

**O uso de Jogos de Tabuleiro no Processo de Ensino e Aprendizagem em disciplinas de
Finanças Corporativas: um relato de experiência de uma Universidade Federal em
Minas Gerais**

Thayla Machado Guimarães Iglesias
Universidade Federal de Uberlândia

Thayse Machado Guimarães
Universidade Federal de Uberlândia

Polliany Maisa Alves
Universidade Federal de Uberlândia

Daniel Roberto Ochoa Pinheiro
Universidade Federal de Uberlândia

Resumo

Este trabalho apresenta um relato da experiência de utilização de um jogo de tabuleiro sobre o tema Finanças Corporativas, que corresponde ao conteúdo das disciplinas de Administração Financeira e Orçamentária 2 e Finanças de Longo Prazo, fornecidas, respectivamente, para os alunos do oitavo período do Curso de Ciências Contábeis, integral e noturno, e para os alunos do sexto período do Curso de Administração noturno de uma Universidade Federal de Minas Gerais. A aplicação do jogo foi realizada em parceria com o PET-Ciências Contábeis desta universidade e o evento foi intitulado “Maratona de Administração Financeira e Orçamentária 2 e Finanças de Longo Prazo”. O evento envolveu 101 estudantes e aconteceu durante os dias 17, 18 e 19 de Julho de 2017. Dentre os resultados obtidos pela pesquisa de satisfação, foi possível observar que 100% dos participantes consideraram a organização do evento como satisfatória, 82,18% acharam a carga horária do evento suficiente, 89% gostaram do evento e 77,23% concordam que o jogo contribuirá para o andamento da disciplina. Sendo assim, notou-se a relevância da utilização de metodologias ativas para maior aprendizagem em disciplinas de finanças de cursos como Administração e Ciências Contábeis.

Palavras-chave: Jogos de Tabuleiro. Finanças Corporativas. Maratona.

Área Temática: Ensino e Pesquisa em Administração

1 Introdução

O processo de transmissão do conhecimento tem sofrido constantes mudanças nos últimos anos, o que resulta em novas formas de ensino e aprendizagem. As mudanças tecnológicas, bem como a velocidade com que as informações fluem fazem com que as necessidades dos indivíduos se alterem ao longo do tempo. No ambiente acadêmico, estas mudanças podem acontecer em diferentes cursos, incluindo os cursos superiores de Contabilidade (SILVA; OLIVEIRA NETO, 2012).

Frente a estas mudanças, os alunos e professores precisam implementar novas técnicas para o aumento não só da eficácia, mas também da eficiência da aprendizagem. Isso se justifica, pois o “processo de ensino-aprendizagem é identificado como aquele em que há o envolvimento do aluno, professor, assunto e instituição” (SILVA; OLIVEIRA NETO, p. 130, 2012).

Sabe-se que o processo de aprendizagem é um procedimento que envolve não só o sujeito aprendente e o conhecimento, mas também a forma de ensinar e de avaliar. Então, nota-se que aprender vai muito mais além do que uma simples memorização, visto que abrange a reflexão do conhecimento construído (COIMBRA, 2017).

Conforme Hosal-Akman e Simga-Mugan (2010), na literatura internacional, observam-se alguns questionamentos a respeito do que, como e quando deve ser ensinado no campo de ensino sobre contabilidade, com o intuito de compreender como diferentes métodos de ensino influenciam no desempenho dos estudantes.

A este respeito, Miranda *et al* (2015) afirmam que o desempenho acadêmico no ensino superior é determinado por variáveis relacionadas ao corpo docente, ao corpo discente e também às instituições de ensino. Ao realizarem um levantamento da literatura sobre este tema, eles notaram que as variáveis relacionadas ao corpo docente, como estratégia ou método de ensino, experiência profissional do docente e credenciais profissionais ocupam o segundo lugar de maior influência no desempenho dos estudantes.

