

JOGOS DE EMPRESAS NO ENSINO DA CONTABILIDADE: Produção Científica dos Programas de Pós-Graduação em Ciências Contábeis

Jéssica dos Santos Crestani

Mestranda em Controladoria e Contabilidade
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
e-mail: jessica.s.crestani@gmail.com

Everton Farias

Doutor em Administração
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
e-mail: farias@ufrgs.br

Área Temática: Ensino de Contabilidade

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo identificar o perfil das produções científicas realizadas sobre Jogos de Empresa no Ensino de Contabilidade a partir de uma pesquisa documental de Teses e Dissertações de programas de Pós-graduações em Ciências Contábeis e áreas afins que ofertam cursos de Doutorado e Mestrado no Brasil. Dessa forma, este estudo classifica-se em uma pesquisa descritiva, com abordagem qualitativa realizada por meio de pesquisa documental, tendo como população 10 produções científicas e como amostra 5 pesquisas relacionados ao tema Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade. Para identificar o perfil dessas produções científicas, foi observado os títulos, os resumos, as palavras-chaves, as introduções e as conclusões dos estudos. Dessa forma, foi encontrado como resultado que os objetivos das pesquisas buscavam identificar a contribuição dos Jogos de Empresas como uma ferramenta de Ensino de Contabilidade, ou observavam a melhoria da aprendizagem dos alunos a partir da utilização de Jogos de Empresas. Em relação aos procedimentos metodológicos utilizados nas pesquisas analisadas, foi possível verificar que a maioria foi classificada como um estudo exploratório, de abordagem qualitativa, utilizando como procedimentos de pesquisa a Pesquisa-ação, por se tratar da aplicação de Jogos de Empresas, os quais eram aplicados pelos pesquisadores dos estudos analisados. Quanto aos resultados observados pelos autores das produções científicas, foi possível identificar que os Jogos de Empresa aplicados no Ensino da Contabilidade promovem aprendizagem aos alunos de maneira significativa, pois possibilitam que os discentes tenham uma vivência de práticas empresariais a partir de uma realidade simulada a qual, talvez, eles não tenham acesso durante a graduação.

Palavras-chave: Jogos de Empresas. Ensino de Contabilidade. Produção Científica.

1 INTRODUÇÃO

A busca por profissionais qualificados e que sejam capazes de ter uma visão sistêmica sobre o negócio está em alta, pois devido a fatores da globalização e as rápidas mudanças na economia o mercado de trabalho se faz mais exigente (COELHO; BARRETO NETO; MARCELOS, 2008). Dessa forma, os profissionais da área contábil, precisam ter além das capacidades técnicas, habilidades para compreender um negócio, a fim de orientar o gestor e participar nas tomadas de decisões das organizações. Essas mudanças exigem um novo perfil dos profissionais da contabilidade, adaptado as cobranças do mercado (LEAL; SOARES; SOUZA, 2008; SOUZA *et al.*, 2008).

A Resolução CNE/CES 10, de 2004 apresenta as Diretrizes Curriculares Nacionais do curso de graduação em Ciências Contábeis, e tem como objetivo instruir a elaboração do Projeto Pedagógico das Instituições de Educação Superior (IES) voltadas ao ensino das Ciências Contábeis, de acordo com essa resolução, deve ser elementos estruturais das disciplinas de contabilidade a interdisciplinaridade e a integração entre a teoria e a prática contábil preparando os alunos da graduação para exercerem sua profissão da melhor forma (BRASIL, 2004). Ainda, Coelho, Barreto Neto e Marcelos (2008) abordam que o perfil profissional exigido aos contadores está articulado a outros ramos do saber, sendo necessário o domínio de habilidades e competências inter e multidisciplinares.

Diante do exposto, Souza *et al.* (2008) consideram que as estratégias de ensino escolhida pelos docentes devem ser suficientes para capacitar e desenvolver as habilidades necessárias dos discentes de ciências contábeis afim de aprimorar seu perfil para o mercado de trabalho. Dessa maneira, Butzke e Alberton (2017) observam que identificar novos estilos de aprendizagem auxilia no processo de melhoria do uso de metodologias ativas e contribuem para a evolução do uso de tecnologias de informação no ensino.

Logo, Machado e Casa Nova (2008) salientam que na educação contemporânea, o professor deixa de ser um simples transmissor de conhecimento e passa a ter a função de facilitador e coordenador de ideias, onde os alunos deixam de serem expectadores passivos e passam a ter o estímulo a experiências práticas em relação a negócios, implicando a simulação da realidade. Os autores Rosas e Sauaia (2006) consideram que a utilização de Jogos de Empresas ou as Simulações de Negócios são ferramentas de ensino que podem possibilitar aos alunos a relação entre a teoria e a prática exigida pelo mercado, pois permite aos alunos uma vivência de práticas empresariais as quais lhe forçam a tomar decisões e obter conhecimento sobre as áreas do negócio.

