

Uso de Jogos de Empresas na Área Contábil e de Negócios para o Desenvolvimento de Competências: Uma Revisão Sistemática da Literatura

Using Business Games in Accounting and Business for Skills Development: A Systematic Literature Review

Andreia Marques Maciel de Carvalho

Mestre em Administração de Organizações pela Universidade de São Paulo (USP)
Faculdade de Ciências Contábeis, FACIC (UFU), Uberlândia/MG, Brasil

E-mail: andrea.carvalho@ufu.br

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-5187-093X>

Gilberto José Miranda

Doutor em Controladoria e Contabilidade da FEA (USP) Professor Associado na Faculdade de Ciências Contábeis FACIC (UFU), Uberlândia/MG, Brasil

E-mail: gilbertojm@ufu.br

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1543-611X>

Ricardo Rocha de Azevedo

Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Controladoria e Contabilidade da Faculdade de Administração, Economia e Contabilidade de Ribeirão Preto – FEARP-USP

Professor na Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto.

Avenida Bandeirantes, 3900, Bloco C2, sala 41. Bairro Monte Alegre - Ribeirão Preto / SP
CEP 14040-905

Telefone: (16) 3315-4971

E-mail: ricardo.azevedo@usp.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6302-0760>

Resumo

Este estudo teve por objetivo analisar quais as competências profissionais têm sido cultivadas por meio da utilização de jogos de empresas na área contábil e de negócios, conforme a literatura especializada. Para alcançar esse objetivo, foi realizada uma pesquisa do tipo Revisão Sistemática da Literatura baseada na metodologia *ProcNow-C*, de 2010 a 2023, nas bases de dados *Web of Science*, *Science Direct-Elsevier* e *Scopus-Elsevier*. Identificou-se inicialmente um total de 95 artigos, coletados entre os meses de abril e agosto de 2023. Após excluir os artigos inelegíveis para o escopo da revisão, passou-se para análise das 45 pesquisas remanescentes. Os resultados demonstram que os jogos, principalmente os digitais, são amplamente utilizados na área de negócios em geral. Porém, na área contábil as pesquisas não têm abrangido todas as competências técnicas (conhecimentos) preconizadas pela IFAC. Além disso, foram identificadas diversas habilidades que os jogos são capazes de proporcionar aos estudantes, alinhadas às competências da IFAC. A partir desses achados, propõe-se que sejam desenvolvidos e testados empiricamente jogos contábeis nas áreas de relatórios financeiros, governança, risco e controle interno, regulação, tecnologia da informação e economia. Os resultados podem contribuir para pesquisadores sobre o tema, bem como docentes de contabilidade e da área de negócios.

Palavras-Chave: Jogos de Empresas; Revisão Sistemática; Negócios; Contabilidade; Competências.

Abstract

Submetido em 01/03/2024 e aceito em 04/07/2024 por Márcia Carvalho após o processo de Double Blind Review

This study aimed to analyze which professional skills have been cultivated through the use of business games in the accounting and business areas, according to specialized literature. To achieve this objective, a Systematic Literature Review type of research was carried out based on the ProcNow-C methodology, from 2010 to 2023, in the Web of Science, Science Direct-Elsevier and Scopus-Elsevier databases. A total of 95 articles were initially identified, collected between the months of April and August 2023. After excluding articles ineligible for the scope of the review, the remaining 45 studies were analyzed. The results demonstrate that games, especially digital ones, are widely used in business in general. However, in the accounting area, research has not covered all the technical skills (knowledge) recommended by IFAC. Furthermore, several skills that games are capable of providing to students were identified, aligned with IFAC competencies. Based on these findings, it is proposed that accounting games must be developed and empirically tested in the areas of financial reporting, governance, risk and internal control, regulation, information technology and economics. The results can contribute to researchers about the topic, as well as accounting and business teachers.

Keywords: Business Games; Systematic Review; Business; Accounting; Competences.

1 Introdução

As teorias contemporâneas de aprendizagem destacam que a eficácia do processo educacional é maximizada quando esse é ativo, experiencial, situado, baseado em problemas e proporciona *feedback* imediato (Boyle, Connolly & Hailey, 2011; Smith & Brauer, 2018). Os jogos de empresas, uma metodologia ativa que existe desde os anos 50, têm sido reconhecidos pela literatura como uma ferramenta valiosa para induzir os discentes a vivenciar pensamentos e comportamentos que replicam situações do mundo real, inseridos no contexto de aprendizagem em ambientes de sala de aula (Faria, Hutchinson, Wellington & Gold, 2009).

A integração de tecnologias educacionais, que incluem jogos ou elementos de jogos, pode tornar as práticas de ensino mais interativas, envolventes e divertidas (Savi & Ulbricht, 2008; Barbosa Neto & Souza, 2013). Dada a crescente popularidade dos jogos entre os jovens, docentes têm adaptado jogos para uso educacional (Johnson & Mislin, 2011), inclusive na área de negócios (Torga, Barbosa, Carrieri, Ferreira & Yoshimatsu, 2018).

A origem dos jogos de empresas remonta a 1956, com o desenvolvimento do "*Top Management Decision Game*" nos Estados Unidos pela *American Management Association*, inicialmente adaptado de jogos militares para aplicação no ambiente empresarial (Santos, 2003). Com o avanço da tecnologia computacional, os jogos de empresas evoluíram, permitindo modelos mais complexos e precisos.

No Brasil, a adoção de jogos de empresas começou a se popularizar nos anos 1970, impulsionada pelo estudo de Tanabe (1973), ganhando destaque na década de 1980 com a utilização de modelos importados dos Estados Unidos (Gramigna, 1994; Lopes, 2001; Sauaia & Zerrenner, 2009). Atualmente, as simulações empresariais são amplamente empregadas como instrumentos de treinamento e desenvolvimento gerencial, aproximando os discentes da prática empresarial no ambiente acadêmico (Quirino, Azevedo, Gomes & Lins, 2019).

Os jogos de empresas se destacam por sua relevância na aprendizagem experiencial como uma metodologia em que o docente é o facilitador, tendo o discente como centro da ação, cuja aprendizagem é impulsionada pela experiência individual (Arbex, Corrêa, Melo Jr, Ribas Lopes, 2006). Os jogos proporcionam a aprendizagem experiencial aos discentes, integrando diversas áreas práticas presentes na matriz curricular, o que possibilita um ambiente prático para utilização das teorias abordadas em classe na tomada de decisão (Sauaia & Zerrenner, 2009). Essa estratégia de ensino oportuniza ao discente o aprendizado do processo de gestão organizacional, a fim de instruí-lo para solucionar problemas, realizar diagnósticos, bem como agir de maneira proativa diante dos eventos empresariais (Hemzo & Lepsch, 2006).

O uso de jogos pode proporcionar uma aprendizagem mais prática para os estudantes, permitindo-lhes experimentar diversas estratégias e situações específicas de forma simulada (Zulfiqar et al., 2019). Essa estratégia de ensino oferece aos discentes a oportunidade de avaliar as consequências de suas decisões em diferentes setores empresariais, devido à redução de tempo e espaço na experiência. Além disso, o jogo incentiva a reflexão sobre erros e acertos (Lacruz, 2004; Liao, Huang & Wang, 2015).

Por intermédio dos jogos, os discentes podem simular a criação e gestão de diferentes negócios, encarando os desafios e obstáculos em um ambiente sem risco, bem como alcançar recompensas (Zulfiqar et al., 2019). À medida que a complexidade aumenta nos jogos de empresas, melhor é a representação do ambiente de negócio do mundo real (Faria, Hutchinson, Wellington & Gold, 2009). Na percepção de discentes e de coordenadores, o trabalho em equipe e a integração de conteúdo de diversas áreas do conhecimento são aspectos que concorrem para a adoção de jogos de empresas em sala de aula (Motta & Quintella, 2012; Neves & Alberton, 2017).

A literatura tem trazido discussões e propostas sobre o uso de jogos de empresas específicos no processo de ensino-aprendizagem em contabilidade, como o "Jogo da Cerveja", direcionado para a área de Ciências Contábeis (Santos, 2003). Casagrande, Bornia, Casagrande e Von Mecheln (2014) introduzem o jogo JE - Tributos como suporte ao aprendizado de Contabilidade Tributária, destacando contribuições para a abordagem de temas da disciplina e sua assimilação. Um exemplo adicional é o jogo *Double Entry Bookkeeping or Accounting History* (DEBORAH), abordando a história da contabilidade (Malaquias, Malaquias & Hwang, 2018).

Os estudantes concordam que o currículo do curso de contabilidade se concentra, principalmente, no conhecimento teórico e técnico, mas é insuficiente quanto à aplicação prática desse conhecimento para resolver problemas (Al Mallak, Tan & Laswad, 2020). Os jogos e aulas roteirizadas com abordagem de linguagem de jogos estão ganhando espaço nas universidades como estratégias motivacionais eficazes para promover uma aprendizagem mais rápida e aplicável à realidade (Hübner & Silva, 2020). Dessa forma, a utilização de jogos nos cursos de ciências contábeis e de negócios em geral se revela uma estratégia que pode ser eficaz para o desenvolvimento de competências essenciais. Essas competências fazem parte de um conjunto de capacidades exigidas pelos profissionais de contabilidade (IFAC, 2011), e têm sido caracterizadas como “conhecimentos, habilidades e atitudes”, que a literatura geralmente se refere com a sigla ‘CHA’.

A pesquisa busca preencher uma lacuna na literatura ao explorar as competências desenvolvidas pela implementação de estratégias de jogos de empresas no contexto educacional da contabilidade e de negócios. Os cursos de graduação em ciências contábeis têm sido considerados como sendo muito teóricos (Castro, 2009), e a estratégia de jogos empresariais no ensino pode ser um grande motivador para os discentes nesse contexto ao alterar a dinâmica do processo de ensino-aprendizagem, contribuindo com o desenvolvimento de competências necessárias e que são demandadas pelos profissionais que requerem não apenas conhecimento técnico, mas também habilidades práticas e de tomada de decisão.

Diante do exposto, esta pesquisa buscou responder a seguinte questão de pesquisa: como o uso de jogos de empresas auxilia no aprimoramento das competências (Conhecimentos, Habilidades e Atitudes - CHA) na área contábil e de negócios? Para responder à questão, a presente pesquisa tem como objetivo analisar quais competências profissionais têm sido cultivadas por meio da utilização de jogos de empresas na área contábil e de negócios, conforme a literatura especializada, mediante revisão de publicações realizadas em periódicos nacionais e internacionais entre 2010 e 2023.

Ao revisitar a literatura existente, este estudo busca contribuir com docentes e pesquisadores, fornecendo uma visão atualizada sobre o tema e detalhando estratégias para

preparar os discentes para os desafios do mercado de trabalho. Além disso, ao sistematizar os resultados dessa abordagem, busca contribuir com a evidenciação de conteúdos e metodologias necessários no curso, oferecendo *insights* para a elaboração de políticas educacionais e aprimoramento de abordagens metodológicas nas matrizes curriculares das Instituições de Ensino Superior.