Para Khan e Pearce (2015), os educadores dos cursos de negócios precisam utilizar novos métodos de ensino, como jogos de tabuleiro, para melhorar o desempenho dos estudantes ao invés de aulas comuns face-a-face. De maneira complementar, para Taspinar, Schmidt e Schuhbauer (2016), ensinar os alunos de forma prazerosa e efetiva requer a inclusão de elementos interativos no mix de elementos didáticos, como jogos de adivinhação, quizzes, jogos de tabuleiro, e outros mecanismos de “gamificação”.

Sabe-se que os jogos possibilitam às pessoas maior motivação e engajamento em suas atividades, e a melhoria do engajamento e da motivação em um ambiente de aprendizagem é o desejo de muitos educadores, já que as abordagens tradicionais não têm sido mais tão envolventes como antes (CHEONG; FILIPPOU; CHEONG, 2014).

Desse modo, este estudo tem como objetivo apresentar um relato da experiência de utilização de um jogo de tabuleiro sobre o tema Finanças Corporativas para alunos dos cursos de Administração e Ciências Contábeis de uma Universidade Federal em Minas Gerais.

De maneira específica, espera-se: (i) mostrar a viabilidade do uso de jogos de tabuleiro nos cursos de Ciências Sociais Aplicadas; (ii) estimular o uso de metodologias ativas de aprendizagem em sala de aula, (iii) contribuir para a literatura sobre ensino e pesquisa nos cursos de Ciências Sociais Aplicadas e (iv) proporcionar melhor desempenho aos alunos com o uso de metodologias ativas de aprendizagem.

Este artigo contempla uma temática nova na área de Ciências Sociais Aplicadas, a qual visa incentivar a utilização de diferentes técnicas para envolver os estudantes,

garantindo, assim, melhor desempenho e aprendizagem. Nesse sentido contribui para a literatura sobre ensino nos cursos de Ciências Sociais Aplicadas e tem relevância para diferentes leitores, como: professores, pois por meio deste relato eles podem ser incentivados a adotarem metodologias similares, aos alunos, para que possam se interessar pela participação em jogos como este, aprendendo, assim, de maneira mais prática, e pesquisadores que visam analisar/mapear a utilização destas diferentes metodologias e seus impactos.

2 Metodologia

Esta pesquisa, quanto aos objetivos, classifica-se como descritiva, visto que tem como objetivo descrever características de determinada população e quanto aos procedimentos técnicos é uma pesquisa bibliográfica, pois se baseia em materiais já publicados a respeito do tema metodologias ativas de aprendizagem (GIL, 2010). Ademais, quanto à abordagem do problema, é uma pesquisa qualitativa e quantitativa, por representar de forma numérica e por meio de trechos da pesquisa de satisfação a percepção dos estudantes quanto à aplicação do jogo de tabuleiro em sala de aula.

2.1 Descrição da amostra

O evento “Maratona de Administração Financeira e Orçamentária 2 e Finanças de Longo Prazo” envolveu a participação de 101 alunos dos cursos de Ciências Contábeis e de Administração de uma Universidade Federal em Minas Gerais. Ele foi realizado em três dias, sendo nos dias 17 e 18 de Julho para as turmas noturnas de ambos os cursos e no dia 19 à tarde para a turma integral do curso de Ciências Contábeis.

Tabela 1 – Descrição da Amostra

Participantes	Quantidade	Percentual
Alunos 8º período do curso de Ciências Contábeis (Integral)	24	22,43%
Alunos 8º período do curso de Ciências Contábeis (Noturno)	42	39,25%
Alunos 6º período do curso de Administração (Noturno)	35	32,71%
Ministrantes	2	1,87%
Monitores (PET)	4	3,74%
Total	107	100%

Fonte: Dados da pesquisa

A maratona foi um evento avaliativo contemplado nas disciplinas de Administração Financeira e Orçamentária 2 e Finanças de Longo Prazo, por isso se restringiu a este público de estudantes. No dia 17, participaram 37 alunos, no dia 18, 40 alunos e, no dia 19, 24 alunos. Os alunos do curso de Ciências Contábeis (integral e noturno) cursavam o

oitavo período, enquanto que os alunos do curso de Administração (noturno) cursavam o sexto período, conforme observado na tabela 1.

Para a realização do jogo, foi necessária uma equipe de 06 participantes, sendo eles: a professora responsável pelas disciplinas oferecidas, e uma doutoranda do programa de pós-graduação em Ciências Contábeis desta universidade, que elaboraram o jogo e ficaram responsáveis por ministra-lo nos três dias de evento. Ademais, participaram 04 membros do PET-Ciências Contábeis, os quais foram monitores durante a realização do evento e responsabilizaram-se pela aplicação e tabulação da pesquisa de satisfação.

2.2 Descrição do Jogo

2.2.1 Separação dos Grupos

Em cada dia do evento, os estudantes foram separados em seis grupos. Como as turmas noturnas contemplavam mais alunos, os grupos foram formados por seis a nove integrantes, enquanto que na turma integral os grupos envolviam de três a cinco participantes. Cada grupo elegeu um líder que foi responsável por manipular o dado e conduzir o pino ao longo do tabuleiro. Este líder foi o porta-voz do grupo e responsabilizou-se também por ler a pergunta e a resposta em voz alta ao término do tempo cronometrado.

2.2.2 Entendendo o Tabuleiro

O tabuleiro do jogo “Finanças Corporativas”, conforme figura 1 a seguir, foi desenvolvido com base nos jogos de tabuleiro comuns no mercado de entretenimento.

Figura 1 – Tabuleiro do Jogo “Finanças Corporativas”



Fonte: Elaborado pelos autores

Como pode ser observado, o tabuleiro contempla ícones especiais que envolvem algumas regras do jogo, as quais são descritas no quadro 1 que segue:

Quadro 1 – Descrição dos Ícones do Tabuleiro

Ícone	Descrição
	Caso o grupo, ao lançar o dado, chegue a este ícone, ele, automaticamente, avança 1 casa.
	Caso o grupo, ao lançar o dado, chegue a este ícone, ele não terá o direito de responder a pergunta na rodada e, assim, não lança o dado. Poderá, então, responder a pergunta somente na rodada seguinte.
	Caso qualquer grupo, ao lançar o dado, chegue a este ícone, na rodada seguinte, todos jogam. O grupo que sinalizar primeiramente, ganha o direito de responder a pergunta; Caso a resposta esteja correta, o grupo ganha direito de lançar o dado, na sua vez de rodada; Se o grupo que tiver o direito de responder errar a resposta, os demais não terão o direito de tentar responder.
	Caso o grupo, ao lançar o dado, chegue a este ícone, ele poderá escolher a categoria da pergunta, dentre os seguintes temas: Alavancagem, Avaliação de Empresas, Custo de Capital, Dividendos, Estrutura de Capital e Governança Corporativa.

Fonte: Elaborado pelos autores

Ressalta-se que o tabuleiro foi explicado aos participantes junto às demais regras do jogo no início do evento. Os participantes foram avisados que as orientações seriam passadas nos minutos iniciais e que era responsabilidade de cada integrante estar presente para compreender o jogo. Ao longo do evento, as eventuais dúvidas que surgiram foram imediatamente esclarecidas pelas monitoras de forma a não prejudicar o andamento do jogo.

3 A Realização do Jogo

Como o evento foi realizado durante o período letivo e a atividade fez parte do cronograma proposto nas disciplinas já mencionadas, ele teve duração máxima de 100 minutos por dia de edição. Assim como descrito, durante os 15 minutos iniciais, as regras do jogo foram apresentadas a todos os participantes presentes. Posteriormente, os grupos elegeram seus líderes e foi iniciado o jogo.

Vale destacar que foi permitida aos grupos a consulta ao material da disciplina

somente no formato impresso, sendo vedada a consulta a notebooks e/ou celulares durante a realização do jogo. A preparação prévia do material de consulta ficou sob a responsabilidade de cada grupo.

