

Elementos de jogos como estratégia no ensino superior de administração e ciências contábeis

RESUMO

Maria Aldinete Almeida Reinaldi
Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), Cornélio Procopio, Paraná.
maria.reinaldi@uenp.edu.br

Brenda Salgueiro Guimarães
Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), Cornélio Procopio, Paraná.
brendasyg2001@gmail.com

Annecy Tojeiro Giordani
Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), Campus Luiz Meneguel, Bandeirantes, Paraná.
annecy@uenp.edu.br

Rodrigo Otávio dos Santos
Centro Universitário Internacional (UNINTER), Curitiba, Paraná.
Rodrigo.s@uninter.com

Este estudo, utilizando os direcionamentos da Revisão Sistemática da Literatura, objetivou obter uma visão geral da produção teórica publicada em periódicos como artigos científicos, sobre a gamificação no Ensino Superior, mais especificamente, nas áreas de Administração e Ciências Contábeis. Para tanto, realizou-se um levantamento bibliográfico na Plataforma Sucupira / Qualis Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Trata-se de pesquisa qualitativa, cujos dados foram analisados com base na Análise Textual Discursiva. Foram selecionados 37 artigos direcionados ao Ensino Superior, dos quais apenas 6 contemplaram as duas áreas de conhecimento supracitadas. Foi possível identificar as principais tendências dos estudos empíricos e teóricos publicados no período de 2011 a 2021 acerca da gamificação, assim como, sua importância, benefícios, desafios e limitações de sua utilização.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Elementos de Jogos. Ensino Superior de Ciências Contábeis. Administração.

INTRODUÇÃO

As metodologias ativas têm como objetivo o deslocamento do professor como foco principal no processo de ensino-aprendizagem, passando-se a priorizar a participação ativa do aluno para que o conhecimento seja construído de maneira colaborativa, sendo o aluno o centro das ações educativas (DIESEL, BALDEZ, MARTINS, 2017). Esse processo é estimulado por meio da problematização de situações reais, nas quais os alunos são levados a vivenciar antecipadamente até mesmo o futuro de sua vida profissional (MORAN, 2015).

Atualmente, ao se considerar a crescente mudança tecnológica, e as relações de poder (SFEZ, 2002) imbricadas nas escolhas de metodologias por parte de professores e instituições verifica-se que o uso de elementos de jogos e as aulas roteirizadas com linguagem de jogos estão cada vez mais presentes nas salas de aula, haja vista, que se constituem uma forma de educação contemporânea que, por ser um método atrativo para as novas gerações, e ao mesmo tempo compactuam com a ideia de poder hegemônica, se tornam mais viáveis em diversas áreas de conhecimento e níveis de ensino (MORAN, 2011).

Ao inserir o conceito de jogos no contexto educacional, Kapp (2012) difunde sua definição de jogos como um sistema no qual os participantes, denominados de jogadores, se comprometem a um desafio abstrato, previamente delineado por regras, interação e retorno, acarretando um resultado mensurável que, muitas vezes, proporciona uma reação emocional. Ainda, o mesmo autor define os principais elementos de jogos, sendo: 1. Sistema; 2. Jogadores; 3. Abstrato, 4. Desafio; 5. Interatividade; 6. Regras; 7. Feedback; 8. Resultado quantificável e 9. Reação emocional.

Outros autores como Werbach e Hunter (2012), Prensky (2012) e Fardo (2013), apresentam diferentes elementos presentes nos jogos que, de forma idêntica, se utilizados em conjunto, irão possibilitar maior interação, motivação e comprometimento dos participantes com o alcance de objetivos propostos, os quais, no contexto educacional, dizem respeito à aprendizagem efetiva dos conteúdos propostos pelo professor.

De acordo com Brull (2016) o aprendizado baseado em elementos de jogos permite que os alunos desfrutem da liberdade de tentativa e erro em um ambiente mais agradável. Nesse sentido, a gamificação no Ensino Superior se apresenta como uma estratégia, que busca a criação de um ambiente facilitador da promoção da aprendizagem e um maior desenvolvimento motivacional por parte dos estudantes (FRAGELLI, 2018).

Sendo assim, uma das estratégias que vem sendo utilizada na Educação para romper com o método tradicional de ensino no Ensino Superior de Administração (ESADM) e no Ensino Superior de Ciências Contábeis (ESCC) é a gamificação, a qual se constitui da utilização de elementos de jogos em espaço e contexto de não jogo, sendo aplicável em várias áreas do conhecimento, como no meio empresarial, nas Ciências da Saúde, em políticas públicas e governos e, por fim, na Educação (COSTA; MARCHIORI, 2015). Tal metodologia não é isenta de críticas, haja vista uma certa visão instrumentalista, como proposto por Feenberg (2003) que permeia este tipo de escolha.

Alinhada à estratégia de Gamificação, está ainda a Aprendizagem Experiencial (REIS, 2020), termo concebido por Kolb (2014) para representar uma teoria fundamentada por autores como Jean Piaget, John Dewey e Kurt Lewin, Paulo Freire e Carl Rogers.

Motivado a minimizar os problemas que, embora tenham sido registrados em 1984, se mostram ainda não superados atualmente, referente ao fato de que as expectativas de carreira na área contábil e administrativa, criadas na universidade eram ilusórias e não se realizavam na prática, Kolb focou seu trabalho no ensino superior e no desenvolvimento organizacional de profissionais para o exercício dessas carreiras. Ele preocupou-se com uma aprendizagem substancial e não apenas técnica, que enfatizasse a vinculação da teoria com a prática por meio da Aprendizagem Experiencial (KOLB, 2014).

De acordo com esse mesmo autor, essa Teoria fundamenta uma abordagem educacional capaz de construir e fortalecer vínculos de forma crítica entre o desenvolvimento pessoal, educação e trabalho, promovendo o desenvolvimento de competências que respondem aos objetivos educacionais e às demandas correspondentes por meio da conexão crítica entre a sala de aula e o mundo real. Nesse caso, o ambiente de trabalho simulado, se torna um local de aprendizagem que possibilita a expansão e fortalecimento da educação formal, promovendo oportunidade de desenvolvimento pessoal e da carreira por meio do trabalho significativo.

Nesse contexto, com vistas a contribuir com a formação de professores do ESADM e do ESCC, neste estudo, foram utilizados os direcionamentos da RSL, para se obter uma visão geral sobre o uso da gamificação e seu alinhamento com a Teoria da Aprendizagem Experiencial e com uma postura crítica no que tange o campo de Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS), a partir de uma revisão da produção teórica, publicada como artigos científicos em periódicos. Para tanto, realizou-se um levantamento bibliográfico na Plataforma Sucupira / Qualis Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

O planejamento e desenvolvimento deste estudo, contou com as seguintes questões norteadoras: Quais pesquisas acerca da gamificação na Educação Superior estão sendo desenvolvidas e publicadas como artigos científicos em periódicos com Qualis capes A1 e A2? Como foi a evolução dessas pesquisas entre 2011 e 2021? São de natureza qualitativa ou quantitativa? Em quais periódicos acadêmicos foram publicados? Quais estão relacionadas ao ESADM e ao ESCC? Trata-se de estudos teóricos ou empíricos? Que resultados são destacados?

METODOLOGIA

Pesquisa de cunho qualitativo, objetivou investigar a utilização de metodologias ativas com elementos de jogos enquanto método de ensino em cursos superiores de Ciências Contábeis e de Administração. Na definição de Marconi e Lakatos (1992), a pesquisa qualitativa tem foco na análise e interpretação mais profunda do fenômeno pesquisado, fornecendo investigações mais detalhadas dos comportamentos e tendências acerca do tema. Para tanto, realizou-se uma revisão da literatura com base na metodologia de RSL, a qual

segundo Kitchenham (2004), busca identificar, validar e interpretar o conteúdo disponível sobre determinado assunto.

Para responder aos questionamentos supracitados, organizou-se um levantamento dos trabalhos publicados em periódicos de alto fator de impacto listados no Portal de Periódicos da Plataforma Sucupira, o qual foi escolhido por se constituir de uma base de dados relevante e de acompanhamento de informações acadêmicas. O período de busca compreendeu os anos de 2011 a 2021, seguido da quantificação e análise dos trabalhos consonantes com as áreas de “Ensino”, “Educação”, “Administração” e “Ciências Contábeis”.

Primeiramente, realizou-se uma busca por periódicos que publicam em língua portuguesa, com Qualis A1 e A2, com evento de classificação de periódicos Quadriênio (2013-2016); nas áreas de avaliação “Ensino”, “Administração Pública e de Empresas, Ciências Contábeis e Turismo” e “Educação”, que resultou na seleção de trinta e cinco periódicos.

Na sequência, a busca pelos artigos se deu pela leitura dos títulos de cada um dos artigos, publicados no mencionado período, em cada um dos vinte e quatro periódicos selecionados.

Os artigos foram selecionados com base nos seguintes critérios de inclusão: 1) palavras-chave “gamificação” ou “elementos de jogos” e “Ensino superior de Ciências contábeis” e “Administração” no título dos trabalhos. Já, os critérios de exclusão compreenderam: 1) estudos publicados apenas como resumo, short papers ou resumos estendidos; 2) versão mais antiga de outro estudo já considerado; 3) estudos secundários como no caso de editoriais, propagandas, workshops e tutoriais; 4) artigos incompletos ou não disponíveis.

Assim, foram selecionados 37 artigos, contemplando os mencionados critérios. O quadro 1 apresenta um resumo organizado dos critérios de busca utilizados, assim como a quantidade de artigos selecionados.

Quadro 1 – Síntese dos bancos de dados pesquisados, critérios de inclusão e resultados obtidos.

Bancos de Dados pesquisado	Crítérios de inclusão dos periódicos	Quantidade de periódicos
Plataforma Sucupira	1. Evento de Classificação: “Qualificação de periódicos Quadriênio 2013-2016”; 2. Área de Avaliação: “Ensino/Administração Pública/Ciências Contábeis e Turismo/Educação”; 3. Período de busca: 2011 a 2021; 4. Estratificação: A1 e A2; 5. Seleção de revistas em língua portuguesa e língua inglesa; 6. Leitura dos títulos das revistas para identificação do escopo relacionado ao tema pesquisado.	35 periódicos

Fonte: os autores (2022).

A pesquisa foi realizada no mês de dezembro de 2021, para a análise dos dados encontrados foi utilizado a Análise Textual Discursiva (ATD) que, segundo Moraes e Galiazzi (2007), é uma metodologia que possibilita ao pesquisador desenvolver novas compreensões acerca do fenômeno pesquisado, seguindo um processo de reconstrução, no qual existem várias formas de abordagem que se

apoiam como o significado dado pelo autor e suas condições de produção. Dessa forma, foram construídas duas categorias representadas por meio de quadros na próxima sessão.

DESENVOLVIMENTO (RESULTADOS E DISCUSSÕES)

A aplicação dos critérios de busca já mencionados resultou inicialmente na seleção de 35 periódicos, nos quais foram encontrados 416 artigos, tendo-se realizada leitura e tradução do título e resumo de cada trabalho para identificação e seleção dos que se relacionavam com o tema. Aqueles que não tratavam da temática em questão e que não faziam uso de uma ou mais palavras-chave, foram excluídos da análise. Sendo assim, somente 37 artigos foram selecionados, sendo que os 2 primeiros estudos relacionados ao tema tratado, foram publicados no ano de 2014, apenas 1 em 2015, 3 em 2016, 3 em 2017, 6 em 2018, 6 em 2019, 8 em 2020 e 8 em 2021.

O Quadro 2 apresenta as informações referente ao nome dos periódicos selecionados, a classificação *Qualis Capes*, *Internacional Standard Serial Number* (ISSN), o total de artigos pesquisados e o total de artigos selecionados consonância com os critérios de busca definidos.

Quadro 2 – Mapeamento dos artigos selecionados por periódico.

