

FOLHA DE APROVAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ÂDRIA CAROLINE BARROS DE SOUZA
ELIANE EZIDIO PEREIRA

METODOLOGIAS ATIVAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA DISCIPLINA DE
APURAÇÃO E ANÁLISE DE CUSTOS OFERTADA PELA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresentado a
Universidade do Estado do Amazonas, como parte das
exigências para a obtenção do título de bacharel em
Ciências Contábeis.

DATA DA APROVAÇÃO: 20 / 02 / 2024.

UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS

BANCA EXAMINADORA

Ass.: _____

Orientador: LEANDRO MARCONDES GARNEIRO

Ass.: _____

Membro da Banca: ALÍPIO REIS FIRMO FILHO

Ass.: _____

Membro da Banca: NYALLE BARBOZA MATOS



UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS

Universidade do Estado do Amazonas
Av. Djalma Batista, 3578 - Flores
Cep: 69050-010 / Manaus - AM



AMAZONAS
GOVERNO DO ESTADO

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS - UEA
ESCOLA SUPERIOR DE CIÊNCIAS SOCIAIS - ESO
COORDENAÇÃO DO CURSO DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS

ÁDRIA CAROLINE BARROS DE SOUZA
ELIANE EZIDIO PEREIRA

**METODOLOGIAS ATIVAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA
DISCIPLINA DE APURAÇÃO E ANÁLISE DE CUSTOS OFERTADA PELA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS**

MANAUS - AM

2024

ÁDRIA CAROLINE BARROS DE SOUZA

ELIANE EZIDIO PEREIRA

**METODOLOGIAS ATIVAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA
DISCIPLINA DE APURAÇÃO E ANÁLISE DE CUSTOS OFERTADA PELA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Ciências Contábeis, da Universidade do Estado do Amazonas, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Ciências Contábeis.

Orientador: Prof. Dr. Leandro Marcondes Carneiro

MANAUS - AM

2024

**METODOLOGIAS ATIVAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA
DISCIPLINA DE APURAÇÃO E ANÁLISE DE CUSTOS OFERTADA PELA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS**

*ACTIVE METHODