação e inserção de novos métodos didático-pedagógicos e estratégias capazes de tornar o processo mais atrativo e motivador para os estudantes (Lapina; Slaidins, 2014).

De acordo com Dellaportas e Hassal (2013), o formato tradicional e mecanicista de ensino é predominante nos cursos de graduação em Ciências Contábeis, não contemplando a interação dos estudantes com a resolução de problemas reais vivenciados pelo contador em seu cotidiano, mas apenas a assimilação de conteúdos, leis e regras aplicadas à profissão.

A este respeito, Beck e Rausch (2014) alertam que ultimamente o perfil do estudante tem se modificado e, com isso, transformado seus interesses e sua forma de se relacionar, de se entreter e de aprender, dando preferência a processos mais interativos, nos quais possam intervir de forma ativa e dinâmica.

Nesse caso, importa que o professor perceba e acompanhe essa mudança, se capacitando constantemente para que esteja apto a assumir um papel de mediador ou mobilizador de saberes, utilizando práticas que considerem os conhecimentos prévios dos estudantes e que favoreçam a construção de competências a partir de suas próprias ações em experiências planejadas (Gainor *et al.*, 2014).

Cabe ainda destacar a existência de lacunas no processo formativo desses professores, haja vista que são bacharéis em Ciências Contábeis e, portanto, não tiveram à docência contemplada na sua formação inicial. Isso, possivelmente, acarreta a reprodução do ensino tradicional e mecânico que o coloca como único dono do saber e os estudantes como ouvintes passivos (Borges; Leal, 2015). Esta forma de

educação é caracterizada por Freire (1996) como bancária e é criticada por não contribuir com a formação dos estudantes como agentes de transformação.

Além dos argumentos já expostos, essa pesquisa, que se constitui do um recorte de uma tese de doutorado, se justifica pela necessidade de constante aperfeiçoamento e capacitação dos professores do Ensino Superior de Ciências Contábeis (ESCC), no sentido de buscar alternativas que minimizem as dificuldades que enfrentam, relacionadas ao desinteresse e desmotivação dos estudantes nos últimos anos (Borges; Leal, 2015).

Nesse sentido, uma das estratégias com potencial de contribuição para o alcance de tais objetivos é a Gamificação, cujo conceito é apresentado por autores como Kapp (2012), Burke (2015), Fardo (2013), Lee e Hammer (2011) e Simões, Redondo e Vilas (2013), os quais o descrevem como a utilização de elementos de jogos fora do contexto dos jogos, ou seja, o aproveitamento cuidadoso dos elementos que compõem os jogos, desde a mecânica e estética aos pensamentos e estratégias utilizados na resolução de problemas, com o objetivo de motivar, envolver e potencializar a aprendizagem dos participantes.

Diante do exposto, propõe-se como objetivo geral desta pesquisa, analisar a aplicabilidade de uma Oficina de Formação Docente com ênfase no uso da Gamificação, direcionado aos professores do Ensino Superior de Ciências Contábeis, com vistas a uma prática docente na perspectiva da Aprendizagem Experiencial.

Nessa lógica, a questão problema desta pesquisa é: De que forma a realização de uma Oficina de formação continuada para o uso da Gamificação podem ajudar no desenvolvimento da prática docente dos professores de Ciências Contábeis?

Assim, o desenvolvimento e a aplicação de Oficinas de formação docente para o uso da Gamificação no ESCC pretendem contribuir com a consolidação do debate acerca da melhoria da formação e da atuação dos professores no sentido de instrumentalizá-los para o uso dessa ferramenta didático-pedagógica, como uma alternativa ao mesmo tempo divertida e engajadora que integra os mecanismos de jogos com os objetivos educacionais de aprendizado dos estudantes.

O delineamento metodológico desta pesquisa, contempla os direcionamentos da *Design Science* (DS) (Simon, 2019), que se utiliza da *Design Science Research* (DSR) como o método que fundamenta e operacionaliza a condução da pesquisa tendo como objetivo a construção de um artefato (Dresch et al., 2015). Para análise

dos dados foram utilizados os pressupostos da Análise de Conteúdos (Bardin, 2016; Neuendorf, 2004).

Aporte teórico

Considerando a delimitação do campo de aplicação dessa pesquisa que se dá no ESCC, faz-se necessária a contextualização teórica da Contabilidade como ciência, seus fundamentos e aplicabilidade, além da forma como se dá a formação do professor dessa modalidade de ensino e as bases teóricas que sustentam o uso da Gamificação como prática educativa.

A Ciência Contábil e o Ensino Superior de Ciências Contábeis

Considerada uma ciência social de grandiosa aplicabilidade prática, a Contabilidade “[...] estuda o comportamento das riquezas que se integram no patrimônio, em face das ações humanas (portanto, a contabilidade ocupa-se de fatos humanos)” (Marion, 2022, p. 6). Dessa forma, embora utilize métodos quantitativos, a Contabilidade não pode ser confundida com uma ciência exata, uma vez que, para ela, as quantidades são tomadas como simples medidas que decorrem da ação humana.

Tendo o patrimônio de qualquer entidade econômico-administrativa como objeto de estudo, é função da Contabilidade, por meio de um sistema de informação e avaliação, acompanhar sua evolução qualitativa e quantitativa, produzindo e disponibilizando informações úteis aos seus usuários para tomada de decisões e análises, tanto de natureza econômica, financeira e de produtividade, quanto de natureza social e ambiental, acerca da entidade objeto de contabilização (Iudícibus; Martins; Gelbcke, 2003).

Como profissão, a Contabilidade possui um vasto campo de atuação aos egressos do ESCC, haja vista que seu delineamento teórico se apropria de elementos pertencentes a outras áreas do conhecimento como Administração, Economia, Estatística e outras disciplinas correlatas (Marion, 2022).

No entanto, historicamente, percebe-se a ocorrência de constantes transformações socioeconômicas e seus impactos no mundo mercadológico, o que acarreta a necessidade de que os contabilistas renovem suas posturas e

conhecimentos no sentido de se adaptarem às condições de trabalho da sua época (Kounrouzan, 2017). Dessa forma, considera-se que o desenvolvimento econômico de um país se dá por meio da atuação de profissionais qualificados para o desempenho eficiente da gestão empresarial, sendo necessário para isso, que adequadas condições formativas lhes sejam dadas (Peleias *et al.*, 2007).

Contudo, Nascimento (2022) alerta que o ensino contábil vem, nas últimas décadas, recebendo críticas no mundo todo associadas à não eficácia na preparação de profissionais contabilistas para que correspondam aos requisitos qualitativos inerentes ao exercício da profissão. O autor enfatiza que, por meio de tais críticas, feitas por profissionais acadêmicos e não acadêmicos, trouxeram à tona a existência de uma lacuna entre o ensino e a prática contábil.

Dentre as várias razões da lacuna identificadas nas críticas publicadas, destacam-se as consideradas pertinentes à discussão aqui proposta, sendo elas: a falta de formação pedagógica dos professores (Miranda; Casa Nova; Carnachione Júnior, 2013); a não utilização de práticas pedagógicas capazes de conectar teorias complexas com a prática (Shulman, 2005; Franco, 2009).

Quanto à pouca ou nenhuma utilização de práticas pedagógicas capazes de conectar teorias complexas com a prática contábil, Shulman (2005) adverte que, em função de massacrantes necessidades comportamentais e cognitivas a serem aplicadas nas aulas pelos professores e estudantes, as práticas docentes adotadas em sala de aula tendem a ser padronizadas no intuito de tornar o processo mais brando. Franco (2009) acrescenta que existem práticas docentes que não são pedagógicas, ou seja, não são construídas com perspectivas pedagógicas, mas com um agir mecânico desconexo com a construção humana. Para o autor, a prática docente pedagógica tem a ver com a construção de intencionalidades, com a incorporação da reflexão contínua e coletiva no sentido de que os encaminhamentos propostos pelas intencionalidades sejam alcançados.

Ainda, quanto às práticas pedagógicas utilizadas pelos professores de Contabilidade, Santos (2020) defende a pretensão demonstrada por eles de transformar sua didática buscando mais efetivamente a proximidade do ensino com a prática da profissão.

Para que isso ocorra, é necessário que busquem maiores conhecimentos acerca dos saberes docentes, assim como, dos condicionantes da ação docente, definidos por autores como Tardif (2014) e Gauthier (2013) entre outros autores,

como: gestão de classe, gestão de conteúdos e gestão da própria aprendizagem. Para tais autores, o conhecimento e domínio desses condicionantes pode garantir ao professor uma melhor atuação em sala de aula, de forma que os objetivos de aprendizagem sejam alcançados.