2 Competências profissionais na área contábil

O conceito de competência tem sido discutido nos últimos anos, tanto na esfera acadêmica, quanto no ambiente empresarial. Nota-se diferentes interpretações desenvolvidas com o propósito de se conceituar competência, o qual está em constante aperfeiçoamento e desenvolvimento. As expressões mais comuns para descrever competência foram: (i) integração apropriada dos saberes, saber fazer e saber ser; (ii) sistema de conhecimentos conceituais e procedimentais; (iii) estado da pessoa; (iv) capacidade de transferir; (v) conjunto integrado de habilidades e capacidade de ação (Scallon, 2017).

A ação competente depende da mobilização de determinados recursos em um contexto (Le Boterf, 2003; Perrenoud, 2013; Zabala & Arnau, 2020). “Essa mobilização de recursos está no coração da definição de competência” (Scallon, 2017, p. 146). Isso quer dizer que, para que a competência seja aplicada em uma situação, é necessária a mobilização desses componentes/recursos de forma interligada ou sinérgica (Perrenoud, 2013).

Competência é, portanto, um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes que fundamentam um alto desempenho, destacando que o desempenho superior está intrinsecamente ligado à inteligência e à personalidade das pessoas (Fleury & Fleury, 2001). É importante salientar uma particularidade terminológica que ocorre na área contábil. A norma IES (*International Education Standard*) n. 2 da IFAC (*International Federation of Accountants*) conceitua o conjunto de conhecimentos relativos à área de “competência técnica”. Isso pode causar certa confusão, já que no âmbito da Educação, o termo competência envolve tanto conhecimento, quanto habilidades e atitudes. Assim, doravante, quando mencionarmos “competência técnica” o texto refere-se exclusivamente aos conhecimentos relativos à área.

As principais competências técnicas necessárias na área contábil são amplas e incluem conhecimento e acompanhamento das obrigações fiscais e atualizações na legislação, domínio e interpretação dos conceitos de contabilidade e finanças, atualização em técnicas de gestão, capacidade de comunicação e de ouvir eficazmente, habilidade analítica, integridade e confiança, raciocínio lógico, visão estratégica dos resultados, percepção e aplicação interdisciplinar do conhecimento, reflexão e análise crítica, comunicação verbal e escrita, autoavaliação, relacionamento interpessoal, valores éticos, participação e comprometimento, visão crítica do mundo e dos negócios, autocrítica e respeito (Cardoso, Mendonça Neto & Oyadomari, 2009).

As demandas do mercado, aliadas ao impacto da informação como recurso crucial, têm ampliado a importância e a contribuição dos profissionais de contabilidade. Essa transformação implica em mudanças significativas nas competências exigidas dos contadores para assegurar um desempenho eficaz em suas atividades (Damasiotis Trivellas, Santouridis, Nikolopoulos, & Tsifora, 2015).

As competências essenciais se destacam pela importância do conhecimento técnico, habilidades de análise e interpretação de dados, bem como a capacidade de se adaptar às mudanças constantes na legislação e nas práticas contábeis (Cardoso et al., 2010).

Tanto as competências técnicas, quanto as habilidades interpessoais são consideradas importantes para os profissionais da área contábil. Além disso, é necessário estar atualizado com as mudanças nas leis e regulamentações contábeis, bem como ter capacidade de análise crítica e resolução de problemas complexos (Carneiro & Silva Neto, 2015). As habilidades interpessoais referem-se à capacidade de garantir resultados por meio de interações

interpessoais, como habilidades pessoais, escuta, empatia, comunicação, motivação e gerenciamento de equipe (Tan & Laswad, 2018).

O profissional contábil deve adotar condutas éticas, possuir amplo conhecimento teórico em sua área e em disciplinas relacionadas aos negócios, demonstrar organização na execução de suas tarefas, agir com responsabilidade em todas as suas ações e manter um compromisso sólido com a profissão (Reis, Paton & Nogueira, 2012). Além das habilidades éticas e de resolução de problemas, são necessárias competências sistêmicas e analíticas, bem como competência técnico-profissional (Wollinger, Martins & Marinho, 2021). No entanto, as expectativas dos recrutadores em relação ao perfil desse profissional têm se mostrado insatisfatórias quando comparadas com a realidade observada no mercado, especialmente no que diz respeito à habilidade de resolução de problemas (Miranda, Lima & Souza, 2021).

Os usos das metodologias ativas por meio dos jogos de empresas podem contribuir para a melhoria do desempenho acadêmico dos discentes de ciências contábeis, além de promover o desenvolvimento de habilidades como responsabilidade, capacidade de trabalho em equipe, autonomia e leitura (Guerra & Teixeira, 2016; Guimarães, Cittadin, Giassi, Guimarães Filho & Bristot, 2016). Nesse sentido, os jogos de empresas têm o potencial de promover o desenvolvimento de habilidades de liderança, incluindo pensamento crítico, comprometimento, agilidade, inovação, criatividade, motivação, gestão de conflitos e formação de equipes (Tariq & Abonamah, 2021).

Por fim, cabe uma discussão acerca de como os profissionais contábeis têm enfatizado a importância do processo de ensino contábil e da formação de contadores globalmente. Para auxiliar e contribuir com esses profissionais e, seu devido alinhamento às demandas e expectativas do mercado global, o *International Accounting Education Standards Board* (IAESB) desenvolveu os denominados *International Education Standards* (IES) ou Padrões Internacionais de Educação da área da educação profissional de contabilidade, os quais estabelecem conhecimentos, habilidades, valores e atitudes almejados como resultados de aprendizagem para cada competência, promovendo a melhoria do ensino de contabilidade e o fortalecimento da competência profissional em escala global (IFAC, 2019).

O 'Apêndice A' apresenta de forma detalhada as competências técnicas, habilidades profissionais, valores, ética e atitudes essenciais ao profissional de contabilidade, definidos pelas IES 2, 3 e 4 (IFAC, 2019). Segundo a norma padrão (IES) nº 2, as competências técnicas inerentes ao profissional contábil são, a) Contabilidade Financeira e Relatórios; b) Gestão e Contabilidade; c) Financeiro e Gestão Financeira; d) Tributação; e) Auditoria e Asseguração; f) Governança, Gerenciamento de Risco e Controle Interno; g) Leis e Regulações de Negócios; h) Tecnologia da Informação; i) Negócios e Ambiente Organizacional; j) Economia e k) Estratégia de Negócios e Gestão (IFAC, 2019). O padrão (IES) nº 3 tem o propósito de fomentar nos discentes o desenvolvimento de habilidades profissionais intelectuais, interpessoais e de comunicação, pessoais e organizacionais (IFAC, 2019). Já o padrão (IES) nº 4 está relacionado aos valores, ética e atitudes, como princípios éticos e compromisso com o interesse público (IFAC, 2019).

Essas normas têm como objetivo principal a padronização, no âmbito dos programas de formação em contabilidade, dos seguintes aspectos: admissão, conteúdo programático, competências técnicas e formação geral, valores, ética e atitudes profissionais, experiência prática, avaliação de competências, desenvolvimento profissional contínuo e as competências exigidas aos auditores profissionais (López, 2013). No entanto, existem críticas sobre a adoção de padrões globais que desconsideram as particularidades locais. Para Mohamed e Lashine (2003), Kerby e Romini (2010) e Buckaults e Fisher (2011), por exemplo, deve-se preocupar também com a falta de preparação dos discentes de contabilidade para enfrentar os desafios profissionais atuais, como possuir habilidades e atributos comunicativos, computacionais,

analíticos, intelectuais, multi e interdisciplinares, bem como conhecimento em assuntos globais e presença de pensamento reflexivo e crítico.

3 Estratégia metodológica

O presente estudo adota a Revisão Sistemática de Literatura (RSL) como procedimento metodológico, que sintetiza pesquisas sobre um tema para validar a construção do *corpus* da pesquisa. Essa abordagem baseia-se em materiais já elaborados, analisando várias perspectivas sobre um problema, com uma abordagem qualitativa e descritiva (Gil, 2017). A presente revisão sistemática foca em pesquisas sobre o uso de jogos de empresas para desenvolver competências (conhecimentos, habilidades e atitudes), conhecidas como 'CHA' na área contábil e de negócios, a fim de identificar competências desenvolvidas. A análise refere-se a publicações do período de 2010 a 2023, em periódicos nacionais e internacionais. O estudo compreende o levantamento do *corpus* da pesquisa seguida da análise sistemática do material bibliográfico selecionado.

Para conduzir a coleta e seleção dos estudos da amostra, a pesquisa adotou o método *Knowledge Development Process - Constructivist (ProKnow-C)* (Ensslin, Ensslin, Dutra, Nunes & Reis, 2017). Esse método é semelhante a outros métodos de revisão, iniciando-se a partir do interesse dos pesquisadores em uma lacuna específica, definindo bases de dados, palavras-chave, recorte temporal e critérios de inclusão e exclusão dos artigos no escopo da pesquisa (Ensslin et al., 2017). Por se tratar de um processo estruturado, o *ProKnow-C* é composto por etapas divididas segundo Ensslin et al. (2017), como: (i) investigação preliminar; (ii) seleção dos artigos que irão compor o portfólio de pesquisa; e (iii) análise bibliométrica do portfólio de artigos do tema estudado.

A coleta de dados foi conduzida por meio da análise de dados secundários, utilizando artigos científicos disponíveis nas bases de dados *Web of Science*, *Science Direct-Elsevier* e *Scopus-Elsevier*, utilizando os critérios apresentados na Tabela 1. A escolha dessas plataformas deve-se à sua abrangência, que engloba uma variedade de pesquisas, classifica periódicos quanto à produtividade e fornece o número total de citações recebidas, permitindo avaliar o impacto, prestígio e influência dos periódicos.

Para otimizar as buscas, foram utilizadas palavras-chave relacionadas ao objetivo da pesquisa, combinadas por meio do operador Booleano "and". Esse operador atua como conectivo, indicando ao sistema que a busca deve incluir todas as palavras-chave especificadas (Villegas, 2003). O campo "Topic" foi selecionado para realizar essas buscas, abrangendo título, resumo e palavras-chave. Posteriormente, foram implementadas quatro etapas de refinamento para aprimorar os resultados obtidos. Essas plataformas oferecem ferramentas essenciais que contribuem para a eficácia e precisão das buscas realizadas.