Para iniciar o jogo, cada líder lançou o dado de forma a definir a ordem de jogada, sendo que o primeiro grupo a começar foi o que obteve maior numeração no dado. Em casos em que ocorreram empates, a ordem da jogada foi definida por meio de “2 ou 1” (se fossem mais de dois grupos empatados) ou “par ou ímpar” (quando foram dois grupos).. Ressalta-se, que a sequência de casas a ser percorrida seguiu o primeiro lançamento de dado de cada grupo.

Desse modo, cada líder pegava a primeira carta disposta no baralho, o qual envolveu questões, cuja resposta era “verdadeiro” ou “falso” e também questões que envolviam cálculos para se chegar à resposta final. O tempo máximo concedido para resposta às questões de “verdadeiro” ou “falso” foi de 1 minuto e para as questões de cálculo foram 2 minutos. Os tempos de resposta foram cronometrados pelos monitores, que auxiliaram na execução do jogo, e um aviso era emitido nos 10 segundos finais. Ao término do tempo, sem que houvesse qualquer concessão de tempo adicional, o líder lia a questão e informava a resposta obtida por consenso no grupo.

Nos casos em que a resposta do grupo estava correta, o líder lançava novamente o dado e percorria as casas conforme numeração obtida, encerrando assim a sua participação na rodada. Na sequência, o líder do segundo grupo realizava o mesmo processo e assim foi dado o andamento ao jogo. No entanto, nas situações em que a resposta fornecida pelo grupo estivesse incorreta, o grupo perdia o direito de lançamento do dado e, portanto, permanecia na mesma posição, sem avançar casa alguma. A conferência das respostas era feita pelos monitores fiscais, que possuíam uma tabela com a descrição de cada pergunta e sua respectiva resposta e também pelas ministrantes do jogo. As questões do baralho foram numeradas de 1 a 105 e foram identificadas pelos cinco temas que fundamentaram o conteúdo do jogo.

As situações que contemplaram o ícone “todos jogam” foram tratadas de forma particular em cada edição. No dia 17 de julho, primeiro dia de aplicação do jogo, foi entregue a cada grupo uma placa, cuja identificação era “Eu sei a resposta”. Dessa forma, era retirada a primeira carta disponível no baralho e a pergunta era lida pela professora das disciplinas. Ao final da leitura, ela informava que o tempo estava “valendo” e, então, o grupo que primeiro levantasse a placa teria o direito à resposta. A intenção era que os grupos utilizassem o tempo de 1 minuto para questões de “verdadeiro” ou “falso” e de 2 minutos para questões de cálculo para pensarem na resposta correta e só, então, levantassem a placa tendo a certeza da resposta a cada pergunta. Entretanto, notou-se que os líderes de cada grupo, antes mesmo de discutirem com os demais membros, levantaram as placas para garantir o direito de resposta e, em muitas situações, as respostas foram erradas por falta de reflexão do grupo.

Diante do ocorrido, no segundo dia do evento, dia 18 de julho, os grupos optaram por tirar a sorte no dado, de forma a definir qual grupo poderia ter direito à resposta e, então, utilizaram mais adequadamente o tempo disponível para análise para chegarem à resposta final. No último dia de edição do jogo, dia 19 de julho, a turma seguiu a lógica dos alunos do dia 17 e ao levantarem as placas garantiram os direitos de resposta, sendo a maioria delas sem consulta ao grupo.

A respeito dos grupos vencedores, estabeleceu-se que o grupo que chegasse ao último ícone do tabuleiro e respondesse corretamente a questão retirada no baralho seria o

campeão. Outras duas situações foram possíveis: (i) se o horário da aula se esgotasse e nenhum grupo tivesse chegado ao final, o grupo vencedor seria aquele que estivesse à frente; (ii) se todas as cartas do baralho fossem utilizadas e nenhum grupo tivesse chegado ao final, o grupo vencedor seria aquele que estivesse à frente. Nestas duas situações citadas, em caso de empate venceria o grupo que tivesse maior sorte o dado.

O que se observou nos três dias do evento é que, dado o término do tempo concedido para o jogo, nenhum grupo havia chegado ao final e não houve utilização de todas as cartas do baralho. Então, os grupos vencedores de cada edição foram os que estavam à frente, mas não houve situações de empate. Cumpre destacar que, nos 15 minutos finais da aula, foi emitido um alerta pela professora, indicando que seria a última rodada do jogo de forma que todos grupos tivessem a mesma participação em cada rodada.

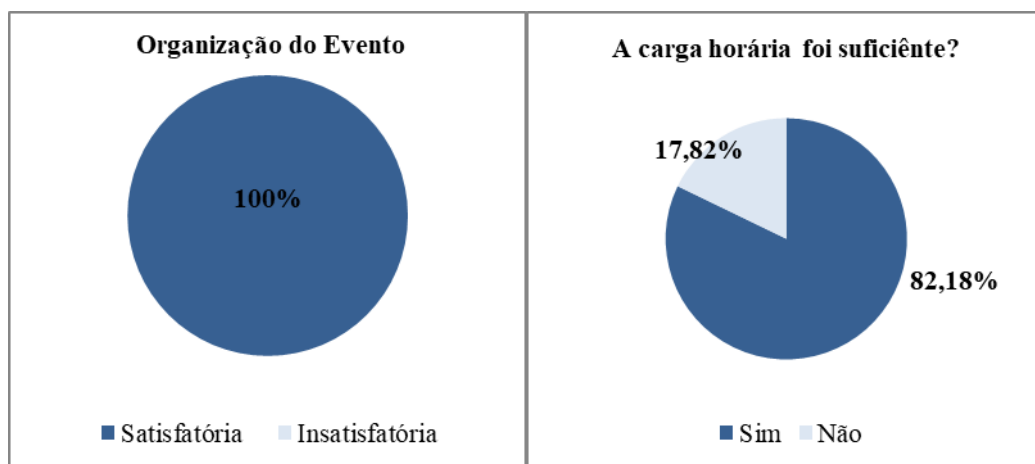
Ressalta-se ainda que o jogo, assim como já descrito, foi uma atividade contemplada no cronograma da disciplina, fazendo parte de uma atividade maior, que envolveu a análise de artigos, apresentação de seminários e participação no jogo. Além dos pontos previstos para a realização de toda a atividade, foi concedido aos alunos 1 ponto adicional para os que participaram do jogo. Ademais, o grupo vencedor teve a pontuação extra acrescida em mais 2 pontos, obtendo, então, 3 pontos extras na atividade.

4 Análise dos Resultados

Ao final da realização de cada edição, solicitou-se aos participantes que preenchessem uma pesquisa de satisfação, para que fosse possível avaliar a percepção dos alunos quanto ao uso do jogo de tabuleiro nas referidas disciplinas. A pergunta sobre a organização do evento teve as alternativas “satisfatória” e “insatisfatória”. A pergunta sobre a carga horária do evento visou analisar se houve tempo suficiente, então os participantes escolhiam entre as opções “sim” e “não”. Já as questões 3 e 4, que buscavam, respectivamente, compreender a satisfação geral do evento e se o jogo é útil para o andamento da disciplina, tinham como alternativas as opções “sim”, “não” e “parcialmente”.

Assim como observado na figura 2, 100% dos participantes consideraram que a organização do evento foi satisfatória.