Periódico	Qualis	ISSN	Total de artigos pesquisados	Total de artigos selecionados
Accounting, Auditing & Accountability Journal	A1	0951-3574	21	0
Bmc Medical Education (online)	A1	1472-6920	89	1
British Journal Of Educational Technology (Print)	A1	0007-1013	7	1
Educational Technology Research And Development	A1	1042-1629	37	1
Government Information Quarterly	A1	0740-624X	10	1
Group Decision And Negotiation	A1	0926-2644	20	0
Industrial Marketing Management	A1	0019-8501	5	0
International Journal Of Information Management	A1	0268-4012	10	1
Journal Of Advertising	A1	0091-3367	10	0
Journal Of Business Research	A1	0148-2963	11	0
Journal Of Cleaner Production	A1	0959-6526	7	0
Management Information Systems Quarterly	A1	0276-7783	16	0
Psychology & Marketing	A1	0742-6046	6	0
Simulation & Gaming	A1	1046-8781	6	0
Systems Research and Behavioral Science	A1	1092-7026	2	1
Technological Forecasting & Social Change	A1	0040-1625	6	1
Educação E Pesquisa	A1	1678-4634	2	1
Educação Em Revista	A1	2236-5192	1	1
Formación Universitaria	A1	0718-5008	3	3
Advances In Scientific & Applied Accounting	A2	1983-8611	1	1
Bar. Brazilian Administration Review	A2	1807-7692	1	1
Bmc Research Notes	A2	1756-0500	5	1
Computers In Human Behavior	A2	0747-5632	16	1
International J. Of Innovation and Technology Management	A2	0219-8770	2	1
Journal Of Management Education (Newbury Park, Calif.	A2	1052-5629	4	1
Mathematical Problems in Engineering (Online)	A2	1563-5147	4	1
Plos One	A2	1932-6203	8	2
Turkish Online Journal of Distance Education-tojde	A2	1302-6488	5	2
Creative Education	A2	2151-4771	11	3
Procedia: Social and Behavioral Sciences	A2	1877-0428	25	3
Revista Faeeba	A2	0104-7043	2	1
Comunicação & Sociedade	A2	2175-7755	4	1
Eurasia J. Of Mathematics, Science And Technology Education	A2	1305-8215	9	1
International Journal: Emerging Technologies In Learning	A2	1863-0383	47	4
Revista Ensino Superior (Unicamp)	A2	2178-1567	1	1
Total geral de artigos			416	37

Fonte: os autores (2022).

À luz da ADT, iniciou-se a análise rigorosa dos dados por meio de uma leitura atenta dos títulos e resumos dos trabalhos selecionados, os quais foram agrupados em duas categorias, em consonância com o preconizado por Moraes e Galiuzzi (2007), sendo: 1- Metodologias ativas e elementos de jogos, estudos teóricos. 2- Metodologias ativas e elementos de jogos, estudos empíricos.

A primeira categoria de análise: “Metodologias ativas com elementos de jogos, estudos teóricos”, apresentada no Quadro 3, reúne 15 artigos que abordam teoricamente o uso da gamificação como estratégia voltada à educação.

Quadro 3 - Primeira categoria: Metodologias ativas com elementos de jogos, estudos teóricos.

		Periódico	V. N. Ano	Autores	Título
1	QI	Procedia: Social and Behavioral Sciences	14/1 / 2014	BIRO G. I.	Didática 2.0: Uma Análise Pedagógica da Teoria da Gamificação de uma Perspectiva Comparada com uma Visão Especial para os Componentes da Aprendizagem
2	QI	Revista Faeeba	23 / 42 / 2014	SCHLEMMER, E.	Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão
3	QI	Procedia: Social and Behavioral Sciences	197/ 2015	URH, M. <i>et al.</i>	O modelo para introdução de gamificação no e-learning no ensino superior
4	QI	Creative Education	7/ 4 / 2016	MENEZES, C. C. N.; BORTOLLI, R.	Potencial de gamificação como ferramenta de avaliação
5	QI	Comunicação & Sociedade	40 / 1 / 2018	MENEZES, C. C. N.; BORTOLLI, R.	Gamificação: surgimento e consolidação
6	QI	Educação E Pesquisa	44/ 2018	ORTIZ-COLÓN, A. <i>et al.</i>	Gamificação na educação: um panorama sobre o estado da arte
7	Qt	Bar. Brazilian Administration Review	16/ 2/ 2019	SILVA, R. J.R. <i>et al.</i>	Gamificação na educação gerencial: uma revisão sistemática da literatura
8	QI	Bmc Research Notes	12/ 100/ 2019	LOPES, S. <i>et al.</i>	Gamificação: enfoque nas estratégias a serem implementadas nas intervenções: um protocolo de revisão sistemática
9	QI	International J.: Emerging Technologies in Learning	14 / 22 / 2019	OZCINAR, Z. <i>et al.</i>	Análise dos doc. publicados na base de dados Web of Science s/ o método de gamificação do prof.: uma análise de conteúdo
10	QI	International Journal of Information Management	45/ 191- 210/ 2019	KOIVISTO, J.; HAMARI, J.	A ascensão dos sistemas de informação motivacional: uma revisão da pesquisa de gamificação
11	QI	Government Information Quarterly	37/ 3/ 2020	HASSAN, L.; HAMARI, J.	Engajamento cívico lúdico: uma revisão da literatura sobre gamificação da e-participação
12	QI	Systems Research and Behavioral Science	2021	CUNICO, G. <i>et al.</i>	Gamificação da dinâmica do sistema: uma proposta de princípios compartilhados
13	QI	Computers In Human Behavior	125. 106963/ 2021	KRATH, J. <i>et al.</i>	Revelando a base teórica da gamificação: uma revisão sistemática e análise da teoria em pesquisas sobre gamificação, jogos sérios e aprendizagem baseada em jogos
14	QI	International J. of Innov. And Technology Management	18/ 5 / 2021	ALSAAD, F. M.; DURUGBO, C. M.	Gamificação como inovação: uma revisão
15	QI	International J.: Emerging Technologies in Learning	16 / 4 / 2021	YAMANI, H. A.	Uma estrutura conceitual para integração de gamificação em sist. de e-Learning com base no modelo de design instrucional

Fonte: os autores (2022).

A segunda categoria de análise: “Metodologias ativas com elementos de jogos, estudos empíricos”, apresentada no Quadro 4, reúne 22 artigos, os quais apresentam aplicações práticas do uso da estratégia da gamificação no Ensino Superior, enfatizando o seu desenvolvimento funcional para a sala de aula e uma melhor absorção teórica.