Tabela 1
Critérios de busca

Ordem	Filtro	Descrição
1	Tipo de trabalho	Artigos científicos revisados por pares e de livre acesso
2	Período	2010 a 2023
3	Idioma	Artigos em português e inglês sobre jogos de empresas, educação contábil, contabilidade, conhecimento, competência, habilidade, atitude - <i>business games, accounting education, accounting, knowledge, competence, skill e attitude</i>
4	Área	As áreas de pesquisa nas bases são contabilidade, negócios, educação e pesquisa
5	Campo de busca	Título, resumo e palavras-chave

A pesquisa foi realizada em três etapas. Na primeira, foram selecionados os artigos científicos de livre acesso e revisados por pares descartando-se livros, capítulos de livros,

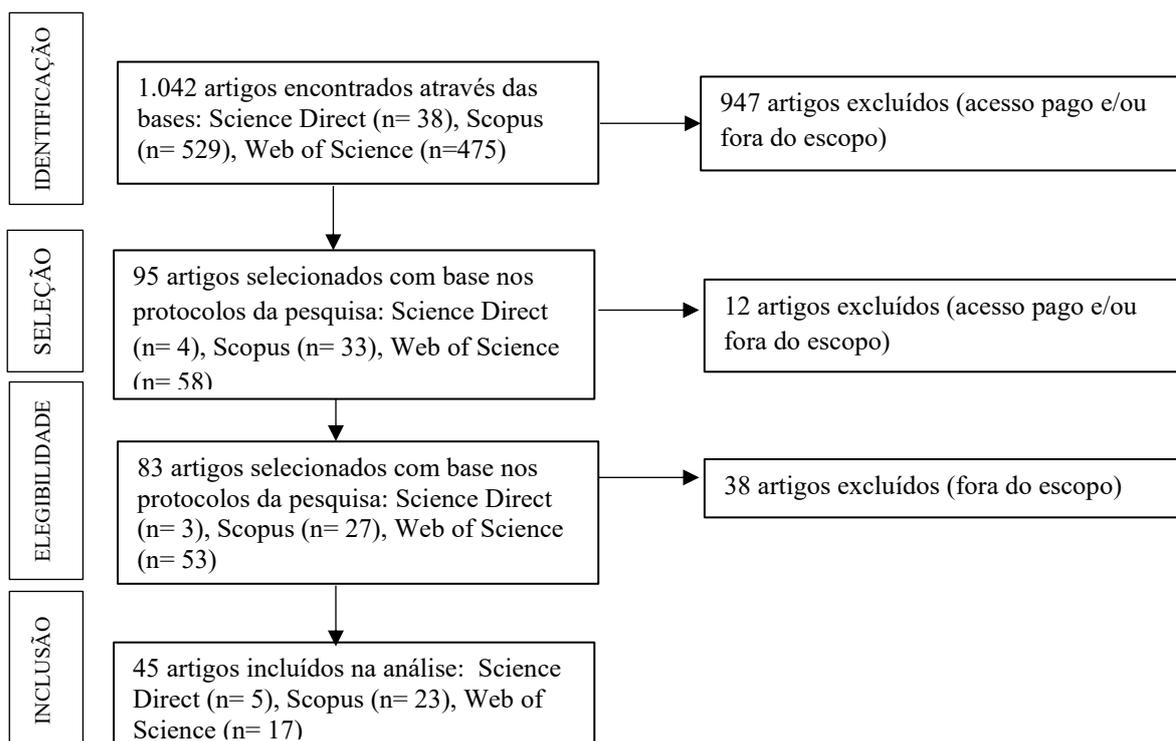
resumos, dissertações de mestrado e teses de doutorado, no período de 2010 a 2023 e, escritos nos idiomas escolhidos, que foram o português e o inglês. A área de avaliação escolhida para o levantamento do *corpus* da pesquisa foi Ciências Sociais Aplicadas, especificamente as áreas de contabilidade e negócios, educação e pesquisa.

Em seguida, foram definidas as estratégias de buscas, sendo utilizadas palavras-chave e operadores booleanos conforme definidos a seguir, jogos de empresas *and* educação contábil; jogos de empresas *and* contabilidade; jogos de empresas *and* conhecimento; jogos de empresas *and* competência; jogos de empresas *and* habilidade; jogos de empresas *and* atitude; jogos de empresas *and* estudante; *business games and accounting education*; *business games and accounting*; *business games and knowledge*; *business games and competence*; *business games and skill*; *business games and attitude*; *business games and student*. A maioria dos artigos originou da base *Web of Science*, com 58 trabalhos. Além disso, foram encontrados 33 trabalhos da base *Scopus* e 4 da *Science Direct*.

A terceira fase da RSL correspondeu aos critérios de elegibilidade das pesquisas e ela foi dividida em dois passos. O primeiro passo foi analisar o tema e resumo em que foram selecionados os artigos que possuíam a palavra ‘jogos de empresa’ a partir de uma breve leitura do título e do resumo. Caso esta palavra estivesse presente no título ou no resumo, eram buscadas as palavras ‘educação contábil’, ‘contabilidade’, ‘conhecimento’, ‘competência’, ‘habilidade’, ‘atitude’. Já o segundo passo foi filtrar os artigos pelo critério de exclusão, onde, foram excluídos trabalhos somente de jogos de empresas, trabalhos somente de educação contábil, competência e contabilidade, trabalhos duplicados e os que não tinham acesso livre

No primeiro passo, os títulos e resumos dos trabalhos foram analisados para avaliar sua relevância para a proposta de pesquisa. Em seguida, foram excluídos os trabalhos fora do escopo, como aqueles relacionados de forma isolada a jogos de empresas, educação contábil, contabilidade, conhecimento, competência, habilidade e atitude, além de suprimir os duplicados. Por fim, foi realizada a leitura completa e criteriosa dos artigos filtrados, para selecionar apenas as pesquisas alinhadas com a RSL (Figura 1).

Figura 1
Fluxograma do processo de seleção de estudos



Após filtrar os artigos selecionados, 45 pesquisas foram incluídas, formando o *corpus* deste estudo, que foi submetido à análise de conteúdo (Bardin, 2011), em três fases: 1) pré-análise - com a coleta de informações das referências dos artigos e uma breve exploração do conteúdo; 2) exploração do material - com leitura detalhada dos artigos para extrair informações relevantes, categorização ou codificação; 3) tratamento dos resultados - que envolveu a comparação e consolidação de todos os artigos nas categorias de análise, inferências e interpretação. Seguindo as etapas de Bardin (2011), foi realizada uma codificação baseada em temas previamente estabelecidos, que focaram nas competências presentes no *framework* da IFAC (2019).

Inicialmente, foram levantadas informações bibliométricas da amostra para caracterizar e descrever os estudos identificados. Para a análise sistemática e identificação das competências apresentadas ou discutidas nas pesquisas selecionadas, foi realizada a análise documental de cada um dos artigos por um dos autores, seguida de discussão conjunta para busca de concordância. Como forma de validação dos resultados, a análise dos autores foi confrontada com análise adicional realizada pelo uso da inteligência artificial ChatPDF.

4 Resultados e discussões

Entre as 45 pesquisas que compõem a amostra (39 artigos de periódicos internacionais e 6 nacionais), 5 abordam a aplicação de jogos na contabilidade, enquanto 40 estão relacionadas a jogos na área de negócios, sendo os principais contextos de estudo Administração e Contabilidade, em ambos os níveis acadêmicos (graduação e pós-graduação). Contudo, destaca-se a carência de estudos específicos para a contabilidade, já que os jogos predominantes avaliam competências de negócios de maneira geral, não adotando um foco específico na contabilidade.

A Tabela 2 apresenta as principais lacunas observadas e que motivaram os estudos analisados. Há uma grande atenção de pesquisas focadas na eficácia dos jogos, seguida por uma análise do seu desempenho. Em geral, as pesquisas tendem a aceitar os jogos e assumem uma posição pouco crítica sobre sua utilização.

Tabela 2
Lacunas da pesquisa

Lacunas	Descrição	Autores
1	Determinar a eficácia da utilização dos jogos em determinado contexto, com 27 estudos (60%).	Carenys et al. (2017); Torga et al. (2018); Musteen et al. (2018)
2	Identificar fatores que influenciam no desempenho a partir dos jogos com 12 trabalhos (27%).	Super et al. (2020); Koltai e Tamás (2022)
3	Investigar aspectos emocionais e motivacionais presentes na aplicação de jogos, contabilizando 6 estudos (13%).	Buil et al. (2019); Schimid e Schoop (2022)

A partir da análise empreendida, também, foi possível verificar que não há predominância de autores investigando o tema e, sim uma diversidade de autores, que são provenientes de diferentes países, o que sugere que várias revistas estão abertas a discussões sobre o uso de jogos para aprendizagem em contabilidade e negócios.

Ao avaliar a eficácia dos videogames em comparação com simulações em ambiente de ensino superior na área de contabilidade e negócios, observou-se que, embora ambas as ferramentas instrucionais conduzam ao nível desejado de aquisição de conhecimento, a motivação gerada pelos videogames contribui para uma experiência de aprendizagem superior (Carenys et al., 2017). Na mesma linha, a aplicação de uma ferramenta colaborativa de ensino *online* foi eficaz em ajudar os discentes a alcançar resultados de aprendizagem relacionados com oportunidades de negócios internacionais, *design* de modelos de negócios e planejamento

para buscar essas oportunidades, assim como melhorou as atitudes dos estudantes em relação ao empreendedorismo como um plano de carreira (Musteen et al., 2018).

A categoria em que os jogos se mostraram eficazes na aplicação contou com a contribuição de Super et al. (2020), embora não houvesse efeito sobre o desempenho objetivo da equipe, as normas de compartilhamento de conhecimento melhoraram a percepção do desempenho da equipe. Os resultados sugerem que as normas de compartilhamento de conhecimento estavam positivamente relacionadas à satisfação com a equipe, mas não à satisfação com a tarefa. Além disso, aspectos de negociação e treinamento de negociação gamificado mostram maior motivação, engajamento e melhores habilidades sistêmicas e de tomada de decisão em comparação ao treinamento convencional (Schmid & Schoop, 2002).

Os aspectos motivacionais e emocionais estão fortemente presentes em jogos. Os discentes que participaram nas simulações empresariais ficaram motivados, concentrados e perceberam as simulações como uma ferramenta útil para adquirir competências relacionadas com a tomada de decisões, resolução de problemas e análise de informação empresarial (Urquidi-Martín & Tamarit-Aznar, 2017). Além disso, Legaki et al. (2021) apontam que o jogo que incorpora elementos como pontos, níveis, desafios, narrativa e uma tabela de classificação, tende a envolver e motivar os discentes no processo de aprendizagem.

Ainda sobre os aspectos motivacionais e emocionais presentes nos jogos, após buscar compreender os fatores que promovem a motivação intrínseca dos jogadores em jogos de simulação de negócios e examinar seu impacto no engajamento, foi percebido o desenvolvimento de habilidades genéricas e pela aprendizagem percebida por meio da Teoria da Autodeterminação (Buil et al., 2019).