Nesse sentido, para que a aprendizagem ocorra, é necessário que o estudante encontre sentido nas práticas pedagógicas, ou seja, que perceba a relação entre a prática do professor e a intencionalidade da aula. Sendo assim, as práticas tradicionais de ensino na Contabilidade, são consideradas ineficazes para o alcance dos objetivos de aprendizagem efetiva, pois são centradas na figura do professor como dono do saber e transmissor de conteúdos e do estudante como ouvinte passivo (Libâneo, 1994).

Tendo como comprovadas as críticas acerca da falta de formação pedagógica dos professores de Contabilidade (Miranda; Casa Nova; Carnachione Júnior, 2013), assim como inexistência da aplicação de práticas pedagógicas mais efetivas na integração da teoria com a prática, importa identificar os impactos disso na aprendizagem dos estudantes, uma vez que esses fatores tenham sido apontados como possíveis causas do gap entre o ensino e a prática contábil.

Interessa, portanto, que sejam identificadas alternativas capazes de contribuir com o aprendizado efetivo dos estudantes, bem como, sua formação integral, incluindo o desenvolvimento das competências e habilidades requeridas para a valorização da profissão, mas também do comportamento ético, crítico e consciente acerca do seu papel frente ao desenvolvimento da sociedade na qual está inserido. A reflexão acerca disso será apresentada no próximo tópico.

Bases Teóricas da Gamificação

Diante das indicações feitas no tópico anterior acerca da necessidade de que sejam identificadas alternativas que contribuam com o aprendizado efetivo dos estudantes e seu protagonismo na construção do conhecimento, propõe-se o uso da Gamificação como prática pedagógica.

Dessa forma, apresenta-se primeiramente, os conceitos de jogos em sentido amplo e suas possíveis aplicações no contexto educacional para, na sequência, detectar-se os elementos dos jogos que compõem a Gamificação, os conceitos da

Gamificação e seus pilares, as definições que cercam o termo e das formas de utilização pedagógica.

Sendo assim, apresenta-se o conceito de jogos pensado por Boller e Kapp (2018), os quais consideram o jogo como:

[...] uma atividade que possui: um objetivo; um desafio (ou desafios); regras que definem como o objetivo deverá ser alcançado; interatividade, seja com outros jogadores ou com o próprio ambiente do jogo (ou com ambos); e mecanismos de feedback, que ofereçam pistas claras sobre quão bem (ou mal) o jogador está se saindo. Um jogo resulta numa quantidade mensurável de resultados (você ganha ou perde; você atinge o alvo, ou algo assim) que, em geral, promovem uma reação emocional nos jogadores (Boller; Kapp, 2018, p. 14).

Nesse conceito, Boller e Kapp (2018) apresentam os elementos que, para eles, sustentam a ideia do jogo, sendo: a) Objetivos: é o que difere uma brincadeira de um jogo propriamente dito. Crianças correndo durante o intervalo estão simplesmente brincando, mas quando decidem até onde irão correr, transformam a brincadeira em jogo, pois o objetivo foi inserido; b) Desafio: pode ocorrer pela disputa de um jogador com outro, ou mediante o confronto do placar atual com o anteriormente conquistado pelo mesmo jogador; c) Regras: refletem a estrutura do jogo, uma vez que determinam o caminho a percorrer de forma que todos os jogadores tenham as mesmas chances de sucesso; d) Interatividade: a interação entre os jogadores e deles com os conteúdos e regras deve ser priorizada, fazendo prevalecer a tomada de decisão ao invés da informação para que o jogo não se torne cansativo e para que haja engajamento e, com isso, maior aprendizado; e) Ambiente do Jogo: a delimitação do espaço, que muitas vezes é chamado de “círculo mágico”, deve estar presente em cada jogo de aprendizagem, de modo que nesse ambiente as regras, desafios e normas sociais sejam específicas e devam ser respeitadas pelos jogadores, tornando o jogo desafiador; f) Mecanismos de feedback: a possibilidade de feedback imediato torna o jogo uma ótima ferramenta de aprendizado, uma vez que, se cometido um erro, o jogador percebe imediatamente e tenta ajustar suas ações e forma de jogar para que acerte e chegue na frente dos demais jogadores; g) Resultados mensuráveis: o estabelecimento de metas claras que indiquem o final do jogo e quem foi o jogador vencedor é necessário para tornar o jogo educativo motivador, ou seja, é preciso que haja métodos claros que sinalizem a passagem de níveis, o encerramento do jogo e o jogador vitorioso; h) Reação emocional: frequentemente

reações emocionais são provocadas nos jogadores conforme são desafiados a atingir objetivos (Boller; Kapp, 2018).

Esses mesmos autores ainda indicam a competição como sendo um elemento que pode ou não ser utilizado em um jogo, visto que em muitos deles, a cooperação é exigida como elemento principal, como acontece frequentemente nos jogos de aprendizagem no ambiente de trabalho, por exemplo. Nesse caso, trabalhar em equipe e cooperar se torna muito mais apropriado do que competir.

Considerado o contexto em que os jogos educativos são cada vez mais utilizados em função do seu potencial de engajamento dos participantes, surge a Gamificação, como novo fenômeno, caracterizado pelo uso de elementos contidos nos jogos em atividades em outros contextos, que não do jogo, como por exemplo na educação formal (Kapp, 2012), ou em treinamentos voltados a negócios, organizações e instituições (Werbach e Hunter, 2012).

Nessa perspectiva, busca-se aqui conceituar a Gamificação utilizando, principalmente, autores como Burke (2015), Kapp (2012), Lee Sheldon (2012), Marczewski (2013), Werbach e Hunter (2012), Fardo (2013), Simões *et al.* (2012) e Eugênio (2020), além de descrevermos um pouco da sua história e como ela pode contribuir com a melhor atuação do professor de Contabilidade.

Burke (2015) relata que o termo Gamificação começou a aparecer no Google Trends a partir de 2010, embora a palavra já existisse há algum tempo. De acordo com o autor, a palavra surgiu em 2002 concebida pelo pesquisador britânico Nick Pelling, para descrever aplicações de interfaces com apresentação semelhante a jogos atribuindo maior rapidez e conforto ao cliente em transações eletrônicas (Burke, 2015). Nessa ótica de Pelling, a Gamificação era vista como relacionada diretamente a um hardware, criada para representar o serviço de uma empresa de consultoria chamada Conundra Ltd. No entanto, a expressão sobreviveu à própria consultoria e se tornou conhecida com outro significado (Pelling, 2011).

O autor apresenta a definição da Gamificação como sendo a utilização do design de vivências digitais e mecânicas de jogos buscando a motivação e engajamento das pessoas para que seus objetivos sejam alcançados (Burke, 2015).

A motivação é enfatizada como objetivo principal da Gamificação, uma vez que pode levar as pessoas a fazerem coisas extraordinárias, pois “[...] envolve as pessoas em um nível emocional, o que se revela mais poderoso que quaisquer estratégias tópicas de engajamento transacional” (Burke, 2015, p. 11). Nesse caso,

as recompensas intrínsecas, que partem da personalidade de cada um, podem manter o envolvimento do jogador, ao passo que as extrínsecas, promovidas pelo ambiente externo, promovem efeitos de menor duração, podendo até mesmo desencorajá-los. O ideal, portanto, é que a Gamificação proposta seja centrada no entendimento das ambições dos jogadores e que possibilite uma experiência que os envolva emocionalmente e os impulse a atingir metas significativas para eles. Logo, em se tratando de ambientes empresariais: “Se os objetivos dos jogadores estiverem alinhados com os da organização, então eles serão alcançados como uma consequência natural do atingimento das metas individuais de cada jogador” (Burke, 2015, p. 12).

Levando essa afirmação para o contexto educacional, entende-se que o conhecimento por parte do professor acerca da forma de pensar, se divertir, realizar tarefas e aprender dos estudantes, pode ser determinante para o sucesso da aplicação de uma atividade Gamificada, uma vez que terá condições de envolvê-los emocionalmente com uma experiência de forma que sejam levados ao alcance dos objetivos de aprendizagem de forma que lhes seja faça sentido.

Kapp (2012, p. 33) define a Gamificação de forma semelhante como: “o uso de mecânicas baseadas em jogos, a estética e o pensamento de jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e resolver problemas” (tradução nossa). Nesse conceito o autor inclui vários pontos que levam ao entendimento da Gamificação não como a simples adição de mecânicas de jogos em contextos de não-jogos, mas como cuidadosa e planejada aplicação do pensamento dos jogos na resolução de problemas e encorajamento da aprendizagem por meio do uso apropriado dos elementos dos jogos.

