

Revisão sistemática da literatura sobre a gamificação no ensino superior em administração e ciências contábeis

Systematic review of literature on gamification in higher education in administration and accounting sciences

Revisión sistemática de literatura sobre gamificación en la educación superior en ciencias administrativas y contables

Recebido: 28/06/2022 | Revisado: 18/07/2022 | Aceito: 03/08/2022 | Publicado: 11/08/2022

Valkiria Farias do Rosário Cavalcante

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1864-9014>
Universidade Estadual do Norte do Paraná, Brasil
E-mail: valkiria.farias@hotmail.com

Maria Aldinete de Almeida Reinaldi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8658-9578>
Universidade Estadual do Norte do Paraná, Brasil
E-mail: mariaaldinete@hotmail.com

Anecy Tojeiro Giordani

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5655-609X>
Universidade Estadual do Norte do Paraná, Brasil
E-mail: anecy@uenp.edu.br

Resumo

Trata-se de uma Revisão Sistemática a Literatura (RSL) sobre a técnica de gamificação aplicada no ensino superior em Administração e Ciências Contábeis, prática que pode contribuir no processo ensino-aprendizagem ao proporcionar maior comprometimento dos alunos na construção do conhecimento. A pesquisa foi realizada nas bases de dados *Web of Science* e *Science Direct* e, embora não tenha sido estabelecido um ano inicial às buscas, essas se limitaram ao mês de abril do ano de 2022, tendo-se utilizado as palavras-chave 'gamificação' e 'ensino contábil'; 'gamificação' e 'ensino empresarial'; 'gamificação' e 'contabilidade'; 'gamificação' e 'gestão'. Em consonância com os critérios de inclusão, 18 estudos foram selecionados por atenderem ao objetivo proposto neste estudo, sendo que, entre outros resultados, destaca-se que a gamificação é uma prática metodológica possível de ser usada em sala de aula no ensino superior dos cursos de Administração e Contabilidade, com resultados positivos. Entretanto, é apontada como uma técnica que deve ser mais bem observada por professores do ensino superior, tendo-se em conta que, aprimorar a prática docente é uma necessidade iminente.

Palavras-chave: Gamificação; Educação; Ensino superior; Administração; Ciências contábeis.

Abstract

This paper is a Systematic Literature Review (RSL) on the gamification technique applied in higher education in Administration and Accounting Sciences, a practice that can contribute to the teaching-learning process by providing students with greater commitment to knowledge construction. The research was carried out in the *Web of Science* and *Science Direct* databases and, although an initial year for the searches was not established, these were limited to the month of April of the year 2022, using the keywords 'gamification' and 'accounting education'; 'gamification' and 'business education'; 'gamification' and 'accounting'; 'gamification' and 'management'. In line with the inclusion criteria, 18 studies were selected because they met the objective proposed in this study. Among other results, it is highlighted that gamification is a methodological practice that can be used in the classroom in higher education of Administration and Accounting, with positive results. However, it is pointed out as a technique that should be better observed by higher education professors, taking into account that improving teaching practice is an imminent necessity.

Keywords: Gamification; Education; University education; Management; Accounting sciences.

Resumen

Se trata de una Revisión Sistemática de Literatura (RSL) sobre la técnica de gamificación aplicada en la educación superior en Ciencias de la Administración y Contabilidad, práctica que puede contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje al brindar a los estudiantes un mayor compromiso con la construcción del conocimiento. La investigación se realizó en las bases de datos *Web of Science* y *Science Direct* y, aunque no se estableció un año inicial para las búsquedas, estas se limitaron al mes de abril del año 2022, utilizando las palabras clave 'gamificación' y 'educación

contable'. '; 'gamificación' y 'educación empresarial'; 'gamificación' y 'contabilidad'; 'gamificación' y 'gestión'. De acuerdo con los criterios de inclusión, se seleccionaron 18 estudios porque cumplieron con el objetivo propuesto en este estudio. Entre otros resultados, se destaca que la gamificación es una práctica metodológica que puede ser utilizada en el aula de educación superior de Administración y Contabilidad, con resultados positivos. Sin embargo, se señala como una técnica que debe ser mejor observada por los profesores de educación superior, teniendo en cuenta que mejorar la práctica docente es una necesidad inminente.

Palabras clave: Gamificación; Educación; Enseñanza superior; Administración; Ciencias contables.

1. Introdução

A docência do ensino superior traz consigo muitos desafios, sendo que um dos principais obstáculos enfrentados pelos profissionais atuantes nessa modalidade de ensino, é reter a atenção dos alunos em sala de aula diante de um conglomerado de informações e avanços tecnológicos tais como: *big data*¹, internet das coisas² e outros (Fardo, 2013). Essa explosão tecnológica faz com que a atenção dos alunos em sala de aula se disperse, principalmente quando não recebem estímulos suficientes para se concentrarem nas aulas (Beranic & Hericko, 2022).

O ensino superior em Administração e Ciências Contábeis é marcado pela aplicabilidade de uma metodologia de ensino tradicionalista, que de certa forma, é uma característica utilizada nos cursos das áreas de negócios, resultado da seriedade com a qual são tratadas as legislações empresariais (Rosli, et al., 2019). Por conseguinte, a maioria dos docentes utilizam-se dessa mesma seriedade no ensino, como justificativa para uma abordagem mais enfática (Vargas, et al., 2020). Todavia, o perfil dos profissionais da área de negócios tem se aprimorado com o tempo, fazendo-se necessária a atualização dos professores quanto ao modo como abordam os conteúdos (Fardo, 2013).

Como forma de contrapor os déficits na produção do conhecimento, passa-se então, a utilizar diferentes metodologias ativas para desmistificar o método tradicional de ensino (Rosli, et al., 2019), uma vez que, em sala de aula, tornam-se um mecanismo diferenciado de exposição do conteúdo. Segundo Fini (2018), a aplicabilidade de uma metodologia ativa estimula os alunos a observarem o ambiente do problema e instiga-os a solucioná-los.

Dentre várias metodologias ativas, vale citar a aprendizagem baseada em projetos, a sala de aula invertida, a aprendizagem entre pares e a gamificação. Tendo-se em conta que o processo educacional vem sofrendo modificações ano após ano, o emprego destas e outras metodologias ativas no ensino superior tem se tornado essencial (Vargas, et al., 2020).

A gamificação é um método de ensino que utiliza jogos de forma dinâmica com o protagonismo dos envolvidos no processo de aprendizagem (Beranic & Hericko, 2022). Especificamente, sua implementação nos cursos de Administração e Contabilidade coloca os estudantes em um ambiente de negócios, para que utilizem seu potencial e sua capacidade crítica à resolução dos conflitos. Além, a gamificação possibilita que os estudantes sejam treinados a obterem foco com vistas a atuarem no (Rosli, et al., 2019). Esse método surgiu em 2008 na indústria de jogos digitais, porém, foi em 2010 que se tornou mais conhecido no ambiente acadêmico (Fardo, 2013).

No ensino superior, a gamificação tem sido explorada como forma de estimular o conhecimento, além de reter a atenção dos alunos e trazê-los mais próximos a um ambiente analítico (Fini, 2018). Desta forma, tem se tornado uma metodologia interessante por despertar a criatividade do aluno e potencializar o conhecimento aplicado pelo professor em sala de aula (Fardo, 2013).

Vargas, et al., (2020) afirmam haver, possivelmente, mais pesquisas que corroboram com o processo ensino-aprendizagem no ensino superior em Administração e Ciências Contábeis. Por sua vez, Fini (2018) defende que os cursos das áreas de negócios devem se utilizar de diferentes metodologias, para que o professor cada vez mais se adapte ao atual contexto

¹ *Big Data*: trata-se de uma expressão utilizada na área de Tecnologia da Informação, que se refere a um conjunto de grandes dados.

² *Internet das Coisas*: trata-se de uma expressão utilizada na área de Tecnologia da Informação, que se refere à habilidade de objetos se conectarem à internet.

dos alunos (Fini, 2018). As metodologias tradicionais podem ser menos eficazes diante do novo perfil dos alunos ambientalizados em uma era digital (Rosli, et al., 2019). Assim, a gamificação pode ser utilizada em ambiente acadêmico como uma forma de contrapor a falta de interação em sala de aula (Siqueira, 2021). Entretanto, é possível que poucos estudos retratem no Brasil, o emprego dessa técnica no ensino superior em Administração e Ciências Contábeis.

Diante do exposto, enquanto primeira etapa de um projeto de pesquisa mais amplo, que tem por objetivo geral compreender o benefício da utilização da técnica de gamificação no ensino superior em Administração e Ciências Contábeis, essa pesquisa, de cunho qualitativo, objetivou realizar uma Revisão Sistemática a Literatura (RSL), sobre a gamificação no ensino superior nos cursos de graduação em Administração e Ciências Contábeis.

Esse trabalho se justifica por se tratar de uma nova abordagem de ensino na grande área³ de negócios que irá impactar no processo de ensino e aprendizagem dos novos profissionais das áreas de negócios. Essa pesquisa também se justifica por despertar nos atuais pesquisadores e docentes a inserção de temáticas como essa no ambiente acadêmico.

O presente trabalho contribui por investigar novos conhecimentos que agreguem à formação docente à promoção de uma educação de qualidade. Pretende ainda, contribuir com os conhecimentos acerca das metodologias que auxiliem no processo ensino-aprendizagem na área de negócios e despertar o interesse no desenvolvimento de outros estudos sobre a temática.

2. Fundamentação Teórica

2.1 Metodologias ativas com elementos de gamificação

Nos últimos anos, tem se intensificado a busca de professores por metodologias contemporâneas que contraponham o método tradicional de ensino. Esse fato justifica-se pelas crescentes exigências advindas do mercado de trabalho, no qual conhecimento tem sido considerado cada vez mais um bem intangível de relevância para o capital humano e, por isso, tornou-se importante protagonista das pesquisas no Ensino (Monteiro & Cittadin, 2020).

O professor é o responsável por proporcionar ao aluno a construção do seu conhecimento e por instigar sua curiosidade pelos conteúdos no processo ensino-aprendizagem (Buss & Mackedanz, 2017). Porém, para uma aprendizagem efetiva, é imprescindível haver uma boa interação entre professor e aluno e, para tal, a escolha de um método de ensino que desperte a curiosidade do aluno ajuda muito (Monteiro & Cittadin, 2020).

Sabe-se que essa nova geração de alunos, é influenciada pelo uso de novas tecnologias, as quais podem ou não interferir no seu desempenho em sala de aula (Buss & Mackedanz, 2017). Atualmente, grande parte dos universitários pertencem a chamada geração Z, tendo nascido no início do século XXI (Monteiro & Cittadin, 2020) e se desenvolvido em uma era digital. Por conseguinte, são pessoas que conseguem fixar melhor o conhecimento utilizando-se de tecnologias (Gainor, et al., 2014).

As metodologias ativas se referem a estratégias de aprendizagem que possuem como foco a interação professor-aluno na construção do conhecimento (Bacich & Moran, 2018), envolvem e canalizam a atenção do aluno visando explorar suas habilidades e competências de maneira dinâmica e eficiente (Monteiro & Cittadin, 2020).

A aplicabilidade das metodologias ativas no ensino, torna-se eficiente por objetivar a capacitação do aluno para o desenvolvimento do saber (Gainor, Blin & Zheng, 2014). Por isso, há necessidade de o professor estar em constante processo de capacitação para conhecê-las e saber utilizá-las, pois a cada dia o cenário educacional evolui e os mecanismos de educação não se estagnam (Silva & Ferreira, 2021).

A gamificação consiste em uma técnica de aprendizagem e retenção de conhecimento, que utiliza elementos de jogos como estratégia para resolução de problemas, tornando o aprendizado cativante (ilva, et al., 2016). É utilizada pelas empresas

³ Área de negócios se trata de um campo de conhecimento direcionados a gestão de empresas, tais como economia, administração, contabilidade e direito.

como tática para a apresentação de um novo produto, como marketing estratégico e até mesmo como um *case*⁴ para a resolução de problemas de um negócio específico (Figueiredo, et al., 2015).

O termo gamificação surgiu em meados dos anos de 1970, porém não se sabe ao certo que é o criador dessa técnica, cita-se Nick Pelling (programador britânico) como um dos pioneiros da temática (Vieira, et al., 2018). Seus proprietários queriam encontrar uma forma mais atrativa para apresentar e explicar sobre seus sistemas com vistas a melhorar a experiência de seus clientes. Por mais que o termo tenha surgido há mais de cinco décadas, foi em 2010 que ganhou visibilidade (Figueiredo, et al., 2015).

Entende-se por gamificação todo mecanismo de ensino que utiliza da lógica dos jogos para a fixação do conhecimento (Toda et al., 2016). Em consequência do surgimento da metodologia de gamificação, nasce o método de aprendizagem gamificada, o qual teve seu marco inicial na pesquisa de Landers e Callan (2014). Há quatro elementos principais no processo ensino-aprendizagem por meio de jogos, a serem: I. Conteúdo instrucional, que se refere às regras que os instrutores usam para educar os alunos e facilitar sua compreensão (Vieira et al., 2018); II. Características do jogo, que são os elementos utilizados para introduzir as regras do jogo; III. Comportamento, que se refere às atitudes afetadas pelas regras e características do jogo e IV. Atitudes e resultados de aprendizagem da gamificação, que irão demonstrar o desfecho da utilização desta estratégia de ensino (Landers & Callan, 2014).

2.2 Gamificação no ensino superior em administração e ciências contábeis

O aluno do século XXI utiliza diversos mecanismos de aprendizagem a fim de que tenha acesso facilitado às informações que se transformam em conhecimentos (Monteiro & Cittadin, 2020). Por conseguinte, o perfil do profissional da educação também tem se alterado para acompanhar os muitos avanços (Bacich & Moran, 2018) e então, consiga suprir as diversas necessidades dos seus alunos. Por conseguinte, o professor precisa recorrer a conhecimentos em diferentes áreas além da que leciona, como, por exemplo, a psicologia e a tecnologia (Landers & Callan, 2014).

Nesse sentido, o processo de gamificação vai de encontro com essa correlação de saberes, pois em sua aplicação, o professor vivencia de forma prática o envolvimento lúdico de jogos, mesclado com a interação, a cooperação e a colaboração para facilitar a assimilação de conhecimentos, significação de ideias e mecanismos de jogos em um contexto não diretamente relacionado com jogos, para engajar os usuários a resolver problemas (Souza, et al., 2020).

Isso corrobora com o trabalho docente de forma cooperativa e colaborativa (Landers & Callan, 2014), já que o uso de *games*⁵ é uma das várias formas de comunicação para atrair estudantes a desenvolverem habilidades e conhecimentos dialogando com diversas disciplinas. Trata-se do uso de mecanismos de jogos em estratégia lúdica para engajar pessoas e motivar ações, promovendo um aprendizado mais dinâmico (Souza et al., 2020).

Enfatiza-se que no contexto atual de ensino, é relevante que os profissionais dominem essas novas metodologias de aprendizagem, haja vista que, a cada dia mais as ferramentas de educação se expandem e avançam, exigindo que o professor as domine para utilizá-las adequadamente (Figueiredo, et al., 2015). Quando o professor adapta um determinado conteúdo no formato de jogos, proporciona um ambiente de ensino agradável e flexível o qual, embora tenha o aluno como personagem principal, corrobora para que ele próprio tenha o domínio da aula e a atenção do aluno, o qual, conseqüentemente, acaba se apropriando do conhecimento (Landers & Callan, 2014).

A aplicabilidade dessa abordagem metodológica nos cursos de Administração e Contabilidade, pode vir a contrapor a utilização tradicional de ensino e instigar a curiosidade dos alunos acerca dos conhecimentos necessários para a correta análise e resolução de casos empresariais. Por isso, trata-se de uma metodologia importante para essa área (Souza et al., 2020).

⁴ Case: trata-se de um estudo de caso de determinado assunto.

⁵ Game: refere-se a jogos.

3. Procedimentos Metodológicos

Tendo em vista tratar-se de uma Revisão Sistemática da Literatura sobre gamificação no ensino superior em Administração e Ciências Contábeis, este estudo foi dividido em duas macros etapas: levantamento do *corpus* da pesquisa e análise do material bibliográfico selecionado. A RSL pode ser conceituada como uma técnica que visa sintetizar pesquisas sobre determinado assunto para validar a construção do *corpus* da pesquisa (Igarashi, et al., 2015).

O protocolo de revisão em que foi embasada essa pesquisa foi o PRISMA de Moher et al. (2009). O protocolo PRISMA é dividido em quatro fases: identificação, seleção, elegibilidade e inclusão. A primeira fase (identificação), foi dividida em seis passos, sendo que a maior parte do processo de identificação está na introdução deste trabalho. São eles: 1. Definição do título da pesquisa; 2. Elaboração de um resumo sintetizado; 3. Definição da problemática da pesquisa; 4. Definição do objetivo; 5. Justificativa da necessidade de realizar a pesquisa e 6. Definição do protocolo de RSL, que neste caso, foi o PRISMA⁶ (Moher et al., 2009).