Quanto aos fatores que influenciam no desempenho a partir dos jogos, ao propor um novo método para avaliar o desempenho dos grupos de discentes em um jogo de simulação, Koltai e Tamás (2022) verificaram que os jogos podem fornecer informações confiáveis e detalhadas sobre o desempenho dos participantes, sobre as deficiências das decisões tomadas durante os jogos e sobre possíveis formas de melhorar o desempenho. A aprendizagem dos discentes melhora através do uso dos jogos de simulação (Loon et al., 2015). O ensino por meio dos jogos de simulação de gerenciamento *online* tem um impacto positivo no desempenho de aprendizagem dos discentes em comparação com as tradicionais aulas teóricas (Zulfiqar et al., 2021). Assim, o uso de jogos de simulação como metodologia de ensino *online* durante a crise da COVID-19 foi bem aceito pelos estudantes (Zulfiqar et al., 2021).

Na sequência são apresentadas de forma sintética as lentes teóricas identificadas nos artigos da área de Contabilidade (Tabela 3) e da área de negócios (Tabela 4).

Tabela 3
Teorias Identificadas nos Artigos da área de Contabilidade

	Quantidade	%	Área	Referência
Não Identificada	4	9%	-	Burdon e Munro (2017); Quirino et al. (2019); Ortiz-Martinéz et al. (2022); Lassila, et al. (2019)
Teoria Integrativa da Motivação, e Modelo ARCS (Atenção, Relevância, Confiança, Satisfação)	1	2%	Psicologia	Carenys et al. (2017)

Dentre os estudos da área de Contabilidade identificou-se que a maioria não adota uma lente teórica nas análises. Apenas no artigo de Carenys et al. (2017) houve adoção de uma lente teórica para as análises (Teoria Integrativa da Motivação e Modelo ARCS (Atenção, Relevância, Confiança, Satisfação), o que mostra a inexistência de um padrão teórico e foco das pesquisas em análises empíricas sustentadas apenas com literatura anterior.

A Tabela 4 sintetiza as lentes teóricas identificadas nos artigos da área de Negócios, que analisaram jogos de empresas. É possível notar que na área de negócios, os jogos de empresas têm sido estudados sob diversas lentes teóricas. Além das teorias educacionais (Teoria da Aprendizagem Experiencial e Teoria da Aprendizagem Significativa), outras teorias são consideradas para a compreensão desse fenômeno como teorias da área de negócios (*Stakeholders*, Decisão e Jogos), tecnologia (Modelo de Aceitação de Tecnologia) e psicológicas (Teoria da Autodeterminação).

Tabela 4
Teorias Identificadas nos Artigos da área de Negócios

Teorias	N	%	Áreas	Referências
Não Identificada	11	23	Educação	Hernández-Lara et al. (2018); Koltai e Tamás (2022); Wei et al. (2022); Legaki et al. (2021); Neves e Alberton (2017); Emblen-Perry (2018); Mustata et al. (2017); Nobile et al. (2021); Galynska et al. (2021); Grijalvo et al. (2022); Oliveira e Melo (2020)
Teoria da Aprendizagem Experiencial	8	17	Educação	Memar et al. (2021); Geithner e Menzel (2016); Dias et al. (2013); Jääskä et al., (2021); Montero-Navarro et al. (2020); Urquidi-Martín et al., (2019); Catalo et al. (2015); Schimd e Schoop (2022)
Modelo de Aceitação de Tecnologia (TAM)	3	6	Tecnologia	Jagger et al. (2016) ; Zulfikar et al. (2021) ; Pászto et al. (2021)
Teoria da Autodeterminação	3	6	Psicologia	Buil et al. (2019); Grivokostopoulou et al.'(2019) ; Schimd e Schoop (2022)
Teorias da Aprendizagem (Experiencial e Construtivista)	2	4	Educação	Loon et al. (2015); Butzke e Alberton (2017);
Teoria da Decisão	1	2	Negócios	Torga et al. (2018)
Teoria dos Jogos	1	2	Negócios	Torga et al. (2018)
Modelo de Mapeamento, Ponte e Integração (MBI)	1	2	Psicologia	Pillay e James (2013)
Teoria Social Construtivista da Aprendizagem	1	2	Educação	Musteen et al. (2018)
Teoria da Troca Social	1	2	Psicologia	Super et al. (2020)
Teoria da Aprendizagem Significativa	1	2	Educação	Urquidi-Martín e Tamarit-Aznar (2017)
Teoria Comportamental nas Negociações	1	2	Psicologia	Rua et al. (2022)
Teoria dos Stakeholders	1	2	Negócios	Feng et al. (2020)
Teoria da Flexibilidade Cognitiva	1	2	Psicologia	Cornacchione Jr. (2012)
Modelo de Partilha de Benefícios	1	2	Psicologia	Wang (2019)
Ciclo de Vida de Desenvolvimento de Jogos	1	2	Educação	Roedavan et al. (2021)
Fundação de Aprendizagem Baseada em Jogos	1	2	Educação	Roedavan et al. (2021)
Taxonomia de Bloom	1	2	Educação	Ferreira et al. (2021)
Teorias Motivacionais	1	2	Psicologia	Riivari et al. (2021)
Diversas Teorias ⁽¹⁾	1	2	Psicologia e Tecnologia	López et al. (2021)

Notas. (1) Teorias: Modelo de Aceitação de Tecnologia, Teoria Unificada de Aceitação e Uso de Tecnologia, Teoria do Comportamento Planejado e Teoria da Ação Racionalizada

Os resultados sobre as lentes teóricas identificadas nos artigos indicam destaque para a Teoria da Aprendizagem Experiencial, que enfatiza a importância da experiência ativa no processo de aprendizado (17% dos estudos), utilizada isoladamente ou em conjunto com outras teorias em 2 artigos. A lente mostra-se adequada, dado que os jogos de empresas proporcionam a aprendizagem experiencial aos discentes, pois integram aspectos práticos na aprendizagem (Sauaia & Zerrenner, 2009). Os jogos educacionais se alinham a essa teoria, oferecendo atividades práticas que permitem aos discentes experimentar caminhos e tomar decisões, além da importância do desenvolvimento de habilidades, que é facilitado por meio da utilização de jogos. Além disso, a aprendizagem experiencial inclui a fase de reflexão sobre as experiências vivenciadas, relevante para as análises.

Foi identificado que 23% (11 estudos) da amostra não mencionaram a utilização de uma base teórica. Com isso, pode-se inferir que os jogos estão atendendo a uma formação que faz execução de técnicas, com baixa formação de pensamento crítico. Logo, não há um corpo teórico dominante para fundamentar a explicação de fenômenos nas pesquisas analisadas.

Quanto às abordagens metodológicas utilizadas, 87% (39 artigos) adotam uma abordagem mista, 11% (5 artigos) são quantitativos e 2% (1 artigo) adota exclusivamente uma abordagem qualitativa, o que demonstra a baixa utilização dessa última nas pesquisas nessa temática. Sobre os métodos, 80% das pesquisas empregaram experimentos e simulações combinados com a aplicação de questionários, testando efeitos para avaliação em ambientes educacionais.

A análise dos dados é predominantemente quantitativa, envolvendo métodos estatísticos, embora alguns estudos também incorporem questionários com perguntas abertas para análises qualitativas. Questionários e entrevistas são comumente utilizados para obter dados sobre a percepção dos discentes em relação aos jogos educacionais. As questões abordam temas como engajamento, motivação, compreensão dos conceitos e preferência pelo método de aprendizado. No entanto, é importante notar que essas abordagens se concentram principalmente na perspectiva dos discentes, deixando de considerar as percepções dos docentes.

Foi identificada a inexistência do predomínio de determinados tipos de jogos utilizados nos estudos. Na maioria das análises os jogos são digitais, videogames ou simulações *online*, com apenas um artigo que não utilizou jogo digital (Montero-Navarro et al., 2020). Não foram identificados jogos de tabuleiro ou jogos físicos nas áreas de contabilidade ou de negócios, o que pode sugerir uma migração para jogos digitais, pela facilidade de acesso a recursos digitais para aplicar os jogos, pois jogos digitais são muitas vezes mais acessíveis devido à facilidade de disponibilização *online*. Além disso, recursos como simulações, gráficos interativos e *feedback* imediato podem ser incorporados de maneira eficaz em jogos digitais, tornando a experiência de aprendizado mais envolvente.

Dentre as competências, habilidades e atitudes, vem predominando o desenvolvimento de habilidades pela aplicação de jogos. Os temas governança, controle interno, regulações, tecnologia da informação e economia não estão sendo abordados na contabilidade por meio de jogos, pois não foram localizados estudos com esse foco. Os jogos possuem enfoque predominante em temas como contabilidade gerencial, auditoria, ambiente organizacional, estratégia e gestão (Tabela 5). Quanto a esses três últimos, talvez seja influência da utilização de jogos na área de negócios em geral, motivo pelo qual predominem jogos sobre gestão.

De acordo com Oliveira et al. (2013), os jogos de empresas colaboram de forma positiva para a consolidação do conhecimento por meio da simulação da realidade empresarial a partir de sucessivas tomadas de decisões, as quais contribuem com o desenvolvimento de competências além de promover a motivação e a interdisciplinaridade.

Na sequência, a pesquisa apresenta uma sumarização das competências identificadas nas publicações analisadas, segregando as análises em dois blocos, com as publicações da área

de contabilidade, seguida da área de negócios. Na primeira parte, a pesquisa apresenta a sumarização dos estudos com as competências preconizadas pelas IES 2, 3 e 4 (IFAC, 2019), para a área da Contabilidade (Tabela 5).

Tabela 5

Relação dos estudos analisados com as competências preconizadas pelas IES 2, 3 e 4 na área da Contabilidade

Referências	Contabilidade																
	IES 2											IES 3				IES 4	
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	A	B	C	D	A	B
Burdon e Munro (2017)					x			x			x		x	x			
Quirino et al. (2019)		x				x		x	x		x	x	x		x		
Ortiz-Martínez et al. (2022)	x		x					x					x	x			
Lassila et al. (2019)			x					x	x								
Carrenys et al. (2017)	x	x	x			x		x					x				x
Total	2	2	3		1	2		5	2		2	2	4	2	1	1	0
%	40	40	60	0	20	40	0	100	40	0	40	40	80	40	20	20	0

Notas: IES 2A: contabilidade financeira e relatórios; IES 2B: gestão e contabilidade; IES 2C: financeiro e gestão financeira; IES 2D: tributação; IES 2E: auditoria e asseguarção; IES 2F: governança, gerenciamento de risco e controle interno; IES 2G: leis e regulações de negócios; IES 2H: tecnologia da informação; IES 2I: negócios e ambiente organizacional; IES 2J: economia; IES 2K: estratégia de negócios e gestão; IES 3A: intelectual; IES 3B: interpessoal e comunicação; IES 3C: pessoal; IES 3D: organizacional; IES 4A: princípios éticos; IES 4B: compromisso com o interesse público.

As competências técnicas analisadas nas pesquisas em contabilidade, pela ótica da IES 2H que trata de conhecimentos sobre tecnologia da informação, foram identificadas em todos os estudos que compõem a amostra. Como a literatura pesquisada possui enfoque em estudos com aplicação de jogos de empresas, jogos digitais e simulações (Schimid & Schoop, 2022), esse resultado era esperado. Por outro lado, a IES 2C, que aborda conteúdos sobre finanças e gestão financeira está presente em 60% dos estudos da área de contabilidade. Já a IES 2A, que trata de competência técnica sobre contabilidade financeira e relatórios, a IES 2B, que trata sobre gestão e contabilidade, a IES 2F, que aborda conhecimentos sobre governança, gerenciamento de risco e controle interno, a IES 2I com foco em negócios e ambiente organizacional e a IES 2K que contempla conhecimentos sobre estratégia de negócios e gestão aparecem em 40% dos estudos investigados. Por fim, as demais IES têm presença menor ou nula.

A IES 3 dispõe sobre as habilidades profissionais do contador segmentadas em quatro categorias (Tabela 5). A IES 3B, que abrange as habilidades interpessoais e de comunicação, úteis para a interação do profissional com outras áreas de conhecimento, aparece na maioria dos estudos investigados (80%). Já a IES 3A, que trata das habilidades intelectuais que contribuem na identificação e solução de problemas, na análise crítica e na tomada de decisões, e a IES 3C com enfoque nas habilidades pessoais, ou seja, atitudes e comportamentos do profissional contábil, estão presentes em 40% dos estudos pesquisados, identificando-se as habilidades de comunicação, trabalho em equipe, solução de problemas e análise crítica (Quirino et al., 2019). Por fim, a IES 4A sobre princípios éticos está presente em apenas um estudo (20%) desenvolvido por Carrenys et al. (2017).

Na segunda parte, a pesquisa apresenta a sumarização das competências identificadas nas publicações analisadas com as competências preconizadas pelas IES 2, 3 e 4 na área de Negócios (Tabela 6).

As competências técnicas, analisadas pela ótica da IES 2H, que trata de conhecimentos sobre tecnologia da informação, assim como as publicações da área contábil, também foi identificada em todos os estudos analisados. A IES 2K, que aborda conteúdos sobre estratégia de negócios e gestão, foi identificada em 55 % dos estudos pesquisados.

Tabela 6

Relação dos estudos analisados com as competências preconizadas pelas IES 2, 3 e 4 na área de Negócios

Referências	Negócios																
	IES 2											IES 3				IES 4	
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	A	B	C	D	A	B
Hernández-Lara et al. (2018)				x				x	x		x	x	x	x			
Oliveira e Melo (2020)		x	x					x				x	x			x	
Van den Bossche et al. (2011)								x					x	x			
Pillay e James (2013)								x			x	x	x		x	x	
Koltai e Tamás (2022)								x	x		x	x					
Wei et al. (2022)								x			x	x					
Legaki et al. (2021)								x			x	x	x	x			
Neves e Alberton (2017)								x				x	x		x		
Emblen-Perry (2018)						x		x				x	x		x	x	
Mustata et al. (2017)								x				x	x	x			
Nobile et al. (2021)								x			x	x			x	x	
Galynska et al. (2021)								x			x	x	x	x			
Grijalvo et al. (2022)								x			x	x	x	x			
Memar et al. (2021)								x			x	x	x	x	x		
Geithner e Menzel (2016)								x			x	x	x		x		
Dias et al. (2013)	x							x			x	x					x
Jääskä et al. (2021)								x			x	x	x				x
Montero-Navarro et al. (2020)								x				x	x	x			
Urquidi-Martín et al. (2019)								x			x	x		x			x
Catalo et al. (2015)								x			x	x		x			
Jagger et al. (2016)								x			x	x	x	x			x
Zulfiqar et al. (2021)						x		x			x	x	x	x			x
Pászto et al. (2021)								x				x	x	x			x
Buil et al. (2019)		x			x			x			x	x	x				x
Grivokostopoulou et al. (2019)		x	x					x			x	x	x	x	x	x	x
Schimd e Schoop (2022)								x				x	x	x			
Loon at al. (2015)								x				x	x	x			x
Butzke e Alberton (2017)								x						x			x
Torga et al. (2018)								x	x		x	x	x	x			x
Musteen et al. (2018)								x		x		x	x				x
Super et al. (2020)								x				x	x	x			x
Urquidi-Martín e Tamarit-Aznar (2017)		x						x				x	x	x			x
Rua et al. (2022)								x	x			x	x	x	x	x	x
Feng et al. (2020)		x	x					x			x	x	x	x			x
Cornacchione Jr. (2012)		x						x					x				x
Wang (2019)		x						x				x		x			x
Roedavan et al. (2021)			x					x				x	x	x			x
Ferreira et al. (2021)	x		x					x				x	x	x			
Riivari et al. (2021)								x			x	x	x	x			x
López et al. (2021)				x				x	x		x	x	x		x	x	
Total	4	7	5	2	1	1	1	10	5	1	22	37	32	26	10	25	0
%	10	18	13	5	3	3	3	100	13	3	55	93	80	65	25	63	0

Notas: IES 2A: contabilidade financeira e relatórios; IES 2B: gestão e contabilidade; IES 2C: financeiro e gestão financeira; IES 2D: tributação; IES 2E: auditoria e assecuração; IES 2F: governança, gerenciamento de risco e controle interno; IES 2G: leis e regulações de negócios; IES 2H: tecnologia da informação; IES 2I: negócios e ambiente organizacional; IES 2J: economia; IES 2K: estratégia de negócios e gestão; IES 3A: intelectual; IES 3B: interpessoal e comunicação; IES 3C: pessoal; IES 3D: organizacional; IES 4A: princípios éticos; IES 4B: compromisso com o interesse público.

A IES 2B, que trata de competência técnica sobre gestão e contabilidade, aparece em 18% dos estudos investigados, destacando-se competências como conhecimentos em contabilidade financeira e gerencial (Dias et al., 2013).

As competências da IES 2C (conhecimento financeiro e gestão financeira), tratando de competências relacionadas ao conhecimento técnico contábil, notadamente análise e interpretação de informações financeiras (Zulfiqar et al., 2021), foram identificadas em 13% das publicações. Já a IES 2I, cujo tema são negócios e ambiente organizacional, aparece em 13% dos estudos. Em relação a IES 3, a orientação dispõe sobre as habilidades profissionais segmentadas em quatro categorias (IES 3A, IES 3B, IES 3C e IES 3D). A IES 3A (habilidades intelectuais para identificação e solução de problemas, análise crítica e tomada de decisões), está presente em 93% dos estudos pesquisados, identificando-se as habilidades de comunicação, trabalho em equipe, solução de problemas e análise crítica como elementos principais.

Já a IES 3B (habilidades interpessoais e de comunicação) aparece em 80% dos estudos, com orientações para os objetivos de aprendizagem e normas para o compartilhamento de conhecimentos os quais estão direcionados a resultados positivos de atividades de aprendizagem de jogos de simulação baseados em equipe desenvolvidos através do incentivo ativo à experimentação, exploração e comunicação entre os membros da equipe (Super et al., 2020).

Com 65%, a IES 3C advém das habilidades pessoais que diz respeito às atitudes e comportamentos do profissional contábil as quais trabalham situações imprevisíveis do projeto e as influências dos stakeholders (Geithner & Menzel, 2016) e, que os discentes têm melhorado na hora da negociação devido às habilidades adquiridas (Rua et al., 2022).

A IES 3D, que trata das habilidades organizacionais, está presente em 25% dos estudos. As habilidades destacadas nas pesquisas relatam que os discentes desenvolveram habilidades, como, assumir riscos em negócios; resolução de problemas com mentalidade crítica; desenvolvimento de estratégias competitivas baseadas no conhecimento de empresas; gerenciar relacionamentos com concorrentes; adaptação e avaliação contínua do ambiente de negócios (Memar et al., 2021). Quanto às atitudes e valores, a IES 4A, que trata de princípios éticos, estão presentes em 63% dos estudos pesquisados.

Diversos atributos relativos às habilidades intelectuais, interpessoais e comunicação e pessoais são evidenciados, como: desempenho da equipe, normas de compartilhamento de conhecimento, tomada de decisões, compreensão das consequências das escolhas realizadas e pensamento crítico (Koltai & Tamás, 2022). Foi revelado o aumento do foco na ativação e engajamento dos discentes no processo de aprendizagem com o desenvolvimento dos conhecimentos e habilidades (Memar et al, 2021).

Pode-se observar também que algumas habilidades encontradas nos estudos fogem do escopo da IFAC, tais como, preparação para o local de trabalho, competição, dar *feedback*, transferência de habilidades para o mundo real, competências interculturais, trabalhar sob pressão e adaptar-se a novas situações, pensamento crítico, sustentabilidade, gestão de recursos renováveis, necessidade de adaptação de métodos de ensino, sensibilidade cultural, abertura mental, comunicação, resolução de problemas, aplicação de conhecimento e autoeficácia (Catalo et al., 2015; Jagger et al., 2016; Urquidi-Martín et al., 2019; Zulfiqar et al., 2021; Schimd & Schoop, 2022). Isso significa que os estudos não são realizados considerando apenas as competências do órgão, e ampliam o *rol* de competências que os jogos abrangem, o que sugere que as competências do contador e do profissional de negócios vão além daquelas previstas pelo IFAC.

Em geral, as pesquisas apontam a aplicação dos requisitos éticos relevantes para um comportamento profissional em conformidade com os padrões da área. Os discentes são capazes de explorar seus valores e tomar decisões dentro do contexto de requisitos baseados

em regras (Jagger et al., 2016). Os discentes obtiveram *insights* sobre o impacto de suas tomadas de decisões éticas sobre os outros (Jagger et al., 2016).

Por fim, cabe uma discussão acerca de como muitos dos jogos, mesmo não sendo pensados especificamente para a contabilidade, acabam contribuindo para o desenvolvimento de competências preconizadas pela IFAC. Esse aspecto destaca a interdisciplinaridade da área de negócios, demonstrando que os jogos têm o potencial de desenvolver diversas competências para o amplo campo dos negócios, incluindo a contabilidade e aspectos de gestão. Os estudos consideram os contextos de simulação de uma auditoria em funcionamento (Burdon & Munro, 2017); simulação de uma bolsa de valores (Torga et al., 2018); execução de estratégias internacionais (Musteen et al., 2018); condução de negociações comerciais (Schimid & Schoop, 2022); gestão do capital de giro (Carenys et al., 2017) e conhecimento de estratégias sustentáveis (Emblen-Perry, 2018).

Com base nas análises dos estudos analisados, é possível propor uma agenda de pesquisa que pode auxiliar tanto a aplicação prática do uso de jogos empresariais no processo de ensino-aprendizagem, quanto no avanço da literatura sobre o tema.

- Nota-se que as pesquisas sobre jogos empresariais abrangem situações comuns em organizações, porém há uma carência de contextos específicos na área contábil. Não foram encontrados estudos que abordassem temas mais específicos como tributação, leis e regulações de negócios, economia e valores como compromisso com o interesse público. Isso ressalta a necessidade de estudos que explorem esses contextos e situações;
- Considerando-se que as pesquisas discutem mais frequentemente as percepções dos discentes (Burdon & Munro, 2017; Torga et al., 2018; Quirino et al., 2019), há uma lacuna no conhecimento sobre a percepção docente em relação ao uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem. Assim, são bem-vindas investigações que analisem a percepção docente sobre a potencialidade (ou problemas) dos jogos empresariais para o desenvolvimento de competências na área contábil;
- Ainda com base na escassez de pesquisas sobre a percepção docente a respeito da potencialidade dos jogos empresariais, um aspecto que pode ser alvo de pesquisas é a análise dos benefícios e desafios sobre a utilização de jogos empresariais na área contábil, além de aprofundar a compreensão sobre a percepção dos docentes, buscando entender o que eles efetivamente pensam e analisando eventuais motivos para resistências;
- A literatura em geral assume uma visão positiva do uso dos jogos (Quirino et al., 2019; Jääskä et al., 2021), e os aspectos negativos têm sido pouco explorados. Pesquisas futuras poderiam analisar desafios e dificuldades a serem superados com a utilização de jogos, como a alta demanda de tempo necessário para a preparação e acompanhamento das atividades, dificuldades enfrentadas para o engajamento dos discentes em atividades de aprendizado ativo, ou até mesmo efeitos não esperados pela introdução de jogos de empresas, deixando de assumir uma visão positiva sobre sua utilização;
- Pesquisas poderiam explorar possíveis discrepâncias na percepção da utilização de jogos de empresa no processo de aprendizagem, investigando como discentes e docentes percebem a utilidade dos jogos empresariais e os resultados de aprendizagem efetivamente alcançados, identificando possíveis motivos das divergências;
- Elaboração de casos de ensino propondo o uso de jogos de empresas, detalhando a sua forma de aplicação e os resultados;
- Outras revisões sistemáticas podem ser desenvolvidas, focadas em bases de dados nacionais, como a SPELL - *Scientific Periodicals Electronic Library*, que poderiam trazer contribuições relevantes relativas à pesquisa contábil nacional.
- Pesquisas podem analisar como a inteligência artificial (IA) está sendo utilizada para o desenvolvimento de ensino com o uso de jogos de empresa. Por exemplo, pode-se

analisar as diferenças para o a aplicação dos jogos no formato tradicional, efeitos no engajamento dos estudantes, ou ainda diferenças no desenvolvimento de competências.

5 Considerações finais

O estudo se propôs a responder a seguinte questão de pesquisa: como o uso de jogos de empresas auxilia no aprimoramento das competências (conhecimentos, habilidades e atitudes - CHA) na área contábil e de negócios? Para responder à questão foi identificada a literatura que relaciona discussões sobre o uso de jogos de empresas nas áreas de contabilidade e de negócios para o desenvolvimento de competências. A motivação para este estudo surgiu devido ao grande foco teórico do curso de contabilidade e da relevância motivacional da estratégia de jogos empresariais no ensino, abordagem cada vez mais utilizada nas universidades. A partir disso, foi realizada uma revisão sistemática de literatura para mapear o desenvolvimento de competências por meio dos jogos de empresa.

Em relação às competências técnicas desenvolvidas pela estratégia de jogos de empresas, identificou-se que, no tocante aos conhecimentos relacionados na IES 2, predominam estudos sobre tecnologia da informação, estratégia e negócios, e gestão e contabilidade. Os temas contábeis mais explorados são contabilidade financeira e relatórios, gestão e contabilidade, gestão financeira, tributação, auditoria, negócios e ambiente organizacional e estratégia de negócios e gestão.

Adicionalmente, constatou-se que todas as habilidades preconizadas na IES 3, (intelectuais, interpessoais e comunicação, pessoais e organizacionais) foram identificadas nos jogos, tanto para a área contábil quanto de negócios. Em relação à IES 4, sobre as atitudes, existem jogos para desenvolver princípios éticos na área de negócios mas faltam estudos sobre compromisso com o interesse público. Esses achados têm como implicações ampla agenda de estudos sobre o tema, conforme apresentado no tópico anterior.

Conclui-se que os jogos têm sido amplamente utilizados na área de negócios, contudo, na contabilidade, sua aplicação não tem abarcado todas as competências técnicas preconizadas pela IFAC. A literatura sugere o uso de jogos de auditoria, gestão financeira e estratégia nesse campo. Os jogos têm o potencial de desenvolver habilidades alinhadas às diretrizes da IFAC, bem como competências que extrapolam tais normas, destacando-se a competitividade, aspectos culturais e a transferência de habilidades de simulação para situações do mundo real.

Nota-se também o alinhamento do uso dos pressupostos teóricos da Teoria da Aprendizagem Experiencial em muitas pesquisas sobre jogos empresariais, uma vez que a estratégia proporciona um ambiente rico em experiências práticas e desafios fundamentais para o processo de aprendizagem. Além disso, destaca-se o uso expressivo de experimentos e questionários para coleta de dados para a investigação do uso de jogos em contextos de aprendizagem; e a predominância de jogos digitais, em comparação aos jogos físicos (como tabuleiro e cartas), que parecem estar em desuso. Por fim, percebe-se um amplo leque de possibilidades de pesquisas futuras, conforme listado na agenda ao final da seção anterior.

A condução de uma revisão sistemática possui limitações intrínsecas. A disponibilidade e qualidade da literatura existente podem variar, justificando a seleção de múltiplas bases de dados para coleta. Além disso, a definição dos critérios de inclusão e exclusão podem introduzir um viés na seleção dos estudos, dada a subjetividade na interpretação desses critérios, o que pode afetar a identificação de artigos relevantes. Procedimentos comuns em revisões sistemáticas foram adotados para assegurar maior confiabilidade nos resultados.

A pesquisa apresenta três implicações principais. Primeiro, traz implicações para os pesquisadores, que podem utilizar os resultados como base para avançar nas pesquisas sobre a utilização de jogos para melhorar cada vez mais o processo de ensino-aprendizagem. Segundo, pode contribuir para com o trabalho docente, pois, por meio da literatura revisada, pode-se

refletir sobre a utilização de jogos de empresas nas aulas, sendo que os artigos podem fornecer ideias de jogos para serem utilizados em contextos nos quais eles podem ser aplicados. Terceiro, propõe-se que sejam desenvolvidos jogos contábeis relativos às competências propostas pela IFAC como relatórios financeiros, governança, risco e controle interno, regulação, tecnologia da informação e economia.

Referências

- Al Mallak, M. A., Tan, L. M., & Laswad, F. (2020). Generic skills in accounting education in Saudi Arabia: students' perceptions. *Asian Review of Accounting*, 28(3), 395-421. <https://doi.org/10.1108/ARA-02-2019-0044>
- Arbex, M. A., Corrêa, H. P., Melo Jr, A., Ribas, C. A., & Lopes, P. C. (2006). O uso de jogos de empresas em cursos de graduação em administração e seu valor pedagógico: um levantamento no estado do Paraná. *Anais do Encontro Nacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração*.
- Barbosa Neto, J. F. & Souza, F. (2013). Jogos educativos em dispositivos móveis como auxílio ao ensino da matemática. *RENOTE*. 11. 1-10. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.41623>
- Bardin, L. *Análise de Conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.
- Boyle, E., Connolly, T. M., & Hainey, T. (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2(2), 69-74. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2010.12.002>
- Buil, I., Catalán, S., & Martínez, E. (2019). Encouraging intrinsic motivation in management training: The use of business simulation games. *The International Journal of Management Education*, 17(2), 162-171. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2019.02.002>
- Burdon, W. M., & Munro, K. (2017). Simulação – tudo vale a pena? O impacto da simulação na perspectiva de estudantes de ciências contábeis. *Revista Internacional de Educação Gerencial*, 15(3), 429-448. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.07.001>
- Butzke, M. A., & Alberton, A. (2017). Estilos de aprendizagem e jogos de empresa: a percepção discente sobre estratégia de ensino e ambiente de aprendizagem. *REGE-Revista de Gestão*, 24(1), 72-84. <https://doi.org/10.1016/j.rege.2016.10.003>
- Cardoso, R. L., Mendonça Neto, O. R., & Oyadomari, J. C. (2010). Os Estudos internacionais de competências e os conhecimentos, habilidades e atitudes do contador gerencial brasileiro: análises e reflexões. *Brazilian Business Review*, 7(3), 91-113. <http://www.spell.org.br/documentos/ver/7818/os-estudos-internacionais-de-competencias-e-os-conhecimentos--habilidades-e-atitudes-do-contador-gerencial-brasileiro--analises-e-reflexoes/i/pt-br>
- Cardoso, R. L., Riccio, E. L., & de Albuquerque, L. G. (2009). Competências do contador: um estudo sobre a existência de uma estrutura de interdependência. *Revista de Administração-RAUSP*, 44(4), 365-379.
- 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. *Revista de Contabilidad-Spanish Accounting Review*, 20(2), 118-130. <https://doi.org/10.1016/j.rcsar.2016.07.003>
- Carneiro, A. de Freitas, & Silva Neto, J. M. da (2015). Competências essenciais dos profissionais contábeis em face da nova contabilidade pública sob a perspectiva dos contadores de Rondônia. *Revista de Gestão, Finanças e Contabilidade*, 5(3), 100-122. <http://dx.doi.org/10.18028/2238-5320/rgfc.v5n3p100-122>