Kapp (2012), diferencia “Jogos” de “jogos sérios” e “Gamificação” explicando que os jogos prontos, tanto digitais como analógicos, têm como finalidade básica de entretenimento dos usuários, como é o caso do Xadrez, Banco Imobiliário, Mário Kart ou Minecraft. Jogos sérios, são aqueles que, embora possam ser usados de várias formas, são projetados especificamente para a educação e objetivam prioritariamente a aprendizagem de forma divertida, caracterizando a metodologia ativa denominada de Aprendizagem Baseada em Jogos. Já a Gamificação se caracteriza pelo uso de elementos e dinâmicas presentes nos jogos, como por exemplo, pontuação, níveis e progressão em contextos de aprendizagem de forma lúdica, virtual ou analógica. Eugênio (2020, p. 74) complementa ao escrever que:

Enquanto linguagem, a gamificação extrapola a estrutura do jogo e se mistura com o dia a dia do usuário – você mal percebe que ela faz parte do seu cotidiano quando utiliza LinkedIn, Wase, Instagram, Facebook ou, ainda, usa o cartão de crédito para acumular milhas e depois trocar por uma passagem aérea.

Fica evidente nessa afirmação a diferenciação da Gamificação, haja vista que a todo tempo estamos sujeitos a ela e a utilizamos para determinados objetivos sem que percebamos. Isso se dá, justamente, porque tais propostas não se tratam propriamente de jogos ou de jogos sérios, mas sim, do uso de alguns de seus elementos dispostos de forma a facilitar buscas, engajar e motivar pessoas, proporcionando a resolução de problemas e aprendizado, mas também diversão e interação entre elas.

A definição de Lee Sheldon (2012, p. 75), de forma semelhante aos autores supracitados, enfatiza que a Gamificação se refere a “utilização das mecânicas dos jogos em atividades que não são de jogos”. Para esse autor, a experiência promove maior interesse, participação, motivação e interação entre os estudantes, favorecendo a construção do conhecimento, diferente do que ocorre nas aulas expositivas do método tradicional de ensino, onde o professor fala do conteúdo, propõe atividades enquanto os alunos escutam e executam ordens.

Seguindo com a análise, apresenta-se a conceituação de Marczewski (2013, p. 4), segundo o qual a Gamificação é “a aplicação de metáforas de jogos para tarefas da vida real para influenciar o comportamento, melhorar a motivação e aumentar o engajamento”. Essa definição indica a importância dada à mudança de comportamento e o aumento da produtividade ocasionada com a estratégia.

Para Fardo (2013) a aplicação da Gamificação como nova estratégia na educação formal, tem surtido efeitos positivos, uma vez que os estudantes, por estarem inseridos no contexto das mídias e tecnologias digitais, trazem consigo saberes advindos da sua interação com os jogos, ao mesmo tempo em que demonstram desinteresse pelos estudos quando utilizam métodos tradicionais de ensino.

Sheldon (2012) corrobora essa afirmação e destaca que essa geração de estudantes se insere na chamada geração gamer e, portanto, a utilização da Gamificação no ensino tem sido uma importante estratégia para o alcance de resultados positivos de aprendizagem.

Thiago Eugênio (2020, p. 59) explica a Gamificação como: “[...] uma estratégia que usa os elementos, o pensamento e a estética dos jogos no mundo real, visando à modificação do comportamento das pessoas”. Em sua definição o autor, assim como Burke (2015), enfatiza que os desenvolvedores de jogos, ou game designers, se apropriaram rapidamente o poder da psicologia da motivação para envolver os jogadores de modo profundo e duradouro, com a experiência do jogo. Com isso passaram a usar os elementos dos jogos em outros contextos, como nos negócios, no marketing, na promoção de produtos e serviços e na educação.

A implementação da Gamificação, especificamente no ESCC, pode transportar os estudantes para um ambiente simulado de negócios, no qual podem focar sua capacidade crítica e potencial na resolução dos conflitos e otimização do uso de recursos para obtenção de resultados econômicos e financeiros positivos. Os estudantes podem, ainda, ser treinados a desenvolver um conjunto de habilidades e competências necessárias à atuação profissional do contador (Durso; Reginato; Cornacchione, 2020) e o enfrentamento de situações empresariais que demandam de liderança e tomada de decisão assertiva (Gonzalez-Acosta, 2020).

Nesse caso, consideradas as críticas relacionadas a não efetividade do ESCC, este estudo propõe a construção de uma Oficina de formação docente para o uso da Gamificação no ESCC, que possa contribuir com a solução para a melhoria no ensino contábil e, conseqüentemente, com a aprendizagem efetiva dos estudantes. Nessa perspectiva, julga-se necessário sustentar essa construção a partir de uma teoria sólida, nesse caso, relacionada ao processo de aprendizagem, já que é dela, ou da sua falta, que decorrem os problemas mencionados.

Dessa forma, a Teoria da Aprendizagem Experiencial (Kolb, 2014) é abordada nessa pesquisa considerando sua ênfase no ensino de conteúdos teóricos de forma prática, por meio da experiência consciente vivenciada pelo estudante para sua aprendizagem, para o desenvolvimento de habilidades e competências, além de sua formação integral.

Identificada a aplicabilidade da Gamificação vinculada aos pressupostos da Teoria da Aprendizagem Experiencial como possibilidade de melhoria efetiva no ensino de Contabilidade, apresenta-se um apanhado de pesquisas cujos resultados apontam a correlação dessa teoria com os fundamentos da Gamificação (Nielsen-Engyst, 2003; Kiili, 2005; Kark, 2011; Loriggio; Farias; Mustaro, 2013; Jorge; Sitton, 2017; Paravizo *et al.*, 2018; Reis, 2020; Moraes; Vasconcelos Vargas, 2022).

Encaminhamentos metodológicos

O embasamento metodológico utilizado para o desenvolvimento da pesquisa de doutorado, cujo recorte é aqui apresentado, se deu por meio dos pressupostos da DS ou Ciência do artificial, sendo a base epistemológica do estudo que originou a diferenciação entre ambiente natural e artificial realizado por Simon (2019). Por conseguinte, a DS se utiliza da DSR como método que subsidia e operacionaliza a condução de pesquisas que vão além do universo natural, mas que estudam o universo “artificial” e se encarregam da concepção de artefatos que realizem objetivos, se responsabilizando pelo projeto, produção e avaliação de um artefato, nesse caso considerado como produto acadêmico de Doutorado, resultante de uma tese (Lacerda *et al.*, 2013).

Portanto, a aplicação dos pressupostos da DS combinada ao método DSR aos objetivos dessa pesquisa, se dá pela necessidade de inserção de novos conhecimentos acerca da Gamificação no contexto do ESCC, acarretando o desenvolvimento de um artefato do tipo instanciação, constituído de uma Oficina on-line de Formação Docente com vistas a subsidiar a construção desses conhecimentos.

Segundo o modelo de operacionalização da DSR proposto por Lacerda *et al.* (2013), a condução de uma pesquisa deve apresentar uma sequência de sete etapas compostas por: 1. problematização, 2. levantamento e análise da arte, 3. definição do artefato, 4. desenvolvimento, 5. aplicação ou demonstração, 6. avaliação e 7. comunicação.

Nesse recorte da pesquisa, apresenta-se especificamente as etapas 4 e 5 de desenvolvimento e aplicação da Oficina proposta. Sendo assim, na quarta etapa se deu a construção do protótipo do artefato que, no caso dessa pesquisa se trata de uma Oficina on-line de Formação Docente para o uso da Gamificação no ESCC. Deu-se então, um processo reflexivo que originou a definição de um plano de ensino contemplando a ementa, objetivos, carga horária, conteúdos, módulos e atividades a serem aplicadas. O mencionado plano é apresentado no Quadro 1. Conforme consta no Quadro 1, os conteúdos abordados na Oficina foram distribuídos em três módulos, perfazendo um total de 10 vídeo aulas, sendo: a) módulo 1. Introdução à Gamificação - Imersão de descoberta, com três vídeo aulas; b) módulo 2. Análise e síntese -

Desvendando os enigmas, com três vídeo aulas; e c) módulo 3. Colocando a mão na massa - Mergulhando na aventura, com quatro vídeo aulas.