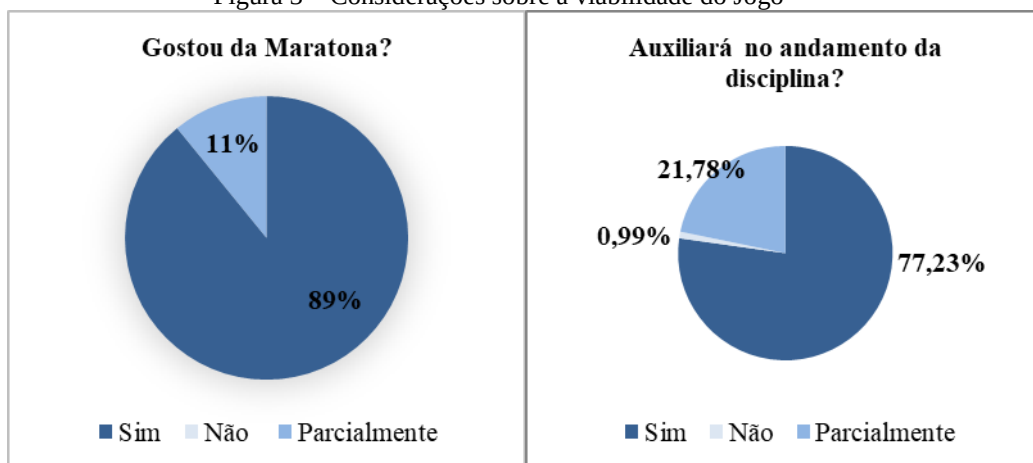
Figura 2 – Considerações Gerais sobre o Jogo



Fonte: Resultados da pesquisa

Observa-se também que a maioria (82,18%) dos participantes considerou suficiente a carga horária de 100 minutos para a realização o jogo.

Figura 3 – Considerações sobre a viabilidade do Jogo



Fonte: Resultados da pesquisa

De maneira complementar, assim como mostra a figura 3, nota-se que a maioria dos alunos (89%) gostou da aplicação do jogo, sendo que praticamente 99% considera que o jogo auxiliará no andamento da disciplina, mesmo que parcialmente.

Além das quatro questões descritas, foi destinado um espaço para que os participantes pudessem se manifestar de maneira dissertativa, envolvendo duas reflexões: (i) em sua opinião, quais as contribuições da maratona?; e (ii) sugestões de melhoria.

A respeito das contribuições do evento, segundo os participantes, a maratona contribuiu como forma de ensino e aprendizagem mais dinâmicos e divertidos. Por ter sido realizada e discutida em grupo, a maratona possibilitou melhor conhecimento da matéria estudada, fixação do conteúdo e revisão dos principais conceitos. Além disso, promoveu interação da turma, exercitou o trabalho e a tomada de decisão em grupo, gerou conhecimento, tirou dúvidas, aumentou a motivação e o interesse pela disciplina, possibilitou maior assimilação e esclarecimento do conteúdo, maior descontração com competitividade sadia, estimulou a troca de informações sem a pressão de uma atividade normal, aliviou a tensão do fim de semestre, exercitou o raciocínio rápido e o raciocínio lógico, gerando, portanto, maior envolvimento e participação dos estudantes.

No entanto, neste campo, com um posicionamento diferente, um participante fez o seguinte: “Perguntas que posteriormente esquecerei”.

Dentre os relatos obtidos dos estudantes, seguem alguns trechos que ilustram os fatores apontados como contribuição do jogo no formato de maratona para as disciplinas, cujos conteúdos envolviam as temáticas de “Finanças Corporativas”:

- “A maratona contribui para dinâmica da sala, é uma forma alternativa para aprender a matéria e fugir da rotina diária de slides.”
- “A maratona permite a fixação dos temas estudados por meio da competição.”
- “Proporciona raciocínio rápido com relação a toda matéria dada pela professora ao longo do semestre de maneira competitiva e empolgante”.
- “Auxiliou no estudo da disciplina de forma dinâmica, participativa, lúdica,

divertida e promoveu integração.”

- “Interatividade, trabalho em equipe, muito bom.”
- “Fixação do conteúdo exibido em sala de aula, melhor aproveitamento da matéria, despertar do interesse dos alunos para a temática apresentada.”
- “Contribuição para o engajamento da sala com a matéria ministrada durante o semestre de uma forma divertida”.