- Casagrande, M. D. H., Bornia, A. C., Casagrande, J. L., & Von Mecheln, P. J. (2014). Jogos de empresas no ensino da contabilidade tributária. *Contabilidade Vista & Revista*, 25(1), 34-58. <https://revistas.face.ufmg.br/index.php/contabilidadevistaerevista/article/view/2114>
- Castro, A. F. de (2009). Visão e características do ensino da contabilidade adotado no Brasil. *Revista Mineira de Contabilidade*, 2(34), 6-13. <https://revista.crcmg.org.br/rmc/article/view/367>
- Catalo, M., Antheaume, N., & Ismail, H. (2015). Transferring methods to teach business administration from one cultural context to another. *Future Business Journal*, 1(1-2), 51-64. <https://doi.org/10.1016/j.fbj.2015.11.001>
- Cornacchione Jr, E. B. (2012). Fidelidade e tecnologia baseada em jogos na educação gerencial. *BAR-Revista Brasileira de Administração*, 9, 147-167. <http://dx.doi.org/10.1590/S1807-76922012000200003>
- Damasiotis, V., Trivellas, P., Santouridis, I., Nikolopoulos, S., & Tsifora, E. (2015). IT competences for professional accountants. A review. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 175, 537-545. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.1234>
- Dias, G. P. P., Sauaia, A. C. A., & Yoshizaki, H. T. Y. (2013). Felder-Silverman learning styles and learning with business games. *Revista de Administração de Empresas*, 53, 469-484. <https://doi.org/10.1590/S0034-75902013000500005>
- Emblen-Perry, K. (2018). Enhancing student engagement in business sustainability through games. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 19(5), 858-876. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-05-2017-0075>
- Ensslin, L., Ensslin, S. R., Dutra, A., Nunes, N. A., & Reis, C. (2017). BPM governance: a literature analysis of performance evaluation. *Business Process Management Journal*, 23(1), 71-86. <https://doi.org/10.1108/BPMJ-11-2015-0159>
- Faria, A. J., Hutchinson, D., Wellington, W. J., & Gold, S. (2009). Developments in business gaming: A review of the past 40 years. *Simulation & gaming*, 40(4), 464-487. <https://doi.org/10.1177/104687810832758>
- Feng, Y., Audy, J. F., Rönnqvist, M., & D'Amours, S. (2020). An educational game with dragons' den experiences for supply chain management training. *INFORMS Transactions on Education*, 21(1), 1-17. <https://doi.org/10.1287/ited.2019.0226>
- Ferreira, T. E. D. L. R., Araújo, M. L. F., & Leão, M. B. C. Uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem da administração financeira no ensino superior. *Revista Contemporânea de Educação*, 16(36), 22-43. <https://doi.org/10.20500/RCE.V16I36.42550>
- Fleury, M. T. L., & Fleury, A. (2001). Construindo o conceito de competência. *Revista de Administração Contemporânea*, 5, 183-196. <https://doi.org/10.1590/S1415-6552001000500010>
- Galynska, O. M., Shkoliar, N. V., Dziubata, Z. I., Kravets, S. V., & Levchyk, N. S. (2021). Innovative Teaching Technologies as a Way to Increase Students' Competitiveness. *International Journal of Education and Information Technologies*, 15, 215-226. <http://dx.doi.org/10.46300/9109.2021.15.22>
- Geithner, S., & Menzel, D. (2016). Efetividade do aprendizado através da experiência e reflexão em uma simulação de gerenciamento de projetos. *Simulação & Gaming*, 47(2), 228-256. <https://doi.org/10.1177/1046878115624312>
- Gil, A. C. (2017). *Como elaborar projetos de pesquisa* (Vol. 6, p. 175). São Paulo: Atlas.
- Gramigna, M. R. M. (1994). *Jogos de empresa*. São Paulo: Makron Books
- Grijalvo, M., Segura, A., & Núñez, Y. (2022). Computer-based business games in higher education: A proposal of a gamified learning framework. *Technological Forecasting and Social Change*, 178, 121597. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2022.121597>

- Grivokostopoulou, F., Kovas, K., & Perikos, I. (2019). Examining the impact of a gamified entrepreneurship education framework in higher education. *Sustainability*, 11(20), 5623. <https://doi.org/10.3390/su11205623>
- Guerra, C. J. O., & Teixeira, A. J. C. (2016). Os impactos da adoção de metodologias ativas no desempenho dos discentes do curso de ciências contábeis de ensino superior mineira. *Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade (REPeC)*, 10(4). <https://doi.org/10.17524/repec.v10i4.1437>
- Guimarães, M. L. F., Cittadin, A., Giassi, D., Guimarães Filho, L. P., & Bristot, V. M. (2017). Reflexos do uso de metodologias ativas no ensino da Contabilidade de Custos. *ABCustos*, 11(3), 62–87. <https://doi.org/10.47179/abcustos.v11i3.410>
- Hemzo, M. A., & Lepsch, S. L. (2006). Jogos de Empresas com Foco em Marketing Estratégico: uma análise fatorial da percepção dos participantes. *Revista Brasileira de Gestão de Negócios-RBGN*, 8(20), 23-33.
- Hernández Lara, A. B., Serradell-Lopez, E., & Fitó Bertran, M. À. (2018). Os jogos de negócios promovem habilidades? Um estudo transcultural a partir da visão dos alunos. *Capital Intangível*, 14(2), 315-331. <https://doi.org/10.3926/ic.1066>
- Hubner, M. L. F., & Silva, J. F. M. D. (2020). Metodologias ativas e as novas perspectivas do ensino de Catalogação nos cursos de Biblioteconomia. *Informação & Informação*, 25(3), 52-86. <https://doi.org/10.5433/1981-8920.2020v25n3p52>
- International Federation of Accountants. (2011). Competent and versatile. Disponível em: <https://www.ifac.org/knowledge-gateway/preparing-future-ready-professionals/publications/competent-and-versatile-how-professional-accountants-business-drive-sustainable-success>
- International Federation of Accountants. (2019). *Handbook of International Education Pronouncements*. New York: IFAC. Disponível em: https://www.ifac.org/_flysystem/azure-private/publications/files/Handbook-of-International-Education-Standards-2019.pdf. Acesso em 27 dez. 2023.
- Jääskä, E., Aaltonen, K., & Kujala, J. (2021). Game-based learning in project sustainability management education. *Sustainability*, 13(15), 8204. <https://doi.org/10.3390/su13158204>
- Jagger, S., Siala, H., & Sloan, D. (2016). Está tudo no jogo: um modelo de aprendizagem 3D para a ética nos negócios. *Revista de ética empresarial*, 137, 383-403. <https://doi.org/10.1007/s10551-015-2557-9>
- Johnson, N. D., & Mislin, A. A. (2011). Trust games: A meta-analysis. *Journal of Economic Psychology*, 32(5), 865-889. <https://doi.org/10.1016/j.joep.2011.05.007>
- Koltai, T., & Tamás, A. (2022). Performance evaluation of teams in business simulation games with weight restricted data envelopment analysis models. *The International Journal of Management Education*, 20(3), 100688. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100688>
- Lacruz, A. J. (2004). Jogos de empresas: considerações teóricas. *Caderno de pesquisas em administração*, 11(4), 93-109. https://cdn.administradores.com.br/app/uploads/2022/01/29172832/academico_482_190_226_152152.pdf
- Lassila, E. M., Moilanen, S., & Järvinen, J. T. (2019). Visualizando um "bom jogo": analytics como motor de cálculo em ambiente digital. *Revista de Contabilidade, Auditoria e Prestação de Contas*, 32(7), 2142-2166. <https://doi.org/10.1108/AAAJ-11-2017-3252>
- Le Boterf, G. (2003). *Construire les compétences individuelles et collectives: La compétence n'est plus ce qu'elle était*. Éditions d'Organisation, 2003.
- Legaki, N. Z., Karpouzis, K., Assimakopoulos, V., & Hamari, J. (2021). Gamification to avoid cognitive biases: An experiment of gamifying a forecasting course. *Technological*

- Forecasting and Social Change*, 167, 120725.
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.120725>
- Liao, Y. W., Huang, Y. M., & Wang, Y. S. (2015). Factors affecting students' continued usage intention toward business simulation games: an empirical study. *Journal of Educational Computing Research*, 53(2), 260-283. <https://doi.org/10.1177/0735633115598751>
- Lim, Y. M., Lee, T. H., Yap, C. S., & Ling, C. C. (2016). Employability skills, personal qualities, and early employment problems of entry-level auditors: Perspectives from employers, lecturers, auditors, and students. *Journal of Education for Business*, 91(4), 185-192. <https://doi.org/10.1080/08832323.2016.115399>
- Loon, M., Evans, J., & Kerridge, C. (2015). Learning with a strategic management simulation game: A case study. *The International Journal of Management Education*, 13(3), 227-236. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijme.2015.10.004>
- Lopes, P. da C. (2001). *Formação de administradores: Uma abordagem estrutural e técnico-didática*. 2001. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- López, F. R., Arias-Oliva, M., Pelegrín-Borondo, J., & Marín-Vinuesa, L. M. (2021). Serious games in management education: An acceptance analysis. *The International Journal of Management Education*, 19(3), 100517. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100517>
- Malaquias, R. F., Malaquias, F. F., & Hwang, Y. (2018). Understanding technology acceptance features in learning through a serious game. *Computers in Human Behavior*, 87, 395-402. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.008>
- Memar, N., Sundström, A., & Larsson, T. (2021). Ensinando causalidade e efetivação na sala de aula: um jogo de produção-comércio. *Revista de Educação Gerencial*, 45(3), 438-478. <https://doi.org/10.1177/1052562920951971>
- Miranda, C. de S., Lima, J. P. R. de, & Souza, T. C. de (2021). Habilidades dos recém-formados em Contabilidade: análise da percepção dos profissionais de recrutamento. *Revista de Contabilidade da UFBA*, 15, e2105-e2105. <https://doi.org/10.9771/rc-ufba.v15i0.42987>
- Montero-Navarro, A., Rodríguez-Sánchez, J. L., Gallego-Losada, R., & González-Torres, T. (2020). Os jogos de arame. Uma experiência de jogo dentro de uma classe de classe. *WPOM-Working Papers on Operations Management*, 11(1), 14-24. <https://doi.org/10.4995/wpom.v11i1.12823>.
- Motta, G. D. S., & Quintella, R. H. (2012). A utilização de jogos e simulações de empresas nos cursos de graduação em administração no estado da Bahia. *REAd. Revista Eletrônica de Administração (Porto Alegre)*, 18, 317-338. <https://doi.org/10.1590/S1413-23112012000200002>
- Mustata, I. C., Alexe, C. G., & Alexe, C. M. (2017). Developing competencies with the general management II business simulation game. *International journal of simulation modelling*, 16(3), 412-421. https://www.ijsimm.com/Full_Papers/Fulltext2017/text16-3_412-421.pdf
- Musteen, M., Curran, R., Arroteia, N., Ripollés, M., & Blesa, A. (2018). A community of practice approach to teaching international entrepreneurship. *Administrative Sciences*, 8(4), 56. <https://doi.org/10.3390/admsci8040056>
- Neves, F. S. & Alberton, A. (2017). Jogos de empresas: O que os discentes aprendem? Um estudo com discentes de graduação e pós-graduação. *Revista Espacios*, v. 38, n. 45, p. 14–31, 2017. <https://www.revistaespacios.com/a17v38n45/a17v38n45p14.pdf>
- Nóbile, C. I., Gauna Domínguez, C. del V., Aude Berozonce, M. P., & Pérez, J. (2021). Metodologias ativas e gestão do conhecimento para promover a criatividade e a inovação em sala de aula. *Innoeduca. Revista Internacional de Tecnologia e Inovação Educacional*, 7(1), 61–74. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i1.9887>.