Quadro 1: Plano de Ensino da Oficina de Formação docente para o uso da Gamificação

Plano de Ensino	
Formação Docente o uso da Gamificação do ESCC <i>Desvendando os Mistérios da Gamificação na Contabilidade</i>	
Docente responsável	Maria Aldinete de Almeida Reinaldi
Ementa:	Fundamentos de jogos; ferramentas de Gamificação; diferentes formas e ferramentas para aplicação de jogos no ESCC; diferentes formas e ferramentas para aplicação de gamificação no ESCC
Objetivos:	Capacitar os professores para o uso criativo da Gamificação em suas aulas, desenvolvendo habilidades e competências que o conduzam a uma mudança de comportamento e a criação de experiências mágicas para engajar os estudantes e obter seu aprendizado efetivo.
Carga horária:	10 horas (Vídeo aulas e atividades Extraclasse)
Conteúdos	
Módulo 1 <i>Introdução à Gamificação</i> Temporada 1 <i>Imersão e descoberta</i>	Vídeo aula 1: (Episódio 1) -Jogos e tipos de Jogos Tarefa (Missão 1): Escolher um dos jogos sugeridos no quadro 1 e, jogar algumas vezes e avaliar sua eficácia respondendo as questões no formulário google.
	Vídeo aula 2: Episódio 2 -Os pilares dos Jogos e a Gamificação Tarefa (Missão 2): - Preencher o quadro 4 de acordo com um jogo de sua preferência, identificando a meta do jogo, a dinâmica central, a mecânica e os elementos do jogo.
	Vídeo aula 3: Episódio 3 - Gamificação e aprendizagem Experiencial na Contabilidade Tarefa (Missão 3): Questões no Formulário Google
Módulo 2 <i>Análise e síntese</i> Temporada 2 <i>Desvendando os enigmas</i>	Vídeo aula 4: Episódio 4 - Porquê usar os jogos e a Gamificação na Contabilidade. Tarefa (Missão 4): Testar os conhecimentos desvendando o código secreto escondido no caça-palavras
	Vídeo aula 5: Episódio 5 - Quando e como utilizar a gamificação no ensino de Contabilidade. Tarefa (Missão 5): Identificar atividades que podem ser realizadas nos diferentes momentos a serem planejados, sendo: antes, durante e depois da aula.
	Vídeo aula 6: Episódio 6 - Tipos de Gamificação Tarefa (Missão 6): Criar uma Gamificação de conteúdo relacionado a um tópico específico da sua disciplina de Contabilidade.
Módulo 3 <i>Colocando a mão na massa</i> Temporada 3 <i>Mergulhando na aventura</i>	Vídeo aula 7: Episódio 7 - Associando diversão ao aprendizado de Contabilidade. - Restrições; - Ferramenta de modelagem Tarefa (Missão7): Projetar, parcialmente, um plano de aula com escolha do tipo de Gamificação a ser utilizada de acordo com os seus objetivos de aprendizagem, as habilidades e competências a serem desenvolvidas. Identificar os elementos de jogos a serem utilizados e as atividades que podem ser desenvolvidas antes, durante e depois da aula.
	Vídeo aula 8: Episódio 8

	<p>- Bases para a construção da gamificação no ensino de Contabilidade.</p> <p>Tarefa (Missão 8): Desenvolver um mapa da empatia dos seus alunos, seguindo o modelo apresentado por Osterwalder e Pigneur (2013). Depois disso, complete o que foi feito na missão anterior, definindo quais são os pontos de restrição de aplicação da aula gamificada e identificando o tempo de duração da atividade, o local onde será desenvolvida, os recursos necessários e as restrições técnicas impostas pela organização.</p> <p>Vídeo aula 9: Episódio 9 - Projeção, desenvolvimento e formas de implementação da Gamificação</p> <p>Tarefa (Missão): - Projetar, desenvolver e implementar sua aula de Contabilidade gamificada tendo como base o template apresentado no quadro 10 e o nosso roteiro da gamificação.</p> <p>Vídeo aula 10: Episódio 10 - Protótipos de Gamificação para o ESCC – Medindo, adaptando;</p> <p>Tarefa (Missão final): - Compartilhar os resultados da experiência de aplicação da aula gamificada que foi planejada na fase anterior. - Responder algumas questões no Formulário <i>Google</i>.</p>
Metodologia: <i>Mecânica da Oficina:</i>	A Oficina foi desenvolvida para ser aplicadas de forma Gamificada, ou seja, utilizando os elementos de jogos durante seu percurso, para obter o engajamento dos professores participantes. Assim, cada Oficina se torna uma temporada, cada vídeo aula se torna um episódio contendo a narrativa dos conteúdos a serem trabalhados e as missões dadas aos professores participantes, os quais se tornam jogadores. Será fornecida uma apostila com os conteúdos trabalhados.
Avaliação: <i>Feedback:</i>	O <i>feedback</i> se iguala ao que ocorre nos jogos, ou seja, no início da oficina os estudantes têm nota zero e, a partir daí precisam obtê-la por meio da conclusão das atividades propostas em cada episódio. São propostas várias missões pontuadas de forma que os professores jogadores contem com maiores oportunidades de sucesso na construção de conhecimento sobre a Gamificação.
Referências: <i>Os pensadores:</i>	<p>-BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. Jogar para Aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. Tradução Sally Tilelli. São Paulo: DVS Editora, 2018.</p> <p>-BURKE, Brian. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. DVS editora, 2015.</p> <p>-EUGENIO, Tiago. Aula em jogo: descomplicando a gamificação para educadores. São Paulo: Évora, 2020.</p> <p>-FARDO, Marcelo Luis. A Gamificação como Estratégia Pedagógica: Estudo de Elementos dos Games Aplicados em Processos de Ensino e Aprendizagem: Dissertação de Mestrado. Universidade de Caxias do Sul, 2013.</p> <p>-HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2014.</p> <p>-KAPP, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012.</p> <p>-KOLB, Alice Y.; KOLB, David A. The experiential educator: Principles and practices of experiential learning. Experience based learning systems. 2427aunakakai, HI: EBL Press, 2017.</p> <p>-SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos (vol. 1). Tradução: Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012.</p> <p>-SHELDON, Lee. The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. Boston, MA: Cengage Learning, 2012.</p>

Fonte: os autores (2024)

Por tratar-se de uma oficina no formato on-line, o carregamento para distribuição das vídeo aulas foi realizado, primeiramente no YouTube®, e em seguida organizado juntamente com o material elaborado e as atividades no site *Webnode*,

que é um sistema online de criação e edição de *Websites*, podendo ser acessado pelo link: <https://desvendando-a-gamificacao-no-ensino-de-contabilidade.webnode.page/>.

Ao acessar a Oficina por meio de um computador, será apresentada uma tela onde consta a apresentação da Oficina, demonstrada na Figura 1.

Figura 1: Tela de abertura do site da Oficina



Fonte: os autores (2024)

Conforme apresentado na Figura 1, a tela de abertura da Oficina contém uma breve apresentação e boas-vindas, sendo que o acesso a cada módulo e cada episódio pode ser feito clicando nas páginas representadas pelos ícones que aparecem na coluna em amarelo do lado esquerdo da tela.

Ao acessar cada uma das páginas e clicar sobre as Figuras, o professor tem acesso às vídeo aulas gravadas e sua breve apresentação. Rolando a tela para baixo é possível visualizar as missões e o material de cada módulo.

Concluída a quarta etapa da pesquisa, de acordo com a DSR, iniciou-se a quinta etapa na qual se deu a aplicação ou demonstração do uso do artefato desenvolvido. Isso pode ser feito por meio de simulação, experimento ou outra atividade direcionada ao público-alvo e contexto no qual o problema foi identificado, mas também pode ser direcionada a especialistas da área onde se dá o problema (Lacerda *et al.*, 2013). Neste caso, optou-se pela aplicação experimental da Oficina feita a um grupo de cinco professores atuantes no ESCC da IES participante, considerando o mesmo público-alvo e local onde o problema da pesquisa foi identificado inicialmente. Esse processo se iniciou com o envio de um convite juntamente com um vídeo de apresentação da Oficina e um link para inscrição.

Ao aceitarem participar da fase de aplicação desta pesquisa, os professores responderam a um questionário com questões abertas que possibilitaram a

identificação do perfil, percepções prévias acerca da Gamificação e expectativas quanto ao conteúdo da Oficina. Todos concordaram em ter suas respostas utilizadas nesta pesquisa assinalando “sim” ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Por conseguinte, para preservar suas identidades os professores foram codificados como Professor 1 (P1) a 5 (P5).

Neste caso, a escolha pela abordagem qualitativa da pesquisa não conduz o pesquisador à coleta de informações numéricas, mas à utilização de instrumentos que privilegiam, com rigoroso controle na aplicação, a evidência do significado ou a profundidade das informações para certos fenômenos (Flick, 2009).