A respeito das sugestões de melhoria, os participantes fizeram comentários no tocante ao tempo, ao ícone em que “todos jogam”, à pontuação e ao jogo no geral.

Nos relatos sobre o tempo, em sua maioria, os participantes sugeriram que o jogo como um todo tivesse uma duração maior, assim como fosse concedido mais tempo para realizar as perguntas de cálculo. A respeito das questões de “verdadeiro” ou “falso”, foi possível notar divergência de opinião, sendo que para uns o tempo das questões deve ser reduzido e para outros deve ser aumentado, conforme observa-se nos comentários:

- “Discrepância muito grande ao nível de dificuldade entre cartas de conta e de “v” ou “f”, sugere-se aumentar o tempo nas de conta e/ou diminuir nas de v/f.”
- “Menos tempo para responder as perguntas de “v” ou “f”, 4 segundos seriam suficientes”.
- “Aumentar o tempo para dois minutos para perguntas de “v” ou “f” e três minutos para as questões de cálculo”.

Em relação ao ícone “todos jogam”, assim como já relatado, cada turma teve um comportamento diferente, o que de fato reflete a necessidade de melhor definição e elaboração da regra. Os principais comentários a este respeito seguem descritos:

- “A “casa” em que todos respondem necessita de melhoria quanto ao fato de ser uma oportunidade de obstruir a jogada de outro grupo.”
- “Perguntas que valem a todos grupos tem que ser decidido no dado, levantar as placas foi confuso.”
- “Achei que a casa “todos” faz com que alguns grupos chutem a resposta.”

Sobre a pontuação do jogo, pelos relatos foi possível compreender dois posicionamentos. Um posicionamento a respeito da pontuação obtida na disciplina pela participação no jogo e um posicionamento sobre as casas a serem percorridas, dado o andamento no tabuleiro. Em relação ao primeiro posicionamento, notou-se que o comentário a este respeito visou atrelar maior nota para ter maior envolvimento da turma, ou seja “Deveria valer mais pontos para que o aluno fique mais focado no jogo e estude mais”. Já a respeito do segundo posicionamento, a maioria dos participantes que se manifestaram gostaria que, dado o nível de complexidade diferenciado das questões, fosse concedida uma quantidade diferentes de casas a serem avançadas por cada grupo, evitando, assim, que o jogo fique mais suscetível à sorte do que ao domínio do conhecimento. Os principais comentários seguem descritos:

- “Fazer o jogo mais justo e menos dependente da sorte.”

- “Seria mais justo se a pontuação fosse de acordo com o nível de dificuldade da pergunta, pois da forma como está a pontuação conta mais com a sorte e não está atrelada ao conhecimento do grupo sobre o conteúdo.”
- “A pontuação não deveria ser pelo número do dado, mas sim pelo nível de complexidade da pergunta, parecido com "Imagem e ação", pois da forma que está, a quantidade de casas andadas se caracteriza como sendo "sorte" e não por nível de conhecimento.”

Por fim, a respeito de considerações gerais sobre o jogo, apesar de ser um jogo de tabuleiro, alguns participantes sugeriram a adaptação para uma versão digital para facilitar a condução do jogo na presença de muitos integrantes. Foram sugeridas também algumas adaptações na construção do tabuleiro conforme visto nos seguintes relatos:

- “Adicionar penalidades para respostas incorretas.”
- “Melhorias na organização das perguntas, um método para acelerar o processo de ler e responder.”
- “As perguntas poderiam ser apresentadas no projetor, e em seguida as respostas ou erros para verificarmos qual seria a resposta correta.”
- “A movimentação das casa seja projetada no telão, acirrando mais a disputa.”
- “Maior clareza nas questões, questão para todos poderiam ser colocadas no slide.”
- “Perguntas de múltipla escolha em vez de apenas verdadeiro ou falso.”
- “Trabalhar mais o jogo em relação a "volte x casas" por exemplo, pois ficaria mais divertido e improvável a medida que o grupo que está ganhando pode voltar.”