Quadro 4 - Segunda categoria: Metodologias ativas com elementos de jogos, estudos empíricos

		Periódico	V. N. Ano	Autores	Título
1	QI	Creative Education	7/ 10/ 2016	MATSUMOTO, T.	Estratégia de motivação usando gamificação
2	Qt	Procedia: Social and Behavioral Sciences	228/ 2016	MARTI-PARREÑO, J. <i>et al.</i>	Atitude dos professores em relação ao uso real da gamificação
3	QI	Turkish Online J. Of Distance Education-tojde	18/ 3 / 2017	ALABBASI, D.	Explorando as perspectivas dos alunos de graduação em relação ao uso de técn. de gamificação no aprend. online
4	QI	Creative Education	8/ 14 / 2017	LANGENDAHL, P. <i>et al.</i>	Explorando a gamificação na educação gerencial para o desenvolvimento sustentável
5	Qt	Eurasia J. Of Mathematics, Science Technology Educ.	13 / 7 / 2017	SONG, D. <i>et al.</i>	Coortes engajados: a gamificação pode envolver todos
6	M	International J.: Emerging Technologies in Learning	13 / 2 / 2018	BICEN, H. KOKAKOYUN, S.	Percepções dos alunos para abordagem de gamificação: Kahoot como um estudo de caso
7	M	Formación Universitaria	11/ 5/ 2018	HERNÁNDEZ-HORTA, I. A. <i>et al.</i>	Aprendizagem por meio de jogos baseados em princípios de gamificação em instituições de ensino superior.
8	M	International J.: Emerging Technologies in Learning	13 / 1 / 2018	Ã-ZER, H. H. <i>et al.</i>	Efeitos do mod. de sala de aula invertida c/ suporte de gamificação nas atitudes e opiniões s/ ed. em codificação de jogos
9	M	Revista Ensino Superior (Unicamp)	4 / 1 / 2018	FRAGELLI, T. B. O. F	Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino aprend. no ens. superior: um relato de experiência
10	M	Plos One	14/ 6 / 2019	SÁNCHEZ, D. O.; TRIGUEROS, I. M. G.	Gamificação, problemas sociais e gênero no ens. de ciências sociais: representações e discursos de prof. estagiários
11	M	Turkish Online Journal of Distance Education-tojde	20/ 3 / 2019	CAN, M. E. S. E.; DURSUN, O. O.	Eficácia dos elementos de gamificação em ambientes de aprendizagem combinada
12	QI	Journal Of Management Ed. (Newbury Park, Calif).	45/ 3 / 2020	MEMAR, N. <i>et al.</i>	Ensinando Causalidade e Efetuação na Grande Sala de Aula: Um Jogo Produção-Comércio
13	Qt	Educação Em Revista	36. e76125/ 2020	PIMENTEL, F. S. C. <i>et al.</i>	Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação
14	Qt	Formación Universitaria	13/ 5/ 2020	GONZALEZ, A.E. <i>et al.</i>	A gamificação como ferramenta educacional: o aluno de contabilidade no papel do gerente, o contador e o auditor
15	Qt	Formación Universitaria	13/ 5/ 2020	ALVARES, S. <i>et al.</i>	Um modelo de jogo sério colaborativo baseado em agente inteligente p/ suportar processos de aprendizagem virtual.
16	Qt	Advances In Scientific & Applied Accounting	12/ 3/ 2020	DURSO, S. O. <i>et al.</i>	Gamificação em contabilidade e habilidade dos alunos
17	Qt	Plos One	15/ 10/ 2020	GÓMEZ-CARRASCO, J. <i>et al.</i>	Avaliação de um programa de gamificação e sala de aula invertida utilizada na formação de professores: percepção de aprendizagem e resultado.
18	Qt	British J. Of Educational Technology (Print)	52/ 1/ 2020	SAILER, M.; SAILER, M.	Gamificação de atividades em sala de aula em aulas invertidas
19	Qt	Educational Technology Research and Development	69. 1753-1771/ 2021	RIIVARI, E. <i>et al.</i>	Aprender o trab. em equipe por meio de um jogo de computador: em prol do desempenho ou da aprend. colaborativa?
20	Qt	Technological Forecasting & Social Change	167. 120725/ 2021	LEGAKI, N. Z. <i>et al.</i>	Gamificação para evitar vieses cognitivos: um experimento de gamificação de um curso de previsão
21	M	Mathematical Problems in Engineering (Online)	2021	DUGGAL, K. <i>et al.</i>	Abordagem inspirada em gamificação e aprend. de máquina p/ envolvimento e aprend. em sala de aula
22	Qt	Bmc Medical Education (online)	21/ 189/ 2021	RAUPACH, T. <i>et al.</i>	Eficácia de um jogo sério abordando a adesão às diretrizes: est. de coorte com acompanhamento de 1,5 ano

Fonte: os autores (2022).

Na sequência da aplicação da ATD, buscou-se realizar a fase denominada por Moraes e Galiuzzi (2007) como metatexto ou o captar do novo emergente, na qual

os dados categorizados foram interpretados pelas autoras, dando origem a um novo entendimento acerca do tema investigado.

Metatexto

A primeira categoria de análise “Metodologias ativas com elementos de jogos, estudos teóricos”, agrupou 15 artigos científicos, voltados para a sistemática de revisão da literatura, sendo 14 de cunho qualitativo e apenas um de cunho quantitativo.

Sendo assim, os primeiros estudos foram encontrados no ano de 2014 e, buscaram comparar a gamificação como a 5ª teoria da aprendizagem, com as abordagens comportamentalista, cognitivista, construtivista e cognitivista (BIRO, 2104), além de apontar a relação design-cognição na docência, no contexto de configuração de Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais, sendo que isso acontece quando o docente é sujeito construtor ativo do design da experiência (SCHLEMMER, 2014). A importância da gamificação definida pelo autor Biró (2014) é de uma ferramenta inovadora de aprendizagem que promove maior envolvimento no processo de aprendizagem, apresentando viabilidade principalmente no ambiente do ensino superior, devido ao potencial motivacional e de eficácia, lidando com mais facilidade com os métodos de aprendizado reconhecidos pela geração Z nascidos entre os anos de 1995 a 2010.

Em 2015 apenas um estudo foi encontrado nessa categoria e apontou as vantagens da utilização de um modelo de introdução da gamificação no campo do e-learning no ensino superior (URH, 2015). Em 2016 a pesquisa de Menezes e Bortolli (2016) apresentou o conceito de gamificação e sua aplicação ao design de tarefas inovadoras relacionadas à avaliação formativa. Os mesmos autores também pesquisaram o surgimento e a consolidação da Gamificação (MENEZES; BORTOLLI, 2018). Ortiz-Colón et al (2018) evidenciaram os benefícios do uso da gamificação na educação, relacionados com a motivação, engajamento, sociabilidade e interatividade, que tornam a educação mais envolvente para os alunos.

Os estudos realizados no ano de 2019 delinearam uma agenda de pesquisas acerca da gamificação e sistemas motivacionais no campo da pesquisa de sistemas de informação (KOIVISTO; HAMARI, 2019), estudaram o uso da gamificação como ferramenta auxiliadora no aprimoramento e na qualidade do processo de ensino de Administração (SILVA; RODRIGUES; LEAL, 2019) e identificaram estratégias de gamificação em diversos contextos educacionais (LOPES et al., 2019) e (OZCIMAR, 2019).

Em 2021 foram apresentadas descobertas sobre a e-participação gamificada (HASSAN, 2021), buscou-se capturar o estado da arte sobre a gamificação como inovação (ALSAAD; DURUGBO, 2021) e foram examinados os fundamentos teóricos usados na pesquisa sobre gamificação, jogos sérios e aprendizagem baseada em jogos (KRATH, 2021). Surgiram ainda, propostas como a de um conjunto de princípios compartilhados, da definição embrionária da gamificação e da identificação dos desafios de sua utilização (CUNICO, 2021) e, por fim, de uma estrutura para gamificação no sistema e-learning nas universidades da Arábia Saudita (YAMANI, 2021).

É interessante destacar que em nenhum dos textos acima mencionados houve menção à uma postura crítica mais aprofundada no que tange o campo de Ciência,

Tecnologia e Sociedade (CTS). Ainda que seja uma área do conhecimento relativamente recente, verificar criticamente – com um viés CTS – as posturas de alunos e professores poderia ser de grande valia, como já pontuam Brognoli, Dias e Faria (2023).

A segunda categoria aborda os artigos cujos temas se relacionam com experiências de aplicação prática de metodologias ativas com elementos de jogos no ensino superior, totalizando em 22 artigos científicos, dos quais, apenas 4 se tratam especificamente ao ESADM, 2 ao ESCC e 16 se referem a cursos de diferentes áreas do conhecimento. Novamente, não há menção à CTS. Entretanto, por serem experiências realizadas em sala de aula, o foco foi restrito, como veremos.

Essas pesquisas empíricas direcionadas ao ensino superior de forma geral, apresentam resultados positivos no alcance de objetivos como: identificação de atitude positiva de estudantes e professores, embora poucos ainda a utilizem, em relação à gamificação (MARTI-PARRENO et al., 2016), (A-ZER, 2018), (ALABBASI, 2017) e sua potencial contribuição para a cobertura dos problemas sociais no currículo e para a igualdade de gênero entre homens e mulheres (SANCHEZ; TRIGUEIROS, 2019); ótima recepção da utilização do e-Learning com elementos de gamificação para o ensino de inglês (MATSUMOTO, 2016); do designs gamificados para envolver estudantes mais tímidos ou distraídos (SONG; JU; SU, 2017); a experiência positiva no uso da gamificação em turmas do curso de graduação em Fisioterapia, visando a aproximação do estudante com conteúdo, sua motivação e aprendizado (FRAGELLI, 2018); na elaboração e aplicação de um jogo para IES na Cidade do México (HERNANDEZ-HORTA, et al., 2018); utilização do aplicativo Kahoot (BICEN; KOCAKOYUN, 2018), de ambientes de aprendizagem combinados enriquecidos com o uso de elementos de gamificação (CAN; DURSUN, 2019); a aplicação de um programa de formação para futuros professores do Ensino Fundamental usando estratégias e técnicas de gamificação e sala de aula invertida (GÓMEZ-CARRASCO; 2020), visando a compreensão do fazer docente (PIMENTEL; NUNES; JÚNIOR, 2020); a aplicação de atividades gamificadas por meio de um questionário gamificado (SAILER; SAILER, 2020); proposta e avaliação de um modelo de jogo sério colaborativo para melhorar as interações no trabalho em equipe (ALVAREZ; SALAZAR; OVALLE, 2020); a investigação da eficácia da simulação digital de uma enfermaria de emergência quanto à tomada de decisão clínica adequada no ensino de medicina (RAUPACH, 2021); e projetar e implementar uma estrutura gamificada incluindo o envolvimento, aliciamento e motivação dos estudantes (DUGGAL; GUPTA; SINGH, 2021).

Foram quatro as pesquisas empíricas encontradas direcionadas, especificamente ao ESADM, sendo que a primeira delas objetivou explorar a utilização da Gamificação para elevar o envolvimento dos estudantes na educação gerencial para o desenvolvimento sustentável (LANGENDAHL; COOK; MARK-HERBERT, 2017). Neste estudo, ao explorar a gamificação em um ambiente de ensino superior, em um curso avançado sobre gestão de marketing sustentável na Universidade Sueca de Ciências Agrícolas, foi constatada a contribuição do uso de elementos de jogos para a aprendizagem dos estudantes, como: desafio, múltiplos caminhos, tentativa e erro, feedback, narrativa, dramatização, feedback e progressão. O uso desses elementos incentiva a reflexão crítica sobre aspectos do desenvolvimento sustentável e permitem que os alunos explorem vários caminhos e envolvam tentativa e erro.

A segunda pesquisa encontrada explorou maneiras pelas quais o ensino superior de negócios pode estimular comportamentos empresariais variados entre alunos em grandes salas de aula por meio da gamificação de conceitos alinhada com um exercício de Aprendizagem Experiencial como o jogo Strategic Business (MEMAR; SUNDSTROM; LARSSON, 2021). Os resultados apontam que, por meio da vivência de experiências simuladas da realidade profissional da gestão empresarial, torna-se possível a exploração de vários caminhos que aumentam a qualidade de interação do estudante e, estimulando o desenvolvimento de habilidades e comportamentos que lhes serão exigidos na atuação empresarial.