A análise e interpretação dos dados coletados, na fase de aplicação da oficina, seguiu os preceitos da Análise de Conteúdo (AC), recomendada por Bardin (2016). Segundo a autora, esta é uma metodologia de análise de dados de natureza qualitativa que se refere a um conjunto de técnicas e procedimentos sistemáticos que objetivam a descrição dos conteúdos contidos nas mensagens analisadas.

A título de conhecimento, o projeto que autorizou a realização desta pesquisa foi submetido à Plataforma Brasil, com aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa, da UENP, sob o Parecer nº 4.741.249 do CAAE nº. 46247621.7.0000.8123.

Resultados e Discussão

Objetivando analisar possíveis contribuições e limitações da aplicação de uma Oficina de formação docente para o uso da Gamificação no ESCC, foi aplicado um questionário com questões abertas e fechadas, no sentido de identificar a percepção dos professores participantes da pesquisa acerca das contribuições e limitações da aplicação de uma Oficina de formação docente para o uso da Gamificação no ESCC.

Para isso, foram aplicados dois questionários, sendo um no momento da inscrição do professor na oficina e outro após a sua conclusão. Dessa forma, inicialmente foi possível identificar o perfil dos professores, as dificuldades enfrentadas em sala de aulas, seus conhecimentos anteriores acerca da Gamificação como estratégia didático-pedagógica, além de suas expectativas quanto à Oficina proposta, sua percepção e possíveis necessidades formativas para o uso dessa estratégia em sala de aula.

Quanto ao perfil dos professores, considerando sua formação acadêmica, o P2 é especialista na área de Contabilidade Tributária, P1, P3 e P4 são mestres nas áreas de Ensino, Contabilidade e Administração e um é doutor na área de Educação. Atualmente ministram as seguintes disciplinas: (P1) Empreendedorismo, Comportamento Humano e Organizacional; (P2) Auditora e Perícia Contábil e Gestão de Custos e Análise das Demonstrações Financeiras; (P3) Contabilidade de Custos e Contabilidade Geral; (P4) Ética e Contabilidade Gerencial; e (P5) Contabilidade Pública e Societária.

Quanto às dificuldades pedagógicas no início de sua carreira docente, destacamos os relatos de P1, *“a própria formação de bacharelado acaba dificultando um pouco a questão pedagógica/didática”* e P2 *“Criar uma didática adequada aos bacharelados devido as particularidades regionais e desafios de frequentar a universidade presencial no período noturno”*. Tais relatos confirmam o que dizem as pesquisas de Borges e Leal (2015) que destacam a existência de lacunas na formação dos professores de contabilidade, uma vez que, sendo bacharéis em Ciências Contábeis, não tiveram os conhecimentos pedagógicos contemplados na sua formação inicial.

Os cinco professores foram unânimes ao afirmarem a predominância do modelo tradicional de ensino no dia a dia das aulas e, a este respeito, destacamos o comentário de P4: *“Apesar das mudanças tecnológicas e a necessidade de uma melhor preparação didática e pedagógica dos docentes do ensino contábil, ainda, persiste na maior parte das aulas o modelo tradicional de ensino com aulas em sua maioria expositivas e com foco apenas no ensino”*. Esta afirmação corrobora a indicação de Dellaportas e Hassal (2013), quanto à predominância do formato tradicional e mecanicista de ensino nos cursos de graduação em Ciências Contábeis.

Os cinco professores também reconhecem que os estudantes enfrentam dificuldades no aprendizado e no desenvolvimento de habilidades e competências exigidas pelo mercado na profissão contábil. Para eles, um dos maiores desafios em relação aos conteúdos abordados em sala de aula é motivar os estudantes a se comprometerem com o aprendizado. Nesse sentido, destacamos o relato de P3: *“Desafia-los a trabalhar o raciocínio logico-quantitativo-qualitativo. Ser um profissional de sociais nos leva a ser cientistas, ou seja, criar, inovar, propor melhorias, analisar variáveis acerca da área”*. Essas afirmações nos levam à confirmação do que já foi alertado por Beck e Rausch (2014) de que ultimamente o perfil do estudante tem se

modificado de forma que seus interesses e sua forma de se relacionar, de se entreter e de aprender foram transformados. Possivelmente isso explica as dificuldades de aprendizado dos estudantes relatadas pelos professores, haja vista que atualmente dão preferência a processos mais interativos, nos quais possam intervir de forma ativa e dinâmica.

Ao serem questionados sobre o conhecimento e as formas de aplicação da Gamificação na Educação, P1 respondeu que já conhece, mas ainda não utiliza, P2, P3 e P4 já ouviram falar, mas não se aprofundaram no assunto e P5 não conhece. Suas expectativas com relação à Oficina proposta são boas, sendo válido destacar as respostas de P2: *“Espero aprender e poder ser uma gente de mudança em sala de aula”* e P3: *“São as melhores possíveis. Espero que possa aprender, adquirir e aprimorar esse saber pedagógico de forma que me permita aplicar em sala de aula como forma de mobilizar o encontro da teoria com a prática e aumentar o interesse dos alunos pelos assuntos abordados.”*

Após inscritos, os professores receberam o *link* de acesso à plataforma contendo a Oficina completa e puderam iniciar sua participação, assistindo aos dez episódios, realizando as missões propostas e tendo acesso ao material disponível em cada um deles.

Tendo em conta o tempo limitado para a aplicação do produto de pesquisa, foi estabelecido um prazo de 20 dias para que os professores concluíssem todo o percurso da Oficina. Ao término do prazo, e após terem assistido aos episódios e cumprido as missões correspondentes, os professores responderam a um outro questionário para obtenção de suas impressões quanto ao artefato proposto.

Para análise dos dados foram utilizados os direcionamentos da AC de Bardin (2016), cuja operacionalização se dá por meio da sequência de três fases, sendo elas: a) pré-análise; b) exploração do material; c) tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

Para a realização da fase de pré-análise, o material foi organizado de forma a compor o corpus da pesquisa. Assim, as respostas dos professores ao questionário aplicado compuseram o corpus da pesquisa, ou seja, os dados a serem analisados de acordo com os direcionamentos da AC de Bardin (2016).

A fase de exploração do material consiste em atribuir códigos, realizar desmembramentos ou enumerações, por meio de unidades selecionadas, amostras

relacionadas e categorias definidas. Segundo Bardin (2016) as unidades de registro pode ser uma palavra, um tema, um acontecimento ou um personagem.

Sendo assim, foi realizada uma leitura cuidadosa do material, podendo dessa forma, serem identificadas e codificadas as seguintes unidades de registro: 1. Aprendizado; 2. aplicabilidade; 3. Benefícios; 4. As missões; 5. Aplicação; 6 Resultados da Aplicação; 7. Dificuldades na Aplicação; 8. Criação de ambiente atrativo; 9. Engajamento e Inovação; 10. Fatores limitantes; 11. Sugestões de melhoria; 12. Pouco satisfeito e 13. Muito satisfeito.

Ainda na fase de exploração do material, se dá a codificação ou categorização dos dados por meio de um processo de redução dos dados pesquisados, sendo que as categorias de análise construídas resultam em uma síntese de comunicação, de forma a responder de forma sistêmica a questão problema de uma pesquisa (Bardin (2016).

Dessa forma, unidades de análise foram dispostas em 5 categorias, sendo elas:

1. Utilidade e benefícios da Gamificação; 2. Aplicabilidade da Gamificação; 3. Contribuições da oficina; 4. Limitações da oficina e 5. Nível de satisfação quanto à Oficina.

Dessa forma, a primeira categoria de análise foi construída com a junção das questões que buscam identificar a possível utilidade e benefícios da Oficina e do uso da Gamificação no ensino de Contabilidade. O Quadro 2 apresenta as questões aplicadas e principais excertos das respostas dos professores participantes.