A segunda fase da RSL, foi a seleção da literatura, a qual foi dividida em quatro passos, sendo: 1. Definição dos critérios de busca e tipos de pesquisas que iriam compor a RSL; 2. Escolha do período adotado para realização das buscas; 3. Definição do idioma utilizado para as pesquisas e 4. Seleção da área de conhecimento a ser pesquisada. Na Tabela 1 é possível verificar como se deram os critérios de busca de acordo com os quatro primeiros passos supracitados.

Tabela 1: Critérios de busca.

Ordem	Filtro	Argumento
1	Tipo de trabalho	Foram selecionados para esta RSL somente artigos científicos revisados por pares.
2	Período	A gamificação é uma temática nova na área de negócios, surgido no ano de 2004. Diante disso, não foi estabelecido período inicial de busca, porém, o período final foi o ano de 2022 por ser o ano no qual foi finalizada esta RSL.
3	Idioma	Foi utilizado o idioma inglês nas bases de buscas.
4	Área	As áreas de pesquisa nas bases foram: ciências sociais aplicadas, negócios, contabilidade e educação. Com exceção do trabalho seminal da GI.

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Foram selecionados somente artigos científicos revisados por pares, descartando-se assim os livros, capítulos de livros, resumos, dissertações de mestrados e teses de doutorado. Não foi estabelecido um período inicial para as buscas e como período final se estabeleceu o ano de 2022, por ser o ano no qual esta pesquisa foi finalizada. O idioma escolhido para realizar as buscas foi o inglês, por ser o mais utilizado nas duas bases consultadas, sendo que a área de avaliação escolhida para o levantamento do *corpus* da pesquisa foi Ciências Sociais Aplicadas.

Em seguida, foram definidas as estratégias de buscas, sendo utilizadas palavras-chave e operadores booleanos⁷, assim como, a escolha das bases de dados para a realização das buscas (Tabela 2), podendo-se verificar também, os passos cinco e seis da fase de seleção. As palavras-chave e operadores utilizados nas estratégias de busca estão descritas na Tabela abaixo.

⁶ Método PRISMA trata-se de um protocolo de Revisão Sistemática da Literatura que tem por objetivo estruturar a forma em que se identifica o corpus da pesquisa.

⁷ Operadores booleanos são os termos utilizados para interligar as palavras-chave nos processos de busca. O booleador utilizado foi o AND, conforme pode ser observado na Tabela 2.

Tabela 2: Estratégia de busca.

Palavras-chave	Science Direct	Web Of Science
gamification AND "accounting education"	8	10
gamification AND "business education"	5	12
gamification AND "accounting "	121	89
gamification AND "management"	109	56
Total de trabalhos encontrados	243	167

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

As palavras-chave e operadores booleanos utilizados foram: gamificação e ensino contábil; gamificação e educação empresarial; gamificação e contabilidade e, gamificação e gestão. As bases de dados utilizadas para realizar as buscas das pesquisas foram *Science Direct* e *Web of Science*, ambas escolhidas por serem as que possuem mais trabalhos nas áreas de Negócios e Ensino. A soma das pesquisas encontradas nas duas bases foi igual a 410.

Por conseguinte, iniciou-se a terceira fase da RSL a qual corresponde aos critérios de elegibilidade das pesquisas, sendo dividida em três passos, como pode mostrar a Tabela 3.

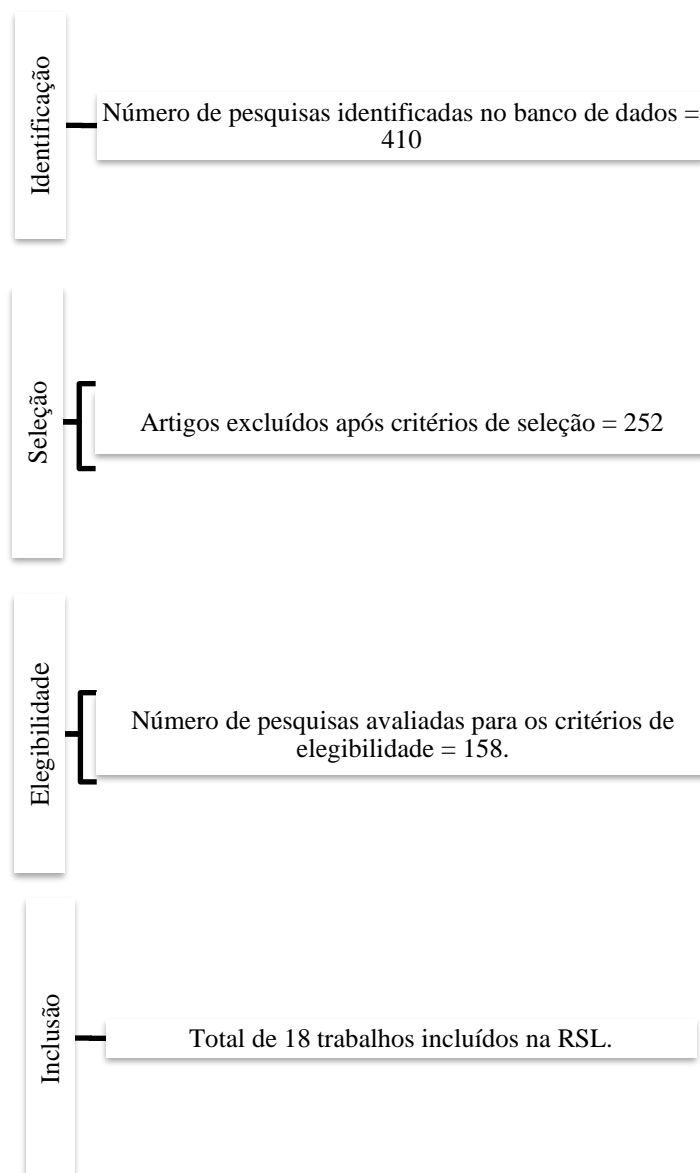
Tabela 3: Critérios de elegibilidade.

Passo	Filtro	Argumento
1	Análise do tema e resumo	Em uma leitura inicial foram selecionados os artigos que continham a palavra 'gamificação' a partir de uma breve leitura do tema e do resumo. Caso esta palavra estivesse presente no tema ou no resumo, buscou-se a palavra 'ensino' ou 'contabilidade'.
2	Critérios de exclusão	Foram excluídos trabalhos somente de gamificação, trabalhos somente de contabilidade e administração, trabalhos duplicados e os que não tinham acesso livre.
3	Leitura dos artigos	Restaram 18 artigos no processo final da RSL e todos foram lidos na íntegra somente os artigos que tratavam sobre os temas gamificação, contabilidade e ensino.

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

A fase de elegibilidade foi dividida em três passos, sendo que no primeiro, foram analisados o tema e o resumo dos trabalhos para verificar seu enquadramento na proposta da pesquisa. Em seguida, foram excluídos os trabalhos que não faziam parte do escopo da pesquisa, como trabalhos que retratavam a gamificação, contabilidade e administração de forma isolada. No segundo passo, foram excluídos os trabalhos duplicados e os que o acesso só era possível mediante pagamento. No terceiro e último passo, realizou-se uma leitura completa e criteriosa dos artigos que passaram pelos filtros anteriores, a fim de selecionar somente as pesquisas que seriam necessárias para esta RSL. Por fim, foi realizada a última fase da RSL, que é a inclusão, sendo então incluídas 18 pesquisas que compuseram o *corpus* deste estudo.

Figura 1: Desenho da Revisão Sistemática da Literatura.



Fonte: Adaptado de Galvão, Pansani e Harrad (2015); Moher et al. (2009).

Na próxima etapa desta pesquisa foi realizada a análise do *corpus* da RSL, a qual se deu pela técnica de Análise Textual Discursiva (ATD) (Moraes & Galiuzzi, 2006). Trata-se de uma técnica de análise de dados qualitativos, sendo uma junção de conhecimentos das técnicas apresentadas por Bardin (2011) (Moraes & Galiuzzi, 2006).

Os resultados de cada etapa, fase e passo do percurso metodológico, serão discutidos na próxima seção.

4. Resultados e Discussão

Nesta seção, serão apresentados os resultados desta RSL, bem como o *corpus* constituído e a análise dos resultados encontrados. Na Tabela 4 é apresentado o *corpus* dessa pesquisa, que consiste em uma relação de 16 pesquisas científicas.

Tabela 4: *Corpus* da Pesquisa.

Quantidade	Título	Autor/Ano
1	The ERP Challenge: An Integrated E-Learning Platform for the Teaching of Practical ERP Skills in Universities	Schwade e Schubert (2016)
2	Is it worth it to consider video games in accounting education? A comparison of a simulation and a videogame in attributes, motivation and learning outcomes	Carenys, Moya e Perramon (2017)
3	Teaching operations research to undergraduate management students: The role of gamification	Dias (2017)
4	Gamified learning: A role-playing approach to increase student in-class motivation	Topirceanu (2017)
5	Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature	Subhash e Cudney (2018)
6	Education for sustainable development through business simulation games: An exploratory study of sustainability gamification and its effects on students' learning outcomes	Gatti, Ulrich e Seele (2019)
7	Play it again: how game-based learning improves flow in Accounting and Marketing education	Silva, Rodrigues e Leal (2019)
8	Teaching Excel shortcuts: A visualization and game-based approach	Lee, Shifflett e Downen (2019)
9	Just opt in: How choosing to engage with technology impacts business students' academic performance	Beatson et al. (2020)
10	The Use of Innovative Learning Methods in the System of Modern Economic Education in the Russian Federation	Pashkov et al. (2020)
11	Games based learning in accounting education – which dimensions are the most relevant	Silva, Rodrigues e Leal (2021)
12	Assessing a novel problem-based learning approach with game elements in a business analytics course	Bayley, Wheatley e Hurst (2021)
13	Enhancing entrepreneurial education: Developing competencies for success	Bauman e Lucy (2021)
14	Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning	Krath, Schürmann e von Korflesch (2021)
15	The Impact of Serious Games in Economic and Business Education: A Case of ERP Business Simulation	Beranic e Hericko (2022)
16	Gamified flipped classroom versus traditional classroom learning: Which approach is more efficient in business education?	Durrani, Naymat e Ayoubi (2022)

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Verifica-se, a partir da análise do *corpus*, que os artigos sobre gamificação e negócios selecionados nesta RSL, foram publicados há pouco tempo. Trata-se, portanto, de uma temática recente na área de Negócios, sendo o primeiro trabalho publicado em 2016. Quanto aos trabalhos que abordam a gamificação e a Contabilidade de forma específica, há 4 pesquisas das 16 que trazem precisamente esta temática, conforme pode-se verificar na Tabela 5.

Tabela 5: Pesquisas sobre gamificação e Contabilidade.

n°	Artigo	Autor(es)	Revista
1	Is it worth it to consider video games in accounting education? A comparison of a simulation and a videogame in attributes, motivation and learning outcomes	Carenys, Moya e Perramon (2017)	Revista de Contabilidad – Spanish Accounting Review
2	Play it again: how game-based learning improves flow in Accounting and Marketing education	Silva, Rodrigues e Leal (2019)	Accounting Education
3	Teaching Excel shortcuts: A visualization and game-based approach	Lee, Shifflett e Downen (2019)	Journal of Accounting Education
4	Just opt in: How choosing to engage with technology impacts business students' academic performance	Beatson et al. (2020)	Journal of Accounting Education
5	Games based learning in accounting education – which dimensions are the most relevant	Silva, Rodrigues e Leal (2021)	Accounting Education

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

O artigo 1 da Tabela 5, trata da utilização da metodologia de gamificação como ferramenta motivacional aos alunos no processo de aprendizagem no ensino superior em Contabilidade (Careys, et al., 2017). Já o artigo 2, traz a abordagem da gamificação nos cursos de Contabilidade e Marketing visando despertar a criatividade dos alunos no fluxo de aprendizagem e como esse método pode ser eficaz no ensino. O artigo 3 traz uma abordagem de utilização de jogos para aprendizagem de atalhos de Excel em uma turma de Contabilidade e, como resultado, a pesquisa aponta que a utilização de jogos melhora a compreensão dos alunos sobre o Excel. O artigo 4, estudo de Beatson et al. (2020), apresenta proposta de utilização de jogos em um aplicativo, nos cursos de Contabilidade e Gestão para despertar o engajamento e interação dos alunos nas universidades. E, por fim, o artigo 5 examinou como a motivação, o fluxo de aprendizagem e as atitudes dos alunos de Contabilidade podem ser influenciadas quando o ensino aplicado usa o método de aprendizagem por meio de jogos.

Há poucos trabalhos disponíveis nas bases de dados pesquisadas que abordam gamificação e a Contabilidade. Embora seja um tema novo no campo científico contábil, percebe-se que as pesquisas já realizadas contribuem para o tema do presente estudo e para conceituar de forma específica a gamificação na Contabilidade. Assim, a técnica de gamificação nos cursos de Ciências Contábeis, tem despertado a motivação, criatividade e auxiliado no processo geral de ensino-aprendizagem, corroborando o que fora exposto por Bacich e Moran, (2018).

A seguir, na Tabela 6 constam as pesquisas que abordam a gamificação no ensino superior em Administração e nas áreas de Negócios, tais como Marketing e Economia. Foram 7 as pesquisas que abordaram a gamificação na Administração e disciplinas de Negócios.

Tabela 6: Pesquisas de gamificação em Administração e Negócios.

n°	Artigo	Autor(es)	Revista
1	The ERP Challenge: An Integrated E-Learning Platform for the Teaching of Practical ERP Skills in Universities	Schwade e Schubert (2016)	Procedia Computer Science
2	Teaching operations research to undergraduate management students: The role of gamification	Dias (2017)	The International Journal of Management Education
3	Education for sustainable development through business simulation games: An exploratory study of sustainability gamification and its effects on students' learning outcomes	Gatti, Ulrich e Seele (2019)	Journal of Cleaner Production
4	The Use of Innovative Learning Methods in the System of Modern Economic Education in the Russian Federation	Pashkov et al. (2020)	TEM Journal
5	Assessing a novel problem-based learning approach with game elements in a business analytics course	Bayley, Wheatley e Hurst (2021)	Journal of Innovative Education
6	Enhancing entrepreneurial education: Developing competencies for success	Bauman e Lucy (2021)	The International Journal of Management Education
7	Gamified flipped classroom versus traditional classroom learning: Which approach is more efficient in business education?	Durrani, Naymat e Ayoubi (2022)	The International Journal of Management Education

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

A pesquisa 1 aborda a utilização de um jogo para ensinar o sistema *Enterprise Resource Planning* (ERP⁸) muito utilizado nas empresas -, a estudantes universitários. O objetivo foi implementar esse jogo para a resolução de um problema empresarial real (Schwade & Schubert, 2016). A pesquisa 2 trata da introdução de jogos em uma disciplina do curso de Administração, o que foi possível perceber um maior engajamento dos alunos em sala de aula, com um resultado efetivo, mais aproveitamento e participação dos alunos (Dias, 2017).

Na pesquisa 3, Gatti, Ulrich e Seele (2019) trazem a utilização da técnica de jogos e simulações em uma disciplina de Educação para negócios de desenvolvimento sustentável, visando avaliar a experiência de aprendizagem dos alunos. Já, a pesquisa 4 de Pashkov et al. (2020) defende que a implementação de técnicas de gamificação em cursos de disciplinas formais, como a Economia e Gestão pode ser benéfica trazendo métodos inovadores ao processo de educação. Na pesquisa 5, Bayley, et al., (2021) apresentam a utilização de aprendizagem baseada em jogos como uma metodologia ativa que irá instigar nos alunos melhores técnicas de resolução de problemas. A pesquisa 6, da área de negócios, traz à luz a necessidade de utilização de novas técnicas - dentre elas a gamificação -, que sejam adequadas às necessidades iminentes do mercado de negócios. E por fim, a pesquisa 7 de autoria de Durrani, et al., (2022), aborda a temática pedagógica da Sala de Aula Invertida, utilizando a gamificação como técnica de alavancagem de aprendizado nos cursos de Negócios.

Assim, de um modo geral, é possível inferir que, a técnica de gamificação busca trazer um maior envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem, proporcionando uma experiência inovadora e cativante. Essa abordagem faz correlação com o que foi tratado na pesquisa de Figueiredo, et al., (2015), na qual a gamificação auxilia os alunos na resolução de problemas empresariais.

A seguir, a Tabela 7 apresenta 4 pesquisas que tratam sobre a gamificação como metodologia ativa no ensino superior.

⁸ *Enterprise Resource Planning* (ERP), o termo se refere a um sistema único de gerenciamento de processos de dados empresariais.