Estas foram as principais considerações observadas na pesquisa de satisfação conduzida em parceria com o PET-Ciências Contábeis. De modo geral, foi possível notar a satisfação da maioria dos participantes, os quais manifestaram a relevância de utilização de metodologias mais ativas de ensino e aprendizagem em sala de aula. As sugestões de melhoria serão avaliadas e implantadas pelas organizadoras em edições futuras de aplicação deste jogo.

5 Considerações Finais

Este trabalho teve como objetivo apresentar um relato da experiência de utilização de um jogo de tabuleiro sobre o tema Finanças Corporativas para alunos dos cursos de Administração e Ciências Contábeis de uma Universidade Federal em Minas Gerais.

A atividade fez parte do cronograma proposto nestas disciplinas e envolveu 101 estudantes durante os dias 17, 18 e 19 de Julho de 2017. A professora da disciplina, em parceria com uma doutoranda em Ciências Contábeis e com o PET de Ciências Contábeis desta universidade, elaborou e aplicou um jogo de tabuleiro como forma de diversificar a proposta de ensino por meio de uma metodologia ativa de aprendizagem.

De maneira geral, notou-se que os alunos gostaram da realização do evento, pois 100% dos estudantes consideraram a organização satisfatória, 82,18% acharam a carga

horária do evento suficiente, 89% gostaram do evento e 77,23% concordam que o jogo contribuirá para o andamento da disciplina.

Diante do exposto, foi possível notar a relevância da utilização de jogos de tabuleiro como uma metodologia ativa para maior aprendizagem em disciplinas de finanças de cursos como Administração e Ciências Contábeis.

Como estudos futuros, sugere-se que o jogo seja utilizado em mais turmas e que, além da percepção dos alunos, outras características sejam analisadas, como o perfil estudantes, para que haja melhor possibilidade de adequação dos jogos conforme o público-alvo, que são os alunos dos cursos de Ciências Sociais Aplicadas.

Referências

- CHEONG, C.; FILIPPOU, J.; CHEONG, F. Towards the Gamification of Learning: Investigating Student Perceptions of Game Elements. **Journal of Information Systems Education**, v. 25, n. 3, p. 233-244, 2014.
- COIMBRA, C.L. A aula expositiva dialogada em uma perspectiva freireana. In: LEAL, E. A.; MIRANDA, G. J.; CASA NOVA, S. P. R (coord.). **Revolucionando a sala de aula: como envolver o estudante aplicando as técnicas de metodologias ativas de aprendizagem**. 1. ed. – São Paulo: Atlas, 2017, p. 2-13.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- HOSAL-AKMAN, N.; SIMGA-MUGAN, C. An assessment of the effects of teaching methods on academic performance of students in accounting courses. **Innovations in Education and Teaching International**. v. 47, n. 1, p. 57-68, 1989.
- KHAN, A.; PEARCE, G. A study into the effects of a board game on flow in undergraduate business student. **The International Journal of Management Education**. v. 13, n. 1, p. 193-201, 2015.
- MIRANDA, G. J.; LEMOS, K. C. da S.; OLIVEIRA, A. S de.; FERREIRA, M. A. Determinantes do Desempenho Acadêmico na Área de Negócios. **Meta: Avaliação**. v. 7, n. 20, p. 175-209, maio/ago, 2015.
- SILVA, D. M. da; OLIVEIRA NETO, J. D. O Impacto dos Estilos de Aprendizagem no Ensino de Contabilidade. In: Camila Lima Coimbra. (Org.). **Didática para o Ensino nas áreas de Administração e Ciências Contábeis**. 1ed. - São Paulo: Atlas, 2012, p. 130-150.
- TASPINAR, B.; SCHMIDT, W.; SCHUHBAUER, H. Gamification in education: a board game approach to knowledge acquisition. **Procedia Computer Science**. v.99, n. 1, p. 101-116, 2016.