- Oliveira, M. A., & Melo, N. H. da S. (2020). Jogo de empresas e mercado de ações: uma análise do aprendizado dos alunos em um curso de Administração. *Administração: Ensino e Pesquisa*, 21(3), 316-347. <https://doi.org/10.13058/raep.2020.v21n3.1787>
- Oliveira, A. J. de, Raffaelli, S. C. D., Colauto, R. D., & Casa Nova, S. P. de C. (2013). Estilos de aprendizagem e estratégias ludopedagógicas: percepções no ensino da contabilidade. *Advances in Scientific and Applied Accounting*, 6 (2), 236-262. doi:10.14392/ASAA.2013060206
- Ortiz-Martínez, E., Santos-Jaen, J. M., & Palacios-Manzano, M. (2022). Games in the classroom? Analysis of their effects on financial accounting marks in higher education. *The International Journal of Management Education*, 20(1), 100584. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100584>
- Pászto, V., Pánek, J., Glas, R., & van Vught, J. (2021). Jogo de simulação de spationomia – aprendizagem lúdica no ensino superior de economia espacial. *Revista Internacional ISPRS de Geo-Informação*, 10(2), 74. <https://doi.org/10.3390/ijgi10020074>
- Perrenoud, P. (2013). *Desenvolver competências ou ensinar saberes?: a escola que prepara para a vida*. Penso Editora.
- Pillay, S., & James, R. (2013). Jogos entre culturas: experimentando pedagogias alternativas. *Educação+ Formação*, 55(1), 7-22. <https://doi.org/10.1108/00400911311294924>
- Quirino, M. C. de O., Azevedo, Y. G. P., Gomes, H. B., & Lins, D. C. (2019). Jogos de Empresas no Ensino Contábil: Competências Desenvolvidas e Dificuldades Percebidas na Implementação do Jogo Puerto Rico®. *Revista de Contabilidade & Controladoria*, 11(3), 8. <http://dx.doi.org/10.5380/rcc.v11i3.70992>
- Reis, L. G. dos, Paton, C., & Nogueira, D. R. (2012). Estilos de aprendizagem: uma análise dos alunos do curso de ciências contábeis pelo método Kolb. *Enfoque: Reflexão Contábil*, 31(1), 53-66. <https://doi.org/10.4025/enfoque.v31i1.13853>
- Riivari, E., Kivijärvi, M., & Lämsä, A. M. (2021). Learning teamwork through a computer game: for the sake of performance or collaborative learning?. *Educational technology research and development*, 69, 1753-1771. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-10009-4>
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., Siradj, Y., Salam, S., & Hardianti, B. D. (2021). Modelo de desenvolvimento de jogos sérios baseado na base de aprendizagem baseada em jogos. *Revista de Pesquisa e Aplicações de TIC*, 15(3), 291-305. <https://doi.org/10.5614/itbj.ict.res.appl.2021.15.3.6>
- Rua, T., Aytug, Z., & Lawter, L. (2022). NegotioPoly: a holistic gaming approach to negotiation teaching. *Organization Management Journal*, 19(4), 143-154. <https://doi.org/10.1108/OMJ-02-2021-1160>
- Santos, R. D. (2003). "Jogos de empresas" aplicados ao processo de ensino e aprendizagem de contabilidade. *Revista Contabilidade & Finanças*, 14, 78-95. <https://doi.org/10.1590/S1519-70772003000100006>
- Sauaia, A. C. A., & Zerrenner, S. A. (2009). Jogos de empresas e economia experimental: um estudo da racionalidade organizacional na tomada de decisão. *Revista de Administração Contemporânea*, 13, 189-209. <https://doi.org/10.1590/S1415-6552009000200003>
- Savi, R., & Ulbricht, V. R. (2008). Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. *Renote*, 6(1). <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405/8310>
- Scallon, G. (2017). *Avaliação da aprendizagem numa abordagem por competências*. PUCPress.
- Schmid, A., & Schoop, M. (2022). Gamification of electronic negotiation training: effects on motivation, behaviour and learning. *Group Decision and Negotiation*, 31(3), 649-681. <https://doi.org/10.1007/s10726-022-09777-y>

- Smith, A., & Brauer, S. (2018, março). Uso do Kahoot! jogo para aumentar a motivação e compreensão do aluno em um curso de Termodinâmica. Na *Conferência da Seção Sudeste da ASEE*. <https://sites.asee.org/se/wp-content/uploads/sites/56/2021/04/2018ASEESE123.pdf>
- Super, J. F., Betts, T. K., Keller, H., & Humphreys, J. R. (2020). Resultados de Jogos de Simulação: Um Exame Multinível de Normas de Compartilhamento de Conhecimento, Sistemas de Memória Transativa e Orientações para Objetivos de Aprendizagem Individual. *Simulação & Gaming*, 51(6), 830-858. <https://doi.org/10.1177/1046878120943255>
- Tan, L. M., & Laswad, F. (2018). Professional skills required of accountants: what do job advertisements tell us? *Accounting Education*, 27(4), 403–432. <https://doi.org/10.1080/09639284.2018.1490189>
- Tanabe, M. (1978). *Jogos de empresas*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo. doi:10.11606/D.12.1978.tde-30112022-163838. Recuperado em 2024-01-01, de <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/12/12133/tde-30112022-163838/>
- Tariq, M. U. & Abonamah, A. A. (2021). Role of Game-Based Teaching in Leadership Skills Development. *Academy of Entrepreneurship Journal*, 27(2), 1-15. <https://www.abacademies.org/abstract/role-of-gamebased-teaching-in-leadership-skills-development-10144.html>
- Torga, E. M. M. F., Barbosa, F. V., Carrieri, A. D. P., Ferreira, B. P., & Yoshimatsu, M. H. (2018). Finanças comportamentais e games: simulações no ambiente acadêmico. *Revista Contabilidade & Finanças*, 29, 297-311. <https://doi.org/10.1590/1808-057x201804830>
- Urquidi-Martín, A. C., & Tamarit-Aznar, C. (2017). Meaningful learning in business through serious games. *Intangible Capital*, 13(4), 805-823. <https://doi.org/10.3926/ic.936>
- Urquidi-Martín, A. C., Tamarit-Aznar, C., & Sánchez-García, J. (2019). Determinants of the effectiveness of using renewable resource management-based simulations in the development of critical thinking: An application of the experiential learning theory. *Sustainability*, 11(19), 5469. <https://doi.org/10.3390/su11195469>
- Van den Bossche, P., Gijssels, W., Segers, M., Woltjer, G., & Kirschner, P. (2011). Team learning: building shared mental models. *Instructional science*, 39, 283-301. <https://doi.org/10.1007/s11251-010-9128-3>
- Villegas, B. (2003). Rápida y pertinente búsqueda por internet mediante operadores booleanos. *Universitas Scientiarum*, 8, 51-54. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=49900808>
- Wang, G., & Yu, L. (2019). Differential game analysis of scientific crowdsourcing on knowledge transfer. *Sustainability*, 11(10), 2735. <https://doi.org/10.3390/su11102735>
- Wei, C. L., Wang, Y. M., Lin, H. H., Wang, Y. S., & Huang, J. L. (2022). Developing and validating a business simulation systems success model in the context of management education. *The International Journal of Management Education*, 20(2), 100634. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100634>
- Wollinger, H., Martins, Z. B., & Marinho, S. V. (2021). Relação entre estilos de aprendizagem e a percepção das competências adquiridas: um estudo com discentes do curso de graduação em Ciências Contábeis. *Revista de Contabilidade do Mestrado em Ciências Contábeis da UERJ*, 26(2), 39-59. <https://doi.org/10.12979/rcmccuerj.v26i2.75633>
- Zabala, A., & Arnau, L. (2020). *Métodos para ensinar competências*. Penso Editora.
- Zulfiqar, S., Sarwar, B., Aziz, S., Ejaz Chandia, K., & Khan, M. K. (2019). An analysis of influence of business simulation games on business school students' attitude and intention

toward entrepreneurial activities. *Journal of Educational Computing Research*, 57(1), 106-130. <https://doi.org/10.1177/0735633117746746>

Zulfiqar, S., Al-reshidi, H. A., Al Moteri, M. A., Feroz, H. M. B., Yahya, N., & Al-Rahmi, W. M. (2021). Entendendo e prevendo a intenção empreendedora dos alunos por meio de jogos de simulação de negócios: uma perspectiva da COVID-19. *Sustentabilidade*, 13(4), 1838. <https://doi.org/10.3390/su13041838>

Apêndice A – Competências IAESB

Figura 2

IES 2 - Competências Técnicas	
A	Contabilidade Financeira e Relatórios.
B	Gestão e Contabilidade.
C	Financeiro e Gestão Financeira.
D	Tributação.
E	Auditoria e Asseguração.
F	Governança, Gerenciamento de Risco e Controle Interno.
G	Leis e Regulações de Negócios.
H	Tecnologia da Informação.
I	Negócios e Ambiente Organizacional.
J	Economia.
K	Estratégia de Negócios e Gestão.
IES 3 - Habilidades Profissionais	
A. Intelectuais	
<p>Avaliar dados e informações de uma variedade de fontes e perspectivas por meio de pesquisa, integração e análise.</p> <p>Aplicar habilidades de pensamento crítico para resolver problemas, informar julgamentos, tomar decisões e chegar a conclusões bem fundamentadas.</p> <p>Identificar quando é apropriado consultar especialistas.</p> <p>Recomendar soluções para problemas não estruturados e multifacetados.</p> <p>Responder eficazmente a mudanças nas circunstâncias ou a novas informações para resolver problemas, informar julgamentos, tomar decisões e chegar a conclusões bem fundamentadas.</p>	
B. Interpessoal e Comunicação	
<p>Demonstrar colaboração, cooperação e trabalho em equipe ao trabalhar em prol dos objetivos organizacionais.</p> <p>Comunicar-se de forma clara e concisa ao apresentar, discutir e relatar em situações formais e informais.</p> <p>Demonstrar consciência das diferenças culturais e linguísticas em todas as comunicações.</p> <p>Aplicar escuta ativa e técnicas de entrevista eficazes.</p> <p>Aplicar habilidades de negociação para chegar a soluções e acordos.</p> <p>Aplicar habilidades consultivas para minimizar ou resolver conflitos, resolver problemas e maximizar oportunidades.</p> <p>Apresentar ideias e influenciar outras pessoas para fornecer apoio e comprometimento.</p>	
C. Pessoais	
<p>Demonstrar compromisso com a aprendizagem ao longo da vida.</p> <p>Estabelecer altos padrões pessoais de desempenho e monitore por meio de atividades reflexivas e feedback de outras pessoas.</p> <p>Gerenciar tempo e recursos para cumprir compromissos profissionais.</p> <p>Antecipar desafios e planeje possíveis soluções.</p> <p>Manter a mente aberta a novas oportunidades.</p> <p>Identificar o impacto potencial do preconceito pessoal e organizacional.</p>	
D. Organizacional	
<p>Realizar tarefas de acordo com as práticas estabelecidas para cumprir os prazos prescritos.</p> <p>Revisar o próprio trabalho e o de terceiros para determinar se ele está em conformidade com os padrões de qualidade da organização.</p> <p>Aplicar habilidades de gestão de pessoas para motivar e desenvolver outras pessoas.</p> <p>Aplicar habilidades de delegação para entregar tarefas.</p> <p>Aplicar habilidades de liderança para influenciar outras pessoas a trabalharem em prol dos objetivos organizacionais.</p>	
IES 4 - Valores, ética e atitudes	
A	Princípios éticos.
B	Compromisso com interesse público.