Tabela 7: Pesquisas de gamificação e ensino superior.

nº	Artigo	Autor(es)	Revista
1	Gamified learning: A role-playing approach to increase student in-class motivation	Topirceanu (2017)	Procedia Computer Science
2	Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature	Subhash e Cudney (2018)	Computers in Human Behavior
3	Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning	Krath, Schürmann e von Korflesch (2021)	Computers in Human Behavior
4	The Impact of Serious Games in Economic and Business Education: A Case of ERP Business Simulation	Beranic e Hericko (2022)	Sustainability

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

A pesquisa de Topirceanu (2017) trata das novas formas metodológicas de aprendizagem, como a gamificação, visto que a motivação em sala de aula deve ser um fator de atenção pelos sistemas educacionais. Já, a pesquisa 2 se refere a gamificação como uma metodologia contemporânea de ensino, visando contrapor o método tradicional e instigar o envolvimento, desenvolvimento em sala e motivação dos alunos (Subhash & Cudney, 2018). O estudo de Krath, et al., (2021), ou seja, a pesquisa 3, traz uma abordagem da gamificação como processo educacional social que pode conectar os alunos de forma a apoiarem uns aos outros no processo de ensino, com um objetivo em comum. E, por fim, a pesquisa 5 apresenta a utilização de jogos em sistemas ERP como uma abordagem de ensino que estimula a inovação e se adequa ao atual contexto do mercado, pertencente à era digital.

Sendo assim, foi possível verificar que a metodologia de gamificação como uma nova metodologia no ensino superior instiga a inovação e a tecnologia nos processos educacionais, assim como, estimula uma abordagem contemporânea de ensino. Esse resultado vem de encontro com as afirmações de Monteiro e Cittadin (2020) de que novas metodologias ativas são essenciais para a formação do saber do aluno, visto que a educação está em constante mudança.

5. Considerações Finais

O principal objetivo desta pesquisa foi realizar uma Revisão Sistemática da Literatura sobre gamificação no ensino superior em Administração e Ciências Contábeis. O protocolo de RSL utilizado foi o método PRISMA e sua execução foi dividida em quatro fases: identificação, seleção, elegibilidade e inclusão.

Por meio da ATD os dados coletados foram analisados, possibilitando afirmar que, de modo geral, a pesquisa sobre a temática em questão está em ascensão e, que nos últimos seis anos tem aumentado as pesquisas internacionais sobre essa metodologia de ensino na Administração e nas Ciências Contábeis. Foi possível verificar que, do total de 18 pesquisas encontradas, somente 5 abordam o tema gamificação e contabilidade, 7 tratam da gamificação nos cursos de Administração e negócios e 5 sobre a gamificação no Ensino. Esta pequena quantidade de estudos científicos encontrados sugere que as áreas de Administração e Ciências Contábeis possuem certa carência de pesquisas acerca de novos modelos de ensino, em especial, sobre gamificação.

Ainda, foi possível depreender que, por mais que as pesquisas na área de gamificação venham aumentando com o passar dos anos, a análise prática deste método ainda é incipiente. O modo como o ensino na área de Negócios é repassado, reflete muito sobre o comportamento dos atuais profissionais.

Também se verificou que cada área do conhecimento estuda a gamificação de forma individualizada, ou seja, essa temática possui uma abordagem diferenciada para cada área se adaptando às necessidades dos cursos de forma individualizada.

Diante disso, presume-se que a gamificação é uma metodologia multidisciplinar, que pode ser utilizada tanto na formação infantil, quanto nas universidades e também em empresas.

Nesse cenário, deve-se observar então que a gamificação auxilia os professores no processo ensino-aprendizagem e, por conseguinte, na formação de futuros profissionais das áreas de negócios. Diante disso, se faz importante que os professores busquem cada vez mais mecanismos que os auxiliarão em sala de aula, de modo a motivarem seus alunos a aprender.

Pretendeu-se com essa pesquisa, contribuir com o campo do conhecimento da Administração e da Contabilidade em requisitos teóricos e práticos. Na parte teórica, o tema gamificação no ensino superior em Administração e Contabilidade foi destacado, apresentando aos professores, pesquisadores e toda comunidade acadêmica, a necessidade de melhorias na formação do conhecimento docente na área das Ciências Sociais Aplicadas. E na parte prática, buscou-se colocar em evidência a aplicabilidade desta metodologia ativa, como auxiliar do professor em sala de aula e, por conseguinte, instigar a curiosidade e o comprometimento do aluno com seu próprio aprendizado.

Entretanto, este estudo teve como limitação o acesso restrito a algumas pesquisas, além da utilização de bases internacionais e a não utilização de outros tipos de textos, como capítulos de livros, livros, dissertações, teses e revistas científicas, o que impediu o levantamento, análise e inserção de mais pesquisas.

Porém, defende-se sua relevância à pesquisadores e comunidade acadêmica, por trazer uma temática atual e de interesse dos professores, assim como, de instituições de ensino em geral, por apontar a possibilidade da utilização de novas metodologias ativas no ensino superior em Administração e Contabilidade.

Como sugestão de futuras pesquisas, sugere-se uma análise mais aprofundada da prática da metodologia de gamificação nos cursos de Administração e Contabilidade, para melhor compreensão e empregabilidade na academia. Sugere-se também, a utilização prática da gamificação nos cursos subjacentes às Ciências Sociais Aplicadas, como Economia, Serviço Social e Direito. Da mesma forma, sua utilização na resolução de casos empresariais visando ampliar o campo de análise desta metodologia ativa de ensino.