Quadro 2: 1ª Categoria - Utilidade e benefícios da Gamificação

Unidades	Questões e principais excertos das respostas dos professores participantes
Aprendizado	1) O que você aprendeu nessa oficina que ainda não conhecia? (P1) <i>Uma das principais aprendizagens para mim foi entender como a gamificação pode ser aplicada de maneira eficaz no contexto específico da Contabilidade.</i> (P2) <i>Aprendi a criar atividades e dinâmicas que transformam conceitos teóricos em desafios envolventes e estimulantes para os alunos.</i> (P5) <i>Descobri diferentes técnicas para integrar elementos de jogos e observei que a gamificação não é apenas sobre tornar as aulas divertidas, mas também sobre engajar os alunos.</i>
Aplicabilidade	2) O aprendizado que obteve na oficina será útil em suas aulas de Contabilidade? (P1), (P2), (P3), (P4) e (P5) <i>Sim.</i>
Benefícios	3) Na sua opinião, o conteúdo da oficina trará benefícios positivos no sentido de tornar suas aulas de Contabilidade mais atrativas, divertidas e cheias de aprendizado? (P1), (P2), (P3), (P4) e (P5) <i>Sim</i> 4) Explique sua resposta: (P1) <i>Acredito que, ao incorporar essas estratégias, posso obter resultados positivos e posso criar um ambiente mais participativo e colaborativo em sala de aula, proporcionando uma experiência de aprendizado mais envolvente para os</i>

	<i>estudantes. (P5) Com uso de jogos abre-se uma oportunidade lúdica e que faz com o aluno interaja com o conteúdo, criando um vínculo mais profundo sobre o assunto abordado.</i>
As missões	5) Você conseguiu cumprir todas as missões propostas na oficina? (P1), (P2), (P3), (P4) e (P5) Sim, todas.
Síntese da categoria: Na visão dos professores participantes, a utilidade da realização da Oficina proposta está ligada ao seu aprendizado acerca da forma eficaz de aplicação da Gamificação no contexto específico da Contabilidade, a possibilidade de transformar conceitos teóricos em desafios envolventes e estimulantes para os alunos, além da integração de elementos de jogos não é apenas para tornar as aulas divertidas, mas também para engajar os alunos. Todos concordam que o aprendizado que obteve na oficina será útil em suas aulas de Contabilidade, tendo como benefícios a obtenção de resultados positivos com a criação de um ambiente colaborativo, maior envolvimento dos estudantes com os conteúdos e maior interação entre eles e o professor.	

Fonte: Os autores (2024)

A construção da segunda categoria de análise é apresentada no Quadro 3, mostrando a junção das questões que buscam identificar a aplicabilidade da Oficina de formação docente proposta, na percepção dos professores participantes da pesquisa.

Quadro 3: 2ª Categoria – Aplicabilidade da Gamificação

Unidades	Questões e principais excertos das respostas dos professores participantes
Aplicação	6) Considerando o que você aprendeu nessa oficina, e a missão dada no 9º episódio, você conseguiu planejar e aplicar uma aula gamificada para suas turmas no ensino de Contabilidade? (P1, P2, P3 e P4) <i>“Não consegui aplicar, pois estamos em período de férias. Mas posso assegurar que a gamificação é, com certeza passível de aplicação com meus alunos do curso de Ciências Contábeis. Com certeza irei aplicar”.</i> (P2) <i>Sim.</i>
Resultados da aplicação	7) Se você respondeu sim na questão anterior, como e onde você aplicou os conhecimentos adquiridos durante a aventura? (P5) <i>Apliquei em uma das minhas turmas, a estratégia utilizada não foi possível total aplicação, pois o tempo foi pequeno. Mas foi lançada a semente, quero retomar atividade no início de ano letivo de 2024.</i>
	8) Quais resultados obteve da aplicação dos conhecimentos obtidos na aventura? (P5) <i>Maior participação dos alunos como o item mais relevante.</i>
	9) Diante dos resultados obtidos, como você se sentiu ao construir e aplicar uma aula gamificada? (P5) <i>Um novo olhar para o desenvolvimento das próximas atividades de propostas.</i>
Dificuldades na aplicação	10) Se você não aplicou uma aula gamificada para suas turmas no ensino de Contabilidade, qual foi a dificuldade que o impediu de fazê-lo? (P1): <i>Estou ansioso para implementar essas novas abordagens em minhas aulas de Contabilidade e ver como isso impactará positivamente no aprendizado dos meus alunos.</i>
Síntese da categoria: Quanto à aplicabilidade da Gamificação nas suas aulas de Contabilidade pelos professores, um ponto limitador foi o período curto de aulas no tempo em que realizaram a oficina. Mesmo assim um dos cinco professores conseguiu fazer a aplicação, obtendo como resultado mais relevante a maior participação dos estudantes e obtendo com isso, um novo olhar para o desenvolvimento das próximas atividades. Os outros quatro professores que não conseguiram aplicar, afirmaram que a Gamificação é passível de aplicação com seus alunos do curso de Ciências Contábeis e que, com certeza irão aplicar.	

Fonte: os autores (2024)

A terceira categoria de análise, apresentada no Quadro 4, mostra o agrupamento das questões que buscam identificar se a aplicação da oficina trouxe contribuições para o grupo de professores em questão.

Quadro 4: 3ª Categoria – Contribuições da Oficina de Gamificação

Unidades	Questões e principais excertos das respostas dos professores participantes
Criação de ambiente atrativo Engajamento Inovação	11) Na sua opinião, quais foram as contribuições trazidas pela realização dessa oficina de formação docente para o uso da Gamificação no Ensino Superior de Ciências Contábeis? (P1) <i>A oficina de formação docente trouxe contribuições valiosas ao introduzir a gamificação como uma estratégia inovadora no Ensino Superior de Ciências Contábeis, proporcionando um ambiente mais atrativo, participativo e alinhado às demandas educacionais contemporâneas.</i> (P4) <i>Oportunidade de verificar outras possibilidades metodológicas e didáticas para serem aplicadas.</i> (P5) <i>Melhoria do Engajamento estudantil; Inovação Pedagógica; Estímulo a habilidades práticas dos professores.</i>
Síntese da categoria: As principais contribuições trazidas pela aplicação da oficina se relacionam à possibilidade de criação de um ambiente atrativo e alinhado às necessidades formativas atuais, o conhecimento de novas possibilidades metodológicas e didáticas a serem aplicadas, a melhoria do engajamento do estudante, inovação pedagógica que possibilita o estímulo ao desenvolvimento de habilidades práticas por parte dos professores.	

Fonte: os autores (2024)

A quarta categoria de análise, demonstrada no Quadro 5, foi construída pela junção das questões que buscam investigar, na percepção dos professores pesquisados, as possíveis limitações da aplicação da oficina.

Quadro 5: 4ª Categoria – Limitações da Oficina de Gamificação

Unidades	Questões e principais excertos das respostas dos professores participantes
Fatores limitantes	13) Na sua opinião, quais foram as limitações apresentadas pela oficina? (P1) <i>Acredito que as limitações possam estar no contexto da aplicação, considerando algumas variáveis, tais como: nível de experiência docente, necessidade de facilidade de utilização de recursos tecnológicos, aceitação pelos estudantes e tempo para implementação. Contudo, vejo que essas limitações não invalidam a proposta da gamificação, mas servem como pontos a serem considerados e abordados ao utilizar essa estratégia no ensino de Contabilidade.</i> (P2) <i>Fazer mais vezes os jogos.</i> (P3) [...] <i>a oficina poderia ter mais tempo, para que melhor aprofundássemos dos conteúdos.</i> (P4) <i>Limitações de recursos, como tecnologia ou materiais didáticos.</i> (P5) <i>Alguns participantes podem ter uma resistência inicial à adoção de novas práticas pedagógicas.</i>
Sugestões de melhorias	14) Quais são suas sugestões para melhoria dessa oficina? (P1) <i>Com base na minha participação na oficina, gostaria de apresentar algumas sugestões. Embora reconheça que a oficina desempenha um papel crucial na preparação e formação para o trabalho com a gamificação, considero essencial incorporar workshops práticos e simulações em um ambiente presencial.</i> (P2) <i>A promoção de grupos de estudos, com avaliação formativa e colaborativa entre professores de diversos níveis e com variadas qualificações acadêmicas, profissionais e pedagógicas, pode enriquecer a implementação e contribuir significativamente para os resultados obtidos.</i> (P3) <i>Aplicação em turmas variadas de contabilidade.</i> (P4) <i>Maior tempo de aplicação, vejo um semestre seria ideal, com oficina, práticas dos docentes envolvidos e retorno do facilitador das atividades realizadas.</i> (P5) <i>Não tenho sugestões.</i>

Síntese da categoria:

De acordo com as respostas dos professores pesquisados, as limitações apresentadas, embora não invalidem a proposta, dizem respeito ao contexto da aplicação da Gamificação considerando variáveis como o nível de experiência docente, a resistência inicial de alguns, os recursos tecnológicos disponíveis, a aceitação dos estudantes e tempo para implementação. Quanto à oficina, os fatores limitantes citados foram a carga horária reduzida, impedindo maior aprofundásemos dos conteúdos, os recursos utilizados, como tecnologia ou materiais didáticos. As sugestões de melhoria da oficina, foram citadas a incorporação de workshops práticos e simulações em um ambiente presencial, a promoção de grupos de estudos, com avaliação formativa e colaborativa entre professores de diversos níveis e com variadas qualificações acadêmicas, profissionais e pedagógicas, a aplicação em turmas variadas de Contabilidade, maior tempo de aplicação, como um semestre de oficinas inserindo práticas dos docentes envolvidos.