Porém, Oliveira e Sauaia (2011) ressaltam que o tema Jogos de Empresas ainda é pouco explorado como objeto de pesquisa e que é necessário o avanço para o aprimoramento do ensino, pois há resultados que demonstram que embora os alunos tenham conhecimento teórico, eles não sabem aplica-lo na prática. Horita (2005) afirma que é necessário novas pesquisas sobre Jogos de Empresa que abordem o Ensino da Contabilidade, pois é um campo que necessita do alinhamento entre a teoria e prática contábil.

Considerando que os Jogos de Empresas são uma ferramenta de ensino que pode auxiliar na aprendizagem dos alunos de Ciências Contábeis (CASAGRANDE *et al.*, 2014) e que esses Jogos devem ser sempre aprimorados a fim de estar alinhado com o perfil do contador exigido pelo mercado, esse estudo tem como objetivo identificar o perfil das produções científicas realizadas sobre Jogos de Empresa no Ensino de Contabilidade a partir

de uma pesquisa documental de Teses e Dissertações de programas de Pós-graduações em Ciências Contábeis e áreas afins que ofertam cursos de Doutorado e Mestrado no Brasil.

Em consequência, este artigo está estruturado em cinco partes. Inicialmente, é apresentada a introdução, onde o tema, o objetivo e a justificativa são apresentados. Logo após, a segunda parte é o referencial teórico, em que se conceitua o Ensino na Contabilidade, Jogos de Empresas, assim como Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade. Na terceira parte são apresentados os procedimentos metodológicos do estudo, na quarta apresenta-se a análise dos dados da pesquisa e na quinta parte apresentam-se as considerações finais desse estudo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção é apresentado o referencial teórico que embasa esta pesquisa e que auxilia na compreensão de conceitos relacionados ao Ensino da Contabilidade, aos Jogos de Empresas e sua aplicação na área das Ciências Contábeis.

2.1 O ENSINO DE CONTABILIDADE

Devido às exigências do mercado, muitos alunos dos cursos de Ciências Contábeis consideram o mercado de trabalho extremamente difícil e saem da graduação sem se sentirem aptos o suficiente para assumir as atividades da área contábil (MACHADO; CASA NOVA 2008). Desse modo, Mendes (2000) considera que o despreparo dos alunos para assumir seus postos no mercado de trabalho, pode estar relacionado com as metodologias de ensino utilizada pelos docentes. Sendo que a Academia deve dar suporte para o desenvolvimento dos alunos e que isso inclui a aprendizagem na prática, onde os alunos possam se preparar para atuarem como profissionais de suas áreas (SAUAIA, 1995).

Diante do exposto, Santos (2003) aborda que “A arte de ensinar consiste em o educador saber escolher a técnica e os recursos mais adequados ao seu público.” Assim, identifica-se a necessidade de que os métodos de ensino devem estar alinhados as expectativas de aprendizagem dos alunos, sendo que algumas técnicas podem facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

Dessa forma os autores Siqueira *et al.* (2009) observam que há dois aspectos em que os desafios do ensino da contabilidade estão concentrados, o primeiro faz menção a interdisciplinaridade exigida aos profissionais de contabilidade, que requer além de conhecimentos teóricos o uso desses conhecimentos na prática. O outro aspecto se refere as mudanças que ocorrem nas organizações, o que implica em uma atualização constante dos profissionais contábeis. Logo, exigem-se também novas metodologias de ensino que deem suporte ao docente para que esse auxilie na aprendizagem significativa dos discentes de Ciências Contábeis (COELHO; BARRETO NETO; MARCELOS, 2008).

2.2 JOGOS DE EMPRESA

De acordo com Sauaia (1995) a origem dos jogos empresariais se deu a partir dos jogos de guerra que eram utilizados para vencer batalhas, conforme os jogos foram sendo aprimorados eles começaram a ser utilizados em Universidades como uma ferramenta de ensino, tendo sua aplicação na Universidade de Washington em 1957.

Nesses Jogos podem-se simular empresas de qualquer tamanho e área, fazendo com que os alunos tomem decisões e reflitam sobre os resultados obtidos, aprendendo com os erros e evitando tais decisões nas empresas reais (SAUAIA, 1995). O jogo vai acontecendo a partir de rodadas e a cada decisão tomada pelos alunos surge um resultado diferente na empresa, dessa forma eles tomam novas decisões, repetindo um ciclo por certo número de vezes, o que propicia a aprendizagem (TANABE, 1977).

Diante do exposto, os Jogos de Empresa podem ser classificados como um laboratório de aprendizagem que proporciona aos alunos uma simulação da realidade empresarial a qual muitas vezes não estão acostumados (SANTOS, 2003). Para Kallas (2003, p.2) “O caráter lúdico dos jogos somado ao ambiente fortemente participativo e centrado no educando, proporciona aos discentes uma possibilidade de aprendizagem satisfatória e efetiva.” Dessa forma, Casagrande (2014, p.36) complementa que:

(...) a atitude do professor requer um processo de mudança: sua postura deverá ser a de quem incentiva, motiva, leva o aluno a explorar novos ambientes de aprendizagem, tanto presenciais como virtuais, com domínio das novas tecnologias; deverá valorizar o processo coletivo de aprendizagem e repensar o processo de avaliação, com *feedback* contínuo para que o aluno supere as dificuldades encontradas.

Nessa perspectiva, Bernard (2007), expressa que os Jogos de Empresas possibilitam aos alunos se tornarem agentes ativos do processo de aprendizagem, pois a partir dos jogos é possível transferir os conceitos teóricos para o campo prático. Porém, um Jogo de empresa não é substituto de uma metodologia de ensino e sim uma ferramenta de suporte ao docente para motivar, capacitar e desenvolver habilidades intelectuais nos alunos, tendo o professor a tarefa de analisar se aquela ferramenta trará resultados de aprendizagem aos discentes (MENDES, 2000). Pois de acordo com Horita (2005) nem todos os alunos tem a preferência pela aprendizagem vivencial possibilitada pelos jogos de empresas, sendo que algumas pessoas preferem aprender apenas assistindo e observado.

Os autores Mrtvi *et al.* (2017), classificam as pesquisas em Jogos de Empresas como: Simulações como Objeto de Pesquisa (SCOPE), que considera a pesquisa como a própria simulação, a efetividade dos jogos como ferramenta de ensino e a satisfação dos alunos. Ou como Simulações como Ambiente de Pesquisa (SCAPE) são coletados dados relacionados às decisões dos alunos, com objetivo de analisar possíveis variações no comportamento desses em relação à tomada de decisões.

2.3 JOGOS DE EMPRESA NO ENSINO DA CONTABILIDADE

Sauaia (1995) ressalta que a utilização de Jogos de Empresas é um recurso valioso para o ensino, pois combina a satisfação e a aprendizagem dos alunos e considera que essa ferramenta quando bem explorada pode contribuir com avanços para a educação gerencial. O que está alinhado com o que foi exposto por Santos (2003) que observou durante o experimento das atividades Jogos de Empresas, que os participantes foram agentes ativos do processo e proporcionaram um clima-ambiente estimulante para o ensino e à aprendizagem.

Mendes (2000), em sua pesquisa, apresenta como resultado que ao iniciar o Jogo de Empresa os alunos tinham dificuldades em relação à tomada de decisão sobre Recursos Humanos, Precificação, Custos dos Produtos e Marketing. Também foi observado que, num primeiro momento os alunos tomavam decisões simples, que tinham resultados drásticos na empresa. No decorrer das rodadas os alunos foram compreendendo os conceitos e observando os resultados de suas decisões, dessa forma, passaram a tomar decisões mais precavidas e discutir entre os colegas a melhor decisão a ser tomada. Os alunos consideraram benéfico para seu aprendizado o uso de Jogos de Empresas por alinhar teoria e prática.

Casagrande *et al.* (2014) realizou um estudo com o objetivo de analisar o JE-Tributos como ferramenta de ensino de Contabilidade Tributária e observou como resultados que as aulas se tornaram mais dinâmicas e que os alunos passaram a visualizar de uma maneira mais rápida os efeitos em suas tomadas de decisões, concluindo que a ferramenta JE-Tributos fornece aos alunos condições de reflexões sobre os conhecimentos adquiridos.

Nos estudos de Horita (2000) é possível observar alguns benefícios mencionados pelos alunos ao utilizarem o Jogo de Empresa, como: aquisição de visão holística da contabilidade, prática de negociação e decisão em grupo, a importância da utilização da informação contábil no processo de tomada de decisão gerencial, entre outros. Horita (2000) ainda ressalva que há poucas pesquisas sobre Jogos de Empresas no Ensino da Contabilidade e sugere para pesquisas futuros o uso dos Jogos nos ambientes virtuais ofertados através da internet.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para alcançar o objetivo desse estudo, que é identificar o perfil das pesquisas realizadas sobre os Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade realizadas como produção científica final de programas de Pós-graduações em Ciências Contábeis e áreas afins. Dessa forma, quanto aos objetivos a pesquisa foi classificada como descritiva, pois busca descrever características de uma população ou fenômeno (GIL, 2008).

Quanto à abordagem, o estudo foi classificado como uma pesquisa qualitativa, pois busca compreender e classificar processos vividos por grupos sociais (RICHARDSON, 1999). Quanto aos procedimentos para realizar a coleta de dados foi realizada uma pesquisa documental, que de acordo com Fonseca (2002) "a pesquisa documental recorre a fontes mais diversificadas e dispersas, sem tratamento analítico" dessa forma, foi analisada a produção científica de dezesseis Instituições de Ensino Superior (IES) que oferecem o Curso de Doutorado e Mestrado em Ciências Contábeis ou de áreas afins, como Controladoria, observando se as Teses e Dissertações produzidas pelos alunos contemplavam o tema Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade.

Para realizar a pesquisa, primeiramente foi necessário identificar quais IES ofertavam os cursos de Pós-Graduação, Doutorado e Mestrado, em Ciências Contábeis ou áreas afins. Dessa maneira, foi realizada uma busca no site da CAPES dos cursos recomendados e reconhecidos pelo Ministério da Educação (MEC). Atualmente há 61 (sessenta e um) cursos de Doutorado na linha de Administração, Contabilidade e Turismo, sendo que desses cursos apenas 14 (quatorze) IES ofertam os programas de Doutorado e Mestrado em Contabilidade, essas IES foram listadas na Tabela 1, assim como a quantidade de produção científica realizada nos programas de pós-graduação de Contabilidade de cada IES.

Tabela 1- Instituições de Ensino Superior e quantidade de Produção Científica

Instituições de Ensino Superior	Nota de classificação do Mestrado - Capes	Nota de classificação do Doutorado - Capes	Quantidade de Teses publicadas no acervo online	Quantidade de Dissertações publicadas no acervo online
FUCAPE/ES	4	4	6	299
FURB	4	4	21	172
UNB	5	5	0	12
UNB/UFPB/UFRN	5	5	64	313
USP	6	6	191	240
USP – Ribeirão Preto	4	4	3	113
UNISINUS	5	4	4	244
UFPB	4	4	0	14
UFMG	4	4	0	57
UFPE	4	4	0	90
UFSC	4	4	1	130
UFU	3	4	0	38
UFC	4	4	0	227
UFPR	4	4	0	Indisponível no momento da pesquisa
UFRJ	5	4	Indisponível no momento da pesquisa	138
Total	-	-	290	2087

Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

Para identificar o número de Teses e Dissertações defendidas nas Instituições foi realizada uma busca no site de cada IES e os dados listados na Tabela 1 retratam as Dissertações e Teses disponíveis no acervo ou repositório de cada Instituição nos meses de julho e agosto de 2017, período em que foi realizada a pesquisa. Na IES FUCAPE do Espírito Santo, nos anos de 2004 a 2011 a Fundação não sinalizou diferença entre mestrado acadêmico ou profissional, nos anos de 2012 a 2017 passou a ter a legenda mestrado profissional ou acadêmico, dessa forma nos anos de 2012 a 2017 foi considerado para essa pesquisa apenas teses ou dissertações na linha acadêmica, resultando em seis Teses e duzentas e noventa e nove dissertações, de acordo com o que estava disponível no site da FUCAPE-ES.

No período da pesquisa o acervo da UFRP não apresentava nenhuma Tese e o acervo de dissertações estava indisponível. No site do programa de pós-graduação da UFRJ a busca por Teses se encontrava indisponível no momento.

Após o processo de identificação das IES, foi realizada uma busca sistemática no repositório de Teses e Dissertações de cada IES, realizando buscas pelas palavras “Jogo de Empresas”, “Jogos de Empresas”, “Ensino”, no título, nos resumos e nas palavras-chaves. Quando o site da instituição, o qual estava disponível o repositório, não fornecia a ferramenta de busca avançada foi necessário fazer uma busca manual. Desta forma, primeiro foram lidos os títulos dos trabalhos, se ele estivesse voltado para o tema de Jogos de Empresa era selecionado e se estivesse voltado para temas como: Educação ou Ensino ou Tecnologias no Ensino, o estudo era selecionado e revisado para ver se estava alinhado com essa pesquisa.

A partir do resultado das buscas, foram encontradas 10 (dez) pesquisas realizadas em cursos de Doutorado ou Mestrado de Contabilidade que continham as palavras: Jogo / Jogos de Empresas / Ensino. As pesquisas encontradas foram analisadas, a fim de identificar se elas estavam relacionadas com a aplicação de Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade. Embora as dez pesquisas continham as palavras que orientaram a busca sistemática, o objetivo de cinco pesquisas era divergente ao que se buscou para esse estudo, pois as palavras Jogo / Jogos de Empresa / Ensino não faziam parte da finalidade das pesquisas e apenas apareciam como um complemento, dessa forma essas 5 (cinco) pesquisas foram excluídas da amostra, restando 2 (duas) teses e 3 (três) dissertações, conforme apresenta o Quadro 1. Também, é importante salientar que foi identificada, através da leitura das referências dos estudos observados, a Dissertação “Simulação em forma de “Jogos de Empresas” aplicada ao ensino de contabilidade” de Clóvis Beppu, apresentada em 1984 como requisito para o título de Mestre em Ciências Contábeis da Universidade de São Paulo, porém esse estudo não foi localizado no repositório de Teses e Dissertações da USP.