A terceira pesquisa acerca da Gamificação no ESADM, analisou os efeitos de um aplicativo gamificado com pontos, níveis, desafios, narrativa e tabela de classificação no ensino de previsão de julgamento, com estudantes de uma Escola de Engenharia Elétrica e de Computação de um Departamento de Administração de Empresas (LEGAKI, et al, 2021). Assim como mencionado na pesquisa anterior, os autores, mesmo sem citar o conceito da Aprendizagem Experiencial (KOLB, 2014), consideram que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos são ferramentas promissoras para a simulação de diferentes cenários que estimulam a resolução de problemas. O resultado dessa aplicação gamificada reforça a pertinência do uso da Gamificação na educação, uma vez que resultou na melhoria da aprendizagem em relação às heurísticas e vieses que afetam a previsão de julgamento em quase 15%.

Já a quarta pesquisa investigou o uso de um jogo de aprendizagem baseado em computador como uma ferramenta para facilitar o ensino e a aprendizagem de habilidades de trabalho em equipe (RIIVARI; KIVIJARVI; LAMSA, 2021). A aplicação se deu em um curso de graduação em administração de recursos humanos em uma escola de negócios na Finlândia e, enfatizou as experiências dos alunos e os principais resultados de aprendizagem colaborativa de habilidades de trabalho em equipe por meio do jogo. Os resultados apontam que o jogo promoveu a autorreflexão dos alunos e a avaliação de seus papéis individuais na equipe, além de ensinar a importância do compartilhamento contínuo de informações no trabalho em equipe. Este caso revelou os benefícios e desafios do uso de jogos de aprendizagem como uma ferramenta pedagógica, além de indicar o que é necessário de professores e alunos para que o jogo seja bem-sucedido.

Por sua vez, foram duas as pesquisas empíricas direcionadas ao ESCC, sendo que a primeira obteve resultados positivos relacionados ao desenvolvimento do conjunto de habilidades dos estudantes com a introdução de uma disciplina gamificada (DURSO; REGINATO; CORNACCHIONE, 2020). A pesquisa se deu com 118 alunos do último semestre da graduação em contabilidade em uma grande universidade pública do Brasil. Os resultados indicam o desenvolvimento de muitas habilidades nos alunos durante a disciplina gamificada, como: curiosidade, liderança, iniciativa, persistência, adaptabilidade, colaboração e pensamento crítico. A vivência da experiência gamificada no contexto do jogo online foi diretamente relacionada com a percepção do desenvolvimento dessas habilidades.

A segunda pesquisa analisou a proposta de aprendizagem por gamificação com um jogo de RPG com o enfrentamento de uma situação empresarial em sala de aula GONZALEZ-ACOSTA. Essa aplicação também enfatiza a vivência de experiências simuladas da realidade empresarial, uma vez que grupos de três alunos assumem as funções de gerente, contador e auditor interno e tomam

decisões gerenciais e éticas. Ao avaliar a aprendizagem dos estudantes com a aplicação da Gamificação e compará-la com a aplicação do conteúdo pelo método tradicional de ensino, foram evidenciadas as diferenças significativas de pontuação na incidência dos fatores metodológicos e motivacionais.

Analisando os trabalhos identificados nessa RSL, percebe-se que, embora os autores não tenham citado, a Teoria da Aprendizagem Experiencial (Kolb, 2014) pode embasar a gamificação, uma vez que enfatiza o ensino de conteúdos teóricos de forma prática, por meio da experiência consciente vivenciada pelo estudante, para o desenvolvimento de habilidades e competências profissionais .

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Utilizando os direcionamentos da RSL, esse estudo objetivou mapear a produção teórica, publicada nos últimos 10 anos, como artigos científicos em periódicos, sobre metodologias ativas com elementos da gamificação com foco no Ensino Superior, mais especificamente no Ensino Superior de Administração e Ciências Contábeis. Nesse sentido, realizou-se um levantamento bibliográfico acerca do tema na Plataforma Sucupira / Qualis Periódicos da CAPES, em periódicos com classificação A1 e A2, nas áreas de avaliação “Ensino”, “Administração Pública e de Empresas, Ciências Contábeis e Turismo” e “Educação”.

Com base nos pressupostos da ATD, e seguindo os critérios de inclusão e exclusão definidos em protocolo de revisão, os dados foram analisados, possibilitando então responder as questões norteadoras dessa pesquisa.

Sendo assim, identificou-se que, 37 pesquisas acerca do tema com enfoque no ensino superior foram desenvolvidas e publicadas como artigos científicos em 26 diferentes periódicos. Quanto à evolução das publicações, verificou-se um crescimento acentuado entre os anos de 2018 e 2021, sendo que 28 pesquisas foram publicadas nesse período. Com relação à natureza das pesquisas, 19 são qualitativas, 12 quantitativas e 6 são de natureza mista, sendo 15 estudos teóricos e 22 estudos de aplicação prática.

Os resultados destacados nos estudos teóricos apontam o estado da arte sobre a gamificação como inovação, os fundamentos teóricos usados na pesquisa sobre o tema, a gamificação como a 5ª teoria da aprendizagem, com as abordagens comportamentalista, cognitivista, construtivista e cognitivista. Demonstram também que os estudos CTS permanece de forma intrínseca, porém discreta nos trabalhos pesquisados. Indicam a importância, benefícios, desafios e potencial motivacional da gamificação no campo do e-learning e como ferramenta inovadora para obter maior engajamento dos estudantes do ensino superior, sendo que o professor pode agir como construtor ativo do design da experiência para obter maior engajamento, sociabilidade e interatividade, tornando a educação mais envolvente para os estudantes. Foram ainda, identificadas estratégias de gamificação e apresentadas descobertas sobre a e-participação gamificada.

As pesquisas empíricas direcionadas ao Ensino Superior de forma geral, apresentam identificação de atitude positiva de estudantes e professores sobre o uso da gamificação, embora poucos ainda a utilizem, ótima recepção da utilização do e-Learning com elementos de gamificação, do design gamificado para envolver estudantes mais tímidos ou distraídos, maior aproximação do estudante com o

conteúdo, sua motivação e aprendizado. Apresentam ainda, a elaboração e aplicação de jogos e aplicativos, a aplicação de programa de formação para futuros professores usando estratégias de gamificação, a aplicação de atividades por meio de questionário gamificado, projeção e implementação de estrutura gamificada para obter o envolvimento, aliciamento e motivação dos estudantes.