Fonte: os autores (2024)

Por fim, a quinta categoria de análise foi construída a partir da questão que busca analisar o nível da satisfação dos professores pesquisados quanto ao produto desta pesquisa aplicado de forma experimental. Esta categoria é apresentada no Quadro 6.

Quadro 6: 5ª Categoria – Nível de satisfação quanto a Oficina de Gamificação

Unidades	Questões e principais excertos das respostas dos professores participantes
	12) Em uma escala de 0 a 10, sendo 0 a menor nota e 10 a maior, quanto você indicaria essa aventura para outro professor?
Pouco satisfeito	Nenhuma resposta entre 0 e 8
Muito satisfeito	(P1), (P2) e (P5) 10. (P3) e (P4) 9.
Síntese da categoria:	
Quanto ao nível de satisfação com a participação na oficina, as notas dos cinco professores ficaram entre 9 e 10, mostrando que eles indicariam essa aventura para outro professor.	

Fonte: os autores (2024)

Na sequência das três fases da análise dos dados, segundo Bardin (2016), foi aplicada a terceira fase denominada como “tratamento dos resultados, inferência e interpretação”. Dessa forma, apresenta-se a seguir, uma síntese interpretativa dos dados, assim como, as deduções dos autores desta pesquisa quanto ao fenômeno investigado.

Considerando a análise das cinco categorias descritas, é possível afirmar que, a Oficina de Formação Docente aqui proposta, obteve boa aceitação do seu público-alvo no contexto em que foi aplicada. Sua utilidade e benefícios estão relacionados ao aprendizado dos professores quanto à forma eficaz de aplicação da Gamificação específica para o ensino da Contabilidade, podendo proporcionar estímulo, engajamento e colaboração entre os estudantes.

Um fator que limitou a aplicação da Gamificação pelos professores aos seus estudantes nesse momento, foi que a oferta da Oficina se deu no final do ano, sendo curto o período de aulas para que os professores realizassem a preparação e aplicação de uma aula gamificada. Embora apenas um professor tenha conseguido aplicar, os demais asseguraram que irão realizar a aplicação posteriormente.

As contribuições da aplicação da Oficina se referem ao conhecimento de formas de criar um ambiente atrativo e alinhado às demandas educacionais atuais e, ao conhecimento de uma inovação metodológica capaz de promover o engajamento estudantil, além do estímulo ao desenvolvimento de habilidades práticas por parte dos professores.

As limitações da Oficina, na opinião dos professores, não invalidam a proposta e, surpreendentemente, se referem a carga horária reduzida que, na percepção deles, impediu maior aprofundamento dos conteúdos e os poucos recursos tecnológicos e materiais utilizados. Ademais, demonstrando muito interesse pelo tema, os professores sugeriram um maior tempo de duração da Oficina, a incorporação de *workshops* práticos e simulações em um ambiente presencial, a criação de grupos de estudos com professores de diversos níveis e de variadas áreas do conhecimento, além do acompanhamento da pesquisadora à aplicação da Gamificação pelos professores em turmas variadas de Contabilidade.

Na avaliação dos cinco professores participantes, é alto o nível de satisfação com a participação na Oficina.

Considerações finais

Essa pesquisa objetivou investigar as contribuições e limitações da aplicação de uma Oficina de Formação Docente continuada com ênfase no uso da Gamificação, direcionada aos professores do ESCC de uma instituição pública de ensino, com vistas ao desenvolvimento de uma prática docente na perspectiva da Aprendizagem Experiencial.

Nesse sentido, houve empenho em estimular o desenvolvimento e aplicação da Gamificação como estratégia didático-pedagógica em que o estudante esteja como protagonista no processo e se responsabilize pelo próprio aprendizado e pela construção de competências cognitivas pessoais com proatividade e colaboração. A intenção é de minimizar a predominância do formato tradicional e mecanicista de

ensino constatada nos cursos de graduação em Ciências Contábeis, por não considerar a interação do estudante com a resolução de problemas da rotina do contador, mas apenas a assimilação de conteúdos, leis e regras aplicadas à profissão.

O desenvolvimento da Oficina seguiu os direcionamentos de Sheldon (2012) inserindo nas vídeo aulas a operacionalização da Gamificação por meio da adoção de nomenclatura semelhante à utilizada nos jogos de RPG, com narrativa envolvente, a criação de experiências e imersões, a personificação dos participantes por meio de avatares, divisões em temporadas e episódios, a inserção de regras, metas e missões a serem cumpridas pelos participantes e a recompensa por meio da pontuação obtida com a conclusão das missões. A Oficina ocorreu de forma online, com três módulos e dez episódios nos quais foram inseridos o embasamento teórico e as formas de aplicação prática da Gamificação.

Nas vídeo aulas 8 e 9 foram demonstradas formas práticas de aplicação da Gamificação no ESCC e, para facilitar o trabalho do professor, criamos um *framework* a ser utilizado no planejamento das aulas ou disciplinas gamificadas. Além disso, todos os materiais e atividades criados para a Gamificação da disciplina de Controladoria Empresarial, ficaram disponíveis para uso dos professores em suas aulas.

A aplicação experimental da oficina, foi direcionada ao público-alvo e contexto no qual o problema foi identificado inicialmente, ou seja, a um grupo de professores atuantes no ESCC da UENP. Como resultado dessa aplicação experimental identificamos que, na percepção dos professores pesquisados, a Oficina contribui com a melhoria no ESCC no sentido de capacitar os professores para o uso eficaz da Gamificação no contexto específico da Contabilidade, estimulando dessa forma, o engajamento e colaboração entre os estudantes.

Na visão dos professores, a Oficina contribuiu para sua formação no sentido de conhecer novas formas de atuar que não se limitam ao método tradicional de ensino, mas que possibilitam o engajamento e a participação ativa dos estudantes por meio da construção um ambiente atrativo e alinhado às demandas educacionais atuais.

Como limitações da Oficina, os professores indicaram a reduzida carga horária e o pouco uso de variados recursos tecnológicos. Suas sugestões de melhoria revelam o despertar de grande interesse pela Gamificação, já que indicaram a realização de workshops práticos presenciais, a criação de um grupo de estudos

inserindo professores de outras áreas do conhecimento, além da aplicação da Gamificação pelos professores em suas aulas com o acompanhamento da pesquisadora. Tais sugestões são muito valiosas, uma vez que indicam novos caminhos a trilhar nas futuras pesquisas sobre esse tema.

Na percepção dos cinco professores sobre a aplicação experimental da Oficina, foi alto o nível de satisfação alcançado, uma vez que as notas que atribuíram foram nove e dez, sendo que zero indica não satisfeito e dez muito satisfeito.

Vale lembrar que, para o público-alvo desta pesquisa, este foi o primeiro contato com a Gamificação e, sendo assim, entende-se pertinente o desenvolvimento de novas pesquisas com a implementação de Oficinas na modalidade presencial, com a inserção de práticas gamificadas das disciplinas específicas de cada professor participante. Isso irá possibilitar o aperfeiçoamento necessário para que o emprego da ferramenta se torne um novo hábito por parte dos professores.

Diante do exposto, a realização deste estudo permite considerar que o desenvolvimento e aplicação de uma Oficina da formação docente para o uso da Gamificação no ESCC, pode contribuir com a melhoria na atuação dos professores, uma vez que promoverá sua instrumentalização para o uso dessa ferramenta didático-pedagógica. Essa pode ser uma alternativa ao mesmo tempo divertida e engajadora capaz de integrar mecanismos de jogos com os objetivos educacionais de aprendizado.

Considera-se ainda, que a proposta desta pesquisa pode promover a modificação da dinâmica das aulas de Contabilidade, possibilitando a construção de ambientes favoráveis ao desenvolvimento da cultura, da criatividade e inovação por parte dos professores e estudantes.

Ademais, pode ainda contribuir para a reinvenção da prática pedagógica dos professores pesquisados de modo a transformar aulas teóricas, geralmente enfadonhas, em vivências inovadoras para os estudantes, tornando-os mais participativos e motivados para a construção do seu aprendizado.

Os demais professores de Contabilidade que optarem por realizar a Oficina terão a possibilidade diversificar suas aulas, tornando-as mais dinâmicas e atrativas aos seus alunos. Trata-se de uma proposta formativa que enfatiza a aplicação da Gamificação como uma ferramenta pedagógica capaz de promover o desenvolvimento de comportamentos, habilidades e competências relacionadas com a prática da profissão contábil, com maior integração curricular e interdisciplinaridade.