Quadro 1 - Teses e Dissertações analisadas

FAVARIN, Antonio Marcos. Uma contribuição à modelagem de simulador de transações aplicado ao ensino da contabilidade geral. 2000. Tese (Doutorado em Ciências Contábeis). Programa de Pós-Graduação em Controladoria e Contabilidade. Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.
SOUZA, Moisés Pacheco de. Capacidade Predativa e Desempenho Gerencial em Jogos de Negócios. 2009. Dissertação (Mestrado em Contabilidade). Programa de Pós-graduação em Contabilidade, Centro Sócio-Econômico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.
MELLO, Róbison Fabiano. A Contribuição para a Formação do Profissional Contábil proporcionada pelo Ensino Mediante Jogos de Empresa. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências Contábeis). Programa de Pós-Graduação em Ciências Contábeis, Unidade Acadêmica de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2010.
SILVA, Paulo Roberto Pimenta da. A Contribuição da Disciplina Jogos de Empresas na Formação de Alunos do Curso de Ciências Contábeis da Universidade do Estado de Mato Grosso – ENEMAT. 2013. Dissertação (Mestrado em Ciências Contábeis). Programa de Pós-Graduação em Ciências Contábeis MINTER-UNISINUS/UNEMAT, Unidade Acadêmica de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2013.
PINTO, Marcos Roberto. Educação com Entretenimento: Um experimento com SIMCITY para curtir e aprender Contabilidade Governamental. 2014. Tese (Doutorado em Ciências) Programa de Pós-Graduação em Controladoria e Contabilidade. Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Das dissertações encontradas sobre o tema, 2 (duas) são da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 1 (uma) da Universidade Federal de Santa Catarina e as 2 (duas) teses são da Universidade de São Paulo. Cabe observar que os trabalhos foram produzindo no período de 2000 a 2014. Dessa forma, esse estudo foi realizado a partir de análise documental, identificando as Instituições de Ensino Superior, os títulos das obras, a autoria, os objetivos específicos, suas justificativas, os procedimentos metodológicos utilizados nas produções científicas e os principais resultados evidenciados pelos autores.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Com a intenção de identificar o perfil das pesquisas realizadas sobre Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade, foi analisado o título, o resumo, as palavras-chaves, a introdução e a conclusão das teses e dissertações. No Quadro 2 foi apresentado o Objetivo Geral e a Justificativa dos estudos com a intenção de identificar a finalidade das pesquisas analisadas.

4.1 IDENTIFICAÇÃO DOS OBJETIVOS E JUSTIFICATIVAS DAS PESQUISAS

Quadro 2 – Objetivo e Justificativa das Teses e Dissertações Analisadas

Autor da pesquisa	Objetivo Geral:	Justificativa:
FAVARIN (2000)	Elaborar um simulador de transação em forma de jogo aplicado ao ensino da Contabilidade Geral, disciplina básica nos currículos de Ciências Contábeis e a sua aplicação em sala de aula.	Buscar novas formas de ensino para a contabilidade.
SOUZA (2009)	Verificar se existem relações significativas entre a redução do erro de previsão e a melhoria do desempenho empresarial nos jogos de negócios.	Divergência entre os resultados de aprendizagem dos alunos e o desempenho empresarial nos jogos de negócio.
MELLO (2010)	Identificar quais as contribuições proporcionadas para a formação do profissional contábil mediante a aplicação dos Jogos de Empresas, a partir da Disciplina Laboratório de Gestão II nos semestres 02/2009 e 01/2010.	Ainda não ocorreram no Brasil pesquisas que indicassem as contribuições dos jogos na formação dos alunos de contabilidade.
SILVA (2013)	Descrever a contribuição da disciplina jogos de empresa na formação de alunos do curso de Ciências Contábeis da Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT, dos campi de Sinop, Tangará da Serra e Cáceres.	Avaliação de disciplina de Jogos de Empresa no ensino da Contabilidade, dando retorno aos discentes e docentes do curso.
PINTO (2014)	Analisar os efeitos do emprego de jogos e simulações nas atividades educacionais, bem como a sua contribuição para a composição de um ambiente que promova aumento nos níveis de motivação e de desempenho no processo de aprendizagem.	A relevância do tema se dá em virtude da atenção dada ao problema gerado pelo descompasso entre as demandas dos estudantes nascidos na era do domínio dos aparatos digitais, e a oferta de metodologias ainda baseada em estratégias convencionais.

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

É possível observar, diante do que foi apresentado como objetivo geral das produções científicas, que os estudos buscam relacionar os Jogos de Empresas com o Ensino e a

Aprendizagem da Contabilidade. As pesquisas de PINTO (2014), MELLO (2010), SILVA (2013) E FAVARIN (2000) podem ser classificadas como Simulações como Objeto de Pesquisa (SCOPE), pois o fenômeno de pesquisa é a “própria simulação, sua efetividade no processo de ensino e aprendizagem, ou, ainda, a satisfação dos participantes proporcionada pela dinâmica desenvolvida.” (MRTVI *et al.*, 2017). Já a pesquisa de Souza (2009) pode ser classificada como Simulações como Ambiente de Pesquisa (SCAPE), pois nesse tipo de estudos “são coletados dados acerca das decisões dos sujeitos, sob circunstâncias relativamente controladas (...), com objetivo de analisar possíveis variações no comportamento do tomador de decisão.” (MRTVI *et al.*, 2017).