Foram apenas 4 as pesquisas empíricas direcionadas, especificamente ao ESADM, cujos resultados se referem à elevação do envolvimento dos estudantes na educação gerencial para o desenvolvimento sustentável com a gamificação de conceitos, os efeitos positivos de um aplicativo gamificado com pontos, níveis, desafios, narrativa e tabela de classificação no ensino de previsão de julgamento, e o uso de um jogo de aprendizagem como ferramenta para facilitar o ensino e a aprendizagem de habilidades de trabalho em equipe.

Já no ESCC, foram duas as pesquisas empíricas publicadas, as quais obtiveram resultados positivos relacionados ao desenvolvimento do conjunto de habilidades dos estudantes com a introdução de uma disciplina gamificada e a proposta de aprendizagem por gamificação com um jogo de RPG com o enfrentamento de uma situação empresarial em sala de aula.

Vale destacar que, a análise das pesquisas empíricas encontradas nessa ESL, acerca do uso da Gamificação no ensino superior de Administração e Ciências Contábeis, revela que, mesmo não tendo sido mencionada pelos autores, a Teoria da Aprendizagem Experiencial (Kolb, 2014), pode ser percebida como embasamento para o uso da gamificação, já que todas elas enfatizaram a vivência simulada de experiências conscientes do estudante, para o desenvolvimento de habilidades e competências profissionais.

Diante do exposto, considera-se que, embora tenha-se investigado apenas uma base de dados e apenas periódicos com classificação A1 e A2, são ainda poucas as pesquisas sobre a utilização da gamificação no ESADM e no ESCC. Sendo assim, sugere-se o desenvolvimento de novas pesquisas que possibilitem maior disseminação de conhecimentos e propostas de formação de professores para aplicação da gamificação como estratégia didático-pedagógica, alinhada à postura crítica da CTS e embasada por uma teoria de aprendizagem, que contribua com o rompimento do formato tradicional de ensino predominante no ensino de Administração e Ciências Contábeis.

O levantamento realizado possibilitou observar a evolução crescente de publicações de pesquisas realizadas a partir do ano de 2014 sobre o tema gamificação no ensino superior. No entanto, tendo em vista que o presente estudo fez a busca exclusivamente em uma plataforma de pesquisa, se reconhece a necessidade do confronto de dados aqui representados, com outros estudos de RSL que investiguem outras bases de dados, para que, dessa forma, seja possível a obtenção de uma visão mais ampliada acerca do tema.

REFERÊNCIAS

ALABBASI, D. Exploring Graduate Students' Perspectives towards Using Gamification Techniques in Online Learning. *Turkish Online Journal of Distance Education*, v. 18, n. 3, p. 180-196, 2017.

ALSAAD, F. M.; DURUGBO, C. M. Gamification-as-Innovation: A Review. *International Journal of Innovation and Technology Management*. v. 18, n. 05. 2021.

ALVAREZ, S.; SALAZAR, O. M.; OVALLE, D. A. Modelo de juego serio colaborativo basado en agentes inteligentes para apoyar procesos virtuales de aprendizaje. *Form. Univ.* v. 13, n. 5, p. 87-102. 2020.

A-ZER, H. H. et al. Effects of the Gamification Supported Flipped Classroom Model on the Attitudes and Opinions Regarding Game-Coding Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. v. 13, n. 1. 2018.

BICEN, H.; KOCAKOYUN, S. Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. v. 13, n. 2. 2018.

BIRO, G. I. Didactics 2.0: A Pedagogical Analysis of Gamification Theory from a Comparative Perspective with a Special View to the Components of Learning. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*. v. 141, p. 148-151. 2014.

BORGES, S. S. et al. Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In: *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)*. 2013. p. 234.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Congresso Nacional. Diário Oficial da União: seção 5, Brasília, DF, 20 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm#art92. Acesso em: 1 abr. 2022.

BROGNOLI, P. C.; DIAS, M. S. L.; FARIA, P. M. F.. Práticas docentes e comunidade: relações no campo Ciência, Tecnologia e Sociedade. *Revista Tecnologia e Sociedade*, v. 19 n. 58, p. 411-427, 2023.

BRULL, S.; FINLAYSON, S. Importance of gamification in increasing learning. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, v. 47, n. 8, p. 372-375, 2016.

CAMPILLAY, M. D. R. V.; SANTOS, G. C.; MARTINS, V. F. Nível de desmotivação no Curso de Ciências Contábeis: Um Estudo em uma Universidade Pública Brasileira. RAGC, v. 5, n. 19, 2017.

CAN, M. E. S. E.; DURSUN, Ozcan Ozgur. Effectiveness of gamification elements in blended learning environments. Turkish Online Journal of Distance Education, v. 20, n. 3, p. 119-142, 2019.

CARNEIRO, S. N. V. et al. A formação e a prática didático-pedagógica do docente bacharel no curso de Administração. Revista Diálogo Educacional, v. 18, n. 56, p. 209-230, 2018.

COSTA, A. C. S.; MARCHIORI, P. Z. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 44-65, 2015. DOI: 10.11606/issn.2178-2075.v6i2p44-65.

CUNICO, G.; AIVAZIDOU, E.; MOLLONA, E. System dynamics gamification: A proposal for shared principles. Systems Research and Behavioral Science. 2021.

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

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. Revista Thema, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.

DUGGAL, K.; GUPTA, L. R.; SINGH, P. Gamification and Machine Learning Inspired Approach for Classroom Engagement and Learning. Mathematical Problems in Engineering. 2021.

DURSO, S. O.; REGINATO, L.; CORNACCHIONE, E. Gamification In Accounting And Students' Skillset. Advances in Scientific and Applied Accounting. v. 1, n. 3, p. 079-100, 2020.

ESTEVEZ, M. Para a excelência pedagógica do ensino superior. Sisifo, n. 7, p. 101-110/EN 99-106, 2016.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Renote, v. 11, n. 1, 2013.

FEENBERG, A. O que é Filosofia da Tecnologia? Conferência de Komaba, Japão, junho de 2003.

FRAGELLI, T. B. O. Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino aprendizagem no ensino superior: um relato de experiência. *Revista Internacional de Educação Superior*, Campinas, SP, v. 4, n. 1, p. 221–233, 2018.

FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIROUX, H. Ensino superior, para quê?. *Educar em Revista*, n. 37, p. 25-38, 2010.

GIL, E. S. et al. Estratégias de ensino e motivação de estudantes no ensino superior. 2012.

GÓMEZ-CARRASCO, C. J. et al. Evaluation of a gamification and flipped-classroom program used in teacher training: Perception of learning and outcome. *Plos one*. v. 15, n. 10. 2020.

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

HASSAN, L.; HAMARI, J. Gameful civic engagement: A review of the literature on gamification of e-participation. *Government Information Quarterly*. v.37, n. 3. 2020.

HERNANDEZ-HORTA, I. A.; MONROY-REZA, A.; JIMENEZ-GARCIA, M. Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación Univ.* v. 11, n. 5, p. 31-40. 2018.

HUNTER, D.; WERBACH, K. *For the win*. Philadelphia, PA, USA: Wharton digital press, 2012.

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

KITCHENHAM. B. *Procedures for Performing Systematic Reviews*. Keele UK Keele University- Publisher: Citesser, 33(TR/SE-0401), p.28, 2004.

KOIVISTO, J.; HAMARI, J. The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*. v. 45, p. 191-210. 2019.

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

KRATH, J. et al. Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*. v. 125. 2021.

LANGENDAHL, P. A.; COOK, M.; MARK-HERBERT, C. Exploring Gamification in Management Education for Sustainable Development. *Creative Education* . v. 8, n.14. 2017.

LEGAKI, N. Z. et al. Gamification to avoid cognitive biases: An experiment of gamifying a forecasting course. *Technological Forecasting and Social Change*. v. 167. 2021.

LOPES, S. et al. Gamification: focus on the strategies being implemented in interventions: a systematic review protocol. *BMC Research Notes*. v. 12, n. 100. 2019.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. *Fundamentos de metodologia científica*. 5. ed.- São Paulo: Atlas, 2003.

MARTI-PARRENO, J. et al. Teachers' Attitude towards and Actual Use of Gamification. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*. V. 228, p. 682-688. 2016.

MATSUMOTO, T. Motivation Strategy Using Gamification. *Creative Education*. v. 7, n.10. 2016.

MEMAR, N.; SUNDSTROM, A.; LARSSON, T. Teaching Causation and Effectuation in the Large Classroom: A Production–Trade Game. *Journal of Management Education*. v. 45, n. 3, p. 438-478, 2021.

MENEZES, C. C. N.; BORTOLLI, R. Gamificação: surgimento e consolidação. *Comunicação e sociedade*. v. 40, n. 1, p. 267-297. 2018.

MENEZES, C. C. N.; BORTOLLI, R. Potential of Gamification as Assessment Tool. *Creative Education* . v. 7, n.4. 2016.

MORAES, R.; GALIAZZI, M. do C. *Análise textual discursiva*. UNIJUÍ: 2007.

MORÁN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção mídias contemporâneas. *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

ORTIZ-COLÓN, A. M.; JORDÁN, J.; AGREDAL, M. Gamification in education: an overview on the state of the art. *Educ. Pesqui.* v. 44. 2018.

OZCINAR, Z. et al. Analysis of the Documents Published in the Web of Science Database on Teachers' Gamification Method: A Content Analysis. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. v. 14, n. 22. 2019.

PIMENTEL, F. S. C.; NUNES, A. K. F.; JÚNIOR, V. B. S. Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação. *Educ. rev.* v. 36. 2020.

PIVA, J. A. C.; FIGUEIREDO, M. M.; LIAO, C. O. A importância da capacitação docente na visão de um grupo de professores universitários. *Anuário da Produção Acadêmica Docente, Taubaté*, v. 2, n. 3, p. 255-267, 13 mar. 2009.

PRENSKY, M. R. *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning*. Corwin Press, 2012.

RAUPACH, T. et al. Effectiveness of a serious game addressing guideline adherence: cohort study with 1.5-year follow-up. *BMC Medical Education*. V. 21, n. 189, 2021.

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

RIIVARI, E.; KIVIJARVI, M.; LAMSA, A. M. Learning teamwork through a computer game: for the sake of performance or collaborative learning? *Educational Technology Research and Development*. v. 69, p. 1753-1771. 2021.

SAILER, M.; SAILER, M. Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures. *British Journal of Education Technology*. v. 52, n. 1, p. 75-90. 2020.

SANCHEZ, D. O.; TRIGUEIROS, I. M. G. Gamification, social problems, and gender in the teaching of social sciences: Representations and discourse of trainee teachers. *Plos one*. v. 14, n. 6. 2019.

SCHLEMMER, E. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. *Revista da FAEEBA*. v. 23, n. 42. 2014.

SFEZ, Lucien. Técnica e ideologia: Uma questão de poder. Lisboa: Instituto Piaget, 2002.

SILVA, R. J. R.; RODRIGUES, R. G.; LEAL, C. T. P. Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review. Brazilian Administration Review. v. 16, n. 2. 2019.

SIMÕES, J.; REDONDO, R. D.; VILAS, A. F. A social gamification framework for a K-6 learning platform. Computers in Human Behavior, v. 29, n. 2, p. 345-353, 2013.

SONG, D.; JU, P.; XU, H. Engaged cohorts: can gamification engage all college students in class?. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, v. 13, n. 7, p. 3723-3734, 2017.

URH, M. et al. The Model for Introduction of Gamification into E-learning in Higher Education. Procedia- Social and Behavioral Sciences. v. 197, p. 388-397. 2015.

YAMANI, H. A. A Conceptual Framework for Integrating Gamification in eLearning Systems Based on Instructional Design Model. International Journal of Emerging Technologies in Learning. v. 16, n. 4. 2021.

Recebido: 08/10/2022

Aprovado: 19/04/2024

DOI: 10.3895/rts.v20n60.16011

Como citar:

REINALDI, Maria Aldinete Almeida; GUIMARÃES, Brenda Salgueiro; GIORDANI, Anney Tojeiro et al. Elementos de jogos como estratégia no ensino superior de administração e ciências contábeis. Technol. Soc., Curitiba, v. 20, n. 60, p.191-208, abr./jun., 2024. Disponível em:

<https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/16011>

Acesso em: XXX.

Correspondência:

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