A esperança é que essa Oficina seja um pontapé inicial que inspire outros professores de Contabilidade a embarcar nessa experiência e utilizar a Gamificação como estratégia para criar aulas divertidas e que possam engajar e canalizar a atenção e o comprometimento dos estudantes com seu próprio aprendizado

Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2016.

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

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar para Aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes**. Tradução Sally Tilelli. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BORGES, Manuella Piemonte Pereiraq; LEAL, Edvalda Araújo. Estratégias e Métodos Aplicados no Ensino da Contabilidade Gerencial: Um Estudo com Discentes do Curso de Ciências Contábeis. In: **I Congresso UFU de Contabilidade**, 2015.

BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. DVS editora, 2015.

CZESNAT, Aline Oliveira; CUNHA, Jacqueline Veneroso; DOMINGUES, Maria José Carvalho Souza. Análise comparativa entre os currículos dos cursos de Ciências Contábeis das universidades do estado de Santa Catarina listadas pelo MEC e o currículo mundial proposto pela ONU/UNCTAD/ISAR. **Gestão & Regionalidade**. v. 25, n. 75, p. 22. 2009.

CUNHA, Paulo Roberto *et al.* Reflexos da Lei nº 11.638/07 nos indicadores contábeis das empresas têxtis listadas na BM&FBovespa. **Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade**, Brasília, v. 7, n. 2, p. 112-130. 2013.

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

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ANTUNES JUNIOR, José Antônio Valle. **Design Science Research**: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2015.

DURSO, Samuel O.; REGINATO, Luciane.; CORNACCHIONE, Edgard. Gamification In: Accounting And Students' Skillset. **Advances in Scientific and Applied Accounting**. v. 1, n. 3, p. 079-100, 2020.

EUGENIO, Tiago. **Aula em jogo: descomplicando a gamificação para educadores**. São Paulo: Évora, 2020.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, v. 11, n. 1, p. 01-09, 2013.

FLICK, Uwe. **Introdução a pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. Prática docente universitária e a construção coletiva de conhecimentos: possibilidades de transformações no processo ensino-aprendizagem. **Cadernos de Pedagogia universitária**, v. 10, n. 1, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática docente**. São Paulo: Paz e Terra, 25. 1996.

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

GAUTHIER, Clermont; MARTINEAU, Stéphane; DESBIENS, Jean François; MALO, Annie; SIMARD, Denis. **Por uma Teoria da Pedagogia: pesquisas contemporâneas sobre o saber docente**. Ijuí: Unijuí, 2013.

GONZALEZ-ACOSTA, E. *et al.* La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor. **Form. Univ.** v. 13, n. 5, p. 155-164. 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JORGE, Carlos Francisco Bitencourt; SUTTON, Michael JD. Funificação 2.0: Knowledge mobilization model for corporate and educational game-based learning. **World Journal of Science Technology and Sustainable Development**, v. 14, n. 2-3, p. 84-110, 2017.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Pfeiffer, 2012.

KARK, Ronit. Games Managers Play: Play as a Form of Leadership Development. **Academy of Management Learning & Education**, v. 10, n. 3, p. 507-527, 2011.

KIILI, Kristian. Digital game-based learning: towards an experiential gaming model. **The internet and Higher Education**, v. 8, n. 1, p. 13 – 24, 2005.

KOLB, David A. **Experiential learning: Experience as the source of learning and development**. New Jersey: FT press, 2014.

KOUNROUZAN, Marcia Covaiuc. **O perfil do profissional contábil**. 2017. Disponível em: <<https://www.oswaldocruz.br/download/artigos/social17.pdf>>. Acesso: 25 set. 2022.

- LACERDA, Daniel Pacheco; DRESCH, Aline; PROENÇA, Adriano; ANTUNES JUNIOR, José Antônio Valle. Design Science Research: método de pesquisa para a engenharia de produção. **Gestão & produção**, v. 20, n. 4, p. 741-761, 2013.
- LAPINA, Gundega; SLAIDINS, Ilmars. Teaching open innovation at the universities in Latvia. **Journal of Business Management**, n. 1, v. 8, p. 198-207, 2014.
- LEE, Joey J.; HAMMER, Jessica. Gamification in education: What, how, why bother? **Academic exchange quarterly**, v. 15, n. 2, p. 146, 2011.
- LIBÂNIO, José Carlos. **Didática: teoria da instrução e do ensino**. São Paulo: Cortez, 1994.
- LORIGGIO, Alexandre.; FARIAS, Victor; MUSTARO, Polliana. Aplicações de gamificação e técnicas de motivação à aprendizagem da metodologia ágil scrum. In: **VIII International Conference on Engineering and Computer Education**. p. 326-330, 2013.
- IUDÍCIBUS, Sérgio; MARTINS, Eliseu; GELBCKE, Ernesto Rubens. **Manual de contabilidade das sociedades por ações: aplicável as demais sociedades**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- MARION, José Carlos. **Contabilidade empresarial e Gerencial: instrumento de análise, gerência e decisão**. 19ª ed. São Paulo: Atlas, 2022.
- MARCZEWSKI, Andrzej. **Gamification: A Simple Introduction & a Bit More**. Kindle edition, 2013.
- MIRANDA, Gilberto José; NOVA, Sílvia Pereira de Castro Casa; CORNACCHIONE JR, Edgard Bruno. Ao Mestre com Carinho: relações entre as qualificações docentes e o desempenho discente em Contabilidade. **Revista Brasileira de Gestão de Negócios**, v. 15, n. 1, p. 462-480, 2013.
- MITRE, Sandra Minardi; BATISTA, Rodrigo Siqueira; MENDONÇA, José Marcio Girardi; MOARIS PINTO, Neila Maria; MEIRELLES, Cynthia Almeida Brandão PINTO PORTO, Cláudia; MOREIRA, Tânia; HOFFMANN, Leandro Marcial Amaral. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. **Ciência & Saúde Coletiva**, v.13, n.2, p. 2133- 2144, 2008.
- MORAES, Ana Cristina B. Kraemer; VASCONCELLOS VARGAS, Paula. Gamificação nos processos de ensino aprendizagem: uma revisão bibliográfica. **Brazilian Journal of Health Review**, v. 5, n. 2, p. 7528-7538, 2022.
- NASCIMENTO, Claudinei de Lima. (2022). **Construtos do Gap entre o ensino e a prática contábil à luz da teoria da aprendizagem experiencial**. Tese de Doutorado. 167f. Universidade de São Paulo, 2022.
- NIELSEN-ENGYST, Linda. Game design for imaginative conceptualisation. Proceedings of. **The international workshop on experimental interactive learning in industrial management, Allborg**, p. 149-164, 2003.

PARAVIZO, E.; CHAIM, O. C.; BRAATZ, D.; MUSCHARD, B.; ROZENFELD, H. Exploring Gamification to support manufacturing education on industry 4.0 as an enabler for innovation and sustainability. **Procedia Manufacturing**, v. 21, n.1, p. 438-445, 2018.

PELEIAS, I. R. *et al.* Evolução do Ensino da Contabilidade no Brasil: uma análise histórica. **R. Cont. Fin.**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 19-32, jun. 2007.

PELLING, Nick. The (short) prehistory of “gamification”. **Funding Startups** (& other impossibilities), v. 9, 2011. Disponível em: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>. Acesso em 10 mai. 2023.

REIS, Tatiane Brum de Oliveira. **Aprendizagem experiencial e gamificação no desenvolvimento de competências empreendedoras na indústria criativa: um estudo com profissionais da música**. 239f. Tese Doutorado em Administração, Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos. Porto Alegre, 2020.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos** (vol. 1). Tradução: Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTOS, Tainá Duarte. **Formação docente universitária: um estudo sobre as práticas pedagógicas adotadas no curso de Ciências Contábeis da Universidade Federal da Paraíba**. 2020. 48f. Monografia (Graduação em Ciências Contábeis) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa-PB, 2020.

SHELDON, Lee. **The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game**. Boston, MA: Cengage Learning, 2012.

SHULMAN, Lee S. Signature pedagogies in the professions. **Daedalus**, v. 134, n. 3, p. 52-59, 2005.

SIMÕES, Jorge; REDONDO, Rebeca Díaz; VILAS, Ana Fernández. A social gamification framework for a K-6 learning platform. **Computers in Human Behavior**, v. 29, n. 2, p. 345-353, 2013.

SIMON, Herbert Alexander. **The sciences of the artificial: reissue of the third edition with a new introduction by John E. Laird**. Cambridge: MIT press, 2019.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 17. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan; DIXON, Walter. **For the win: How game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton digital press, 2012.