4.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICO DAS PESQUISAS

Conhecer os procedimentos metodológicos utilizados na elaboração de pesquisas possibilita que outros autores reproduzam ou realizem pesquisas similares as já elaboradas e também identifiquem meios para realizar novas pesquisas. Na Quadro 3 estão apresentados os procedimentos metodológicos que os autores utilizaram para realizar suas pesquisas. É importante salientar que em alguns estudos foi utilizado mais do um procedimento quanto aos meios e quanto as técnicas de coleta e análise de dados.

Quadro 3 – Procedimentos Metodológicos utilizado nas Teses e Dissertações

Objetivo	Nº	Abordagem do problema	Nº	Meios	Nº	Técnicas de Coleta e Análises dos Dados	Nº
Exploratório	2	Qualitativo	3	Pesquisa-ação	3	Simulação	3
Exploratório-Descritivo	2	Quantitativo	1	Pesquisa de campo	1	Questionário	2
Explicativo	1	Quantitativo- Qualitativo	1	Estudo de Caso	1	Entrevista	2
				Levantamento	1	Observação	2
						Planilhas Eletrônicas	2
						Documentos	1
						Formulário	1
						Análise descritiva	1
		Análise Estatística	2				

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Quanto aos objetivos de pesquisa não houve uma predominância de classificação pelos autores, porém é possível identificar que quatro estudos tem característica exploratória. Apenas o estudo de Souza (2009) foi classificado como explicativo, tendo como justificativa o fato de que o estudo procura uma relação de causa e de efeito de indicadores conhecidos. Quanto à abordagem do problema de pesquisa é possível verificar que os autores deram preferências ao método qualitativo, Pinto (2014) utilizou a abordagem quali-quantitativa e Souza (2009) utilizou apenas a abordagem quantitativa, esses resultados estão alinhados com o que foi observado por Mrtvi *et al.* (2017), que sinaliza que as pesquisas classificadas como SCOPE tem uma tendência a abordagem qualitativa e as classificados como SCAPE utilizam a abordagem quantitativa.

Para a realização do estudo os autores deram preferência pela Pesquisa-ação, pois eles eram os docentes das disciplinas em que foi aplicado os Jogos de Empresas. É importante

ressaltar que os autores Pinto (2014) e Souza (2009) salientam que suas pesquisas são quase-experimental, utilizando variáveis dependentes e independentes na construção do estudo.

Em relação aos procedimentos utilizados, a técnica de simulação foi a mais utilizada, pois os simuladores fazem parte da composição dos Jogos de Empresas (KALLAS, 2003). A utilização de questionários, entrevistas e observação foram utilizadas para coletar dados antes, durante e depois da utilização dos Jogos de Empresa pelos alunos.

4.3 RESULTADOS DAS PESQUISAS

A utilização dos Jogos de Empresas como ferramenta de ensino é um recurso que possibilita aos discentes alinhar seus conhecimentos teóricos com a prática empresarial (SAUAIA, 1995). Dessa forma, buscou-se identificar os resultados das pesquisas analisadas, como pode ser observado no Quadro 4.

Quadro 4 – Resultados observados pelos autores das Teses e Dissertações

FAVARIN (2000)	Concluiu-se que a utilização de simuladores de transações em forma de jogos, conforme o modelo proposto, será de grande utilidade para os professores que ministram a disciplina de Contabilidade Geral, proporcionando, além da motivação aos alunos, tão importante para a facilidade de aprendizagem, também uma ampla visão da disciplina como instrumento de informação para a tomada de decisões, sem prejuízo do aprendizado de habilidades necessárias ao desempenho das funções contábeis exigidas dos contadores.
SOUZA (2009)	Os principais resultados encontrados possibilitam observar que houve melhorias de previsão dos indicadores, refletindo a experiência das equipes no decorrer dos períodos. E ainda se identificou que os erros de previsão da função gerencial “presidência” são as que mais influenciam o desempenho geral da organização.
MELLO (2010)	As análises de entrevistas e de observações conduzem ao entendimento de que o ensino mediante jogos de empresa concede ao aluno uma oportunidade de agregar conhecimento, e de rever conceitos e ensinamentos aos quais o mesmo aprendeu em diversas disciplinas, sendo que muitas delas foram vivenciadas somente na parte teórica.
SILVA (2013)	Os resultados da pesquisa permitem concluir, do ponto de vista dos alunos, que a disciplina jogos de empresa contribuiu para a sua compreensão acerca da visão sistêmica da organização; capacitou-lhes a enfrentar o processo de tomada de decisão mediante a compreensão acerca da utilização de decisão compartilhada, em que deve-se analisar os dados dos diversos setores que compõem a organização; despertou-lhes a importância de o gestor estar de posse de informações gerenciais relacionadas com os diversos setores da empresa, para adotar medidas apropriadas que mantenham a organização no rumo esperado, fazendo-se o necessário para tal ter uma visão de mercado.
PINTO (2014)	As conclusões indicam a existência de efeitos positivos da aplicação de jogos eletrônicos, na constituição de ambientes instrucionais, quando realizadas comparações com os resultados alcançados com a aplicação de técnicas convencionais na execução de processos educacionais.

Fonte: Dados da Pesquisa, 2017.

Os resultados observados nas produções científicas analisadas foram de que os Jogos de Empresas são ferramentas de ensino que possibilitam o ensino e a aprendizagem da Contabilidade, principalmente, por propiciar aos alunos o alinhamento do conhecimento teórico, obtido em diversas disciplinas, à utilização na prática. Favarin (2000) e Mello

ressaltaram que a ferramenta Jogos de Empresas motiva os alunos para aprenderem mais, por não se tratar de uma metodologia convencional, resultado também observado por Casagrande (2014) que aborda que os alunos motivam-se com os jogos de empresas pela sua dinamicidade.

Mello (2010) e Silva (2013) abordam o fato de que ao utilizarem os Jogos de Empresas os alunos podem aprender e rever conceitos de outras disciplinas, assim como ter uma visão sistêmica sobre o ambiente empresarial, o que também é encontrado por Horita (2000) que salienta que os alunos, a partir dos usos dos Jogos de Empresas, constroem uma visão holística do uso da contabilidade, assim como a importância da informação contábil para o gerenciamento de uma organização.

Os resultados obtidos por Souza (2009) demonstram que conforme as experiências que os alunos vão acumulando durante as rodadas dos Jogos de Empresas, eles vão aprendendo como tomar melhores decisões. Esse resultado também foi apontado por Mendes (2000) que explica que os alunos foram tendo resultados mais positivos após algumas rodadas, pois já tinham compreendido alguns conceitos que afetavam suas tomadas de decisões.

De maneira geral, é possível identificar que as cinco pesquisas demonstram que os Jogos de Empresas são importantes ferramentas para o Ensino da Contabilidade, pois tem características que motivam os alunos, além de proporcionar a eles a vivência de uma realidade empresarial simulada, a qual muitos não têm acesso durante sua formação na graduação de Ciências Contábeis (MACHADO; CASA NOVA 2008).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo procurou realizar uma breve análise sobre a produção científica sobre os Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade, a fim de identificar o perfil desses estudos e organizar os elementos da pesquisa para que estudos futuros sobre o tema tenham uma orientação sobre as produções científicas já realizadas. Dessa forma, foi analisado o título, o resumo e as palavras-chaves das Teses e Dissertações para saber se essas estavam alinhadas ao tema Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade.

Foram selecionadas três Dissertações e duas Teses que compreendiam o tema, e a partir dessa seleção foi possível verificar os objetivos gerais, as justificativas, os procedimentos metodológicos e os resultados observados nos estudos. Dessa forma, esses elementos observados nas pesquisas foram organizados e apresentados como resultado desta pesquisa. A partir da leitura dos estudos foi possível identificar que seus objetivos estavam relacionados a observar a relação da aprendizagem dos alunos de Ciências Contábeis a partir da utilização de Jogos de Empresas como ferramenta de ensino.

Como resultado dos estudos, foi possível verificar que os Jogos de Empresa são ferramentas alternativas que podem ser utilizadas pelos docentes para promover o ensino da contabilidade. Algumas características positivas sobre os jogos apresentada pelos autores das pesquisas, são: que os jogos permitem que os alunos tenham uma vivência da realidade empresarial, possibilitando que adquiram experiência a partir de uma simulação; compreendam conceitos teóricos e os relacionem com as práticas contábeis. Ainda, os autores apontam que conforme os alunos vão obtendo experiências no jogo, melhoram suas tomadas de decisões em relação às áreas da empresa.

Alguns autores ainda ressaltam que os alunos consideram os Jogos de Empresas como uma ferramenta de ensino eficiente, por promover dinamismo a aula e sair do modo convencional ao que os alunos estão habituados. Dessa forma, fica evidente que os Jogos de Empresas podem ser uma ferramenta de ensino que auxiliam os professores no processo de Ensino de Contabilidade, o que remete a necessidade de novas pesquisas que abranjam o tema para disseminar essa ferramenta no ensino da contabilidade.

REFERÊNCIAS

BERNARD, R. Jogos de Empresas para Capacitação Estratégica e Simulação Gerencial. In: COSTA, E. A. **Gestão Estratégica**: da empresa que temos para a empresa que queremos. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2007.

BUTZKE, M. C.; ALBERTON, A. Estilos DE aprendizagem e Jogos de Empresa: a percepção discente sobre estratégia de ensino e ambiente de aprendizagem. **REGE – Revista de Gestão**. São Paulo, v. 24, n. 1, p. 72 – 84 Jan./ mar. 2017

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução nº 6, de 10 de março de 2004**. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Ciências Contábeis, bacharelado, e dá outras providências.

CASAGRANDE, M. D. H. *et al.* Jogos de Empresas no Ensino da Contabilidade Tributária. **Contabilidade Vista & Revista**, Belo Horizonte, v. 25, n. 1, p. 34-58, jan./abr. 2014.

COELHO, M. A.; BARRETO NETO, R. S.; MARCELOS, M. F. Gerando aprendizagem significativa: as metáforas na aprendizagem da contabilidade. **Revista comunicação & educação**, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 23-31, 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6ed. São Paulo: Atlas, 2010.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila

HORITA, J. Y. Jogos de Empresas e sua Aplicação no Ensino da Contabilidade. 2005. Dissertação. (Mestrado em Controladoria e Contabilidade Estratégica) Centro Universitário Álvares Penteado – UNIFECAP. São Paulo, 2005.

KALLAS, D. A Utilização de Jogos de Empresas no Ensino da Administração Seminário de Administração – VI SEMEAD – FEA – USP, 2003, São Paulo, SP. **Anais...** Mar. 2003.

LEAL, E.A.; BORGES, M. P. P. Estratégias de ensino aplicadas na área da contabilidade gerencial: um estudo com discentes do curso de ciências contábeis. **Revista Ambiente Contábil**, Natal, v. 8. n. 2, p. 1-18, 2016.

MACHADO, V. S. A.; CASA NOVA, S. P. C. Análise Comparativa entre os Conhecimentos Desenvolvidos no Curso de Graduação em Contabilidade e o Perfil do Contador Exigido pelo Mercado de Trabalho: Uma Pesquisa de Campo sobre Educação Contábil. **REPEC – Revista**

de Educação e Pesquisa em Contabilidade. Brasília, v. 2, n. 1, art. 1, p. 1-23 – jan./abr. 2008.

MENDES, J. B. Utilização de Jogos de Empresas no Ensino de Contabilidade – Uma experiência no curso de Ciências Contábeis na Universidade Federal de Uberlândia. **Contabilidade Vista & Revista.** Belo Horizonte, v.11, n.3, p. 23-41, dez. 2000.

MRTVI, O. V. *et al.* Jogos de Empresas: Abordagens ao Fenômeno, Perspectivas Teóricas e Metodológicas. **RAC**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 1, art. 2, p. 19-40, Jan./Fev. 2017.

OLIVEIRA, M. A.; SAUAIA, A. C. A Impressão Docente para Aprendizagem Vivencial: Um estudo dos benefícios dos jogos de empresas. **Revista de Administração: ensino e pesquisa**, Rio de Janeiro, v.12, n.3, p.355-391, Jul/Ago/Set. 2011.

PORTAL CAPES – Cursos de Pós-graduação na linha de pesquisa Administração, Ciências Contábeis e Turismo. Disponível em:
<<https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/programa/quantitativos/quantitativoIes.jsf?areaAvaliacao=27&areaConhecimento=60200006>> Acesso em: 05 jul. 2017.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa Social:** métodos e técnicas. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

ROSAS, A. R.; SAUAIA, A. C. A. . Jogos de Empresas na Educação Superior no Brasil: Perspectivas para 2010. In: XXX EnANPAD - Encontro da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Administração, 2006, Salvador, BA. **Anais...** 2006. v. 1. p. 1-15.

SANTOS, R. "Jogos de empresas" aplicados ao processo de ensino e aprendizagem de contabilidade. **Revista Contabilidade e finanças**, São Paulo, v.14, n. 31 Jan./Abr. 2003.

SAUAIA, A. C. **Satisfação e Aprendizagem em Jogos de Empresas:** Contribuições para a Educação Gerencial. 1995. Tese (Doutorado em Administração) – Programa de Pós-graduação em Administração. Faculdade de Economia e Administração. Universidade de São Paulo. São Paulo, 1995.

SIQUEIRA, J. R. M. *et al.* Aprendizagem baseada em problemas: o que os médicos podem ensinar aos contadores. **Contabilidade Vista & Revista**, Belo Horizonte, v. 20, n. 3, p. 101-125, 2009

SOUZA, A. A. *et al.* Ensino da contabilidade gerencial: estudo dos cursos de ciências contábeis das melhores universidades brasileiras. **Revista Contemporânea de Contabilidade**, Florianópolis, v. 1, n. 10, p. 69-90, 2008.

TANABE, M. **Jogos de empresas.** Dissertação (Mestrado). 1977. Faculdade de Economia e Administração. Universidade de São Paulo. São Paulo, 1977.