Referências

- Bacich, L., & Moran, J. (2018). *Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: Uma Abordagem Teórico-Prática*. Penso Editora.
- Bauman, A., & Lucy, C. (2021). Enhancing entrepreneurial education: Developing competencies for success. *The International Journal of Management Education*, 19(1), 100293. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2019.03.005>
- Beatson, N., Gabriel, C. A., Howell, A., Scott, S., van der Meer, J., & Wood, L. C. (2020). Just opt in: How choosing to engage with technology impacts business students' academic performance. *Journal of Accounting Education*, 50, 100641. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2019.100641>
- Beranic, T., & Hericko, M. (2022). The Impact of Serious Games in Economic and Business Education: A Case of ERP Business Simulation. *Sustainability*, 14(2), 683. <https://doi.org/10.3390/su14020683>
- Buss, C. da S., & Mackedanz, L. F. (2017). O ensino através de projetos como metodologia ativa de ensino e de aprendizagem. *Revista Thema*, 14(3), 122–131. <https://doi.org/10.15536/thema.14.2017.122-131.481>
- Carenys, J., Moya, S., & Perramon, J. (2017). Is it worth it to consider videogames in accounting education? A comparison of a simulation and a videogame in attributes, motivation and learning outcomes: Merece la pena considerar los videojuegos en la enseñanza de contabilidad? Comparación de una simulación y un videojuego respecto a atributos, motivación y resultados de aprendizaje. *Revista de Contabilidad - Spanish Accounting Review*, 20(2), 118–130. <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.07.003>
- Dias, J. (2017). Teaching operations research to undergraduate management students: The role of gamification. *The International Journal of Management Education*, 15(1), 98–111. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.01.002>
- Durrani, U. K., Al Naymat, G., Ayoubi, R. M., Kamal, M. M., & Hussain, H. (2022). Gamified flipped classroom versus traditional classroom learning: Which approach is more efficient in business education? *The International Journal of Management Education*, 20(1), 100595. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100595>
- Fardo, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Renote*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.41629>
- Figueiredo, M., Paz, T., & Junqueira, E. (2015). *Gamificação e educação: Um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil*. 1154. <https://doi.org/10.5753/cbie.wcbie.2015.1154>

- Fini, M. I. (2018). Inovações no ensino superior, metodologias inovadoras de aprendizagem e suas relações com o mundo do trabalho: desafios para a transformação de uma cultura. *Gale OneFile: Informe Académico*, 19(1), 176. <https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA537404779&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=21776083&p=IFME&sw=w&userGroupName=anon%7Ea45793d6>
- Gainor, M., Blin, D., & Zheng, X. (2014). Teaching internal control through active learning. *Journal of Accounting Education*, 32(2), 200–221. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2014.03.003>
- Gatti, L., Ulrich, M., & Seele, P. (2019). Education for sustainable development through business simulation games: An exploratory study of sustainability gamification and its effects on students' learning outcomes. *Journal of Cleaner Production*, 207, 667–678. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.09.130>
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Landers, R. N., & Callan, R. C. (2014). An Experiment on Anonymity and Multi-User Virtual Environments: Manipulating Identity to Increase Learning from Online Collaborative Discussion. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 6(2), 53–64. <https://doi.org/10.4018/ijgcms.2014040105>
- Lee, L., Shifflett, E., & Downen, T. (2019). Teaching excel shortcuts: A visualization and game-based approach. *Journal of Accounting Education*, 48, 22–32. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2019.06.004>
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., Altman, D., Antes, G., Atkins, D., Barbour, V., Barrowman, N., Berlin, J. A., Clark, J., Clarke, M., Cook, D., D'Amico, R., Deeks, J. J., Devereaux, P. J., Dickersin, K., Egger, M., Ernst, E., ... Tugwell, P. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: The PRISMA statement (Chinese edition). *Journal of Chinese Integrative Medicine*, 7(9), 889–896. <https://doi.org/10.3736/jcim20090918>
- Monteiro, J. J., & Cittadin, A. (2020). Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na construção dos saberes contábeis. *Educação, Cultura e Comunicação*, 11(22), Article 22. <http://publicacoes.unifatea.edu.br/index.php/ECCOM/article/view/1207>
- Pashkov, A., Mikhailova, A., Gryaznukhin, A., Movchun, V., Dvoryankin, O., & Ivanova, N. (2020). The Use of Innovative Learning Methods in the System of Modern Economic Education in the Russian Federation. *TEM Journal*, 9(1), 304–308. <https://doi.org/10.18421/TEM91-42>
- Rosli, K., Malaysia, U., & Khairudin, N. (2019). Gamification in Entrepreneurship and Accounting Education. *Academy of Entrepreneurship Journal*, 25.
- Silva, R., Rodrigues, R., & Leal, C. (2019). Play it again: How game-based learning improves flow in Accounting and Marketing education. *Accounting Education*, 28(5), 484–507. <https://doi.org/10.1080/09639284.2019.1647859>
- Silva, R., Rodrigues, R., & Leal, C. (2021). Games based learning in accounting education – which dimensions are the most relevant? *Accounting Education*, 30(2), 159–187. <https://doi.org/10.1080/09639284.2021.1891107>
- Siqueira, L. M. R. de C. (2021). *Tecnologias digitais e o desenvolvimento da tomada de decisão na contabilidade: A importância das metodologias ativas na aprendizagem da Administração Financeira*. <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/59759>
- Souza, A. N. M., Meurer, A. M., Costa, F., & Musial, N. T. K. (2020). Utilização de metodologias ativas e elementos de gamificação no processo de ensino-aprendizagem da contabilidade: experiência com alunos da graduação. *Desafio Online*, 8(3), Article 3. <https://desafioonline.ufms.br/index.php/deson/article/view/10317>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Toda, A. M., Silva, Y. R. O., Cruz, W., Xavier, L., & Isotani, S. (2016). Um processo de Gamificação para o ensino superior: Experiências em um módulo de Bioquímica. *Anais do Workshop de Informática na Escola*, 495–504. <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2016.495>
- Vargas, S. B. de, Scherer, A. P. Z., & Garcia, L. S. (2020). As metodologias ativas no ensino da contabilidade: Relato de experiências na sala de aula/ The active methodologies in accounting education: report of experiences in the classroom. *Brazilian Journal of Development*, 6(1), 3885–3905. <https://doi.org/10.34117/bjdv6n1-275>
- Vieira, A. de S., Saibert, A. P., Neto, M. J. R., Costa, T. M. da, & Paiva, N. de S. (2018). O estado da arte das práticas de gamificação no processo de ensino e aprendizagem no ensino superior. *Revista Brasileira de Ensino Superior*, 4(1), 5–23. <https://doi.org/10.18256/2447-3944.2018.v4i1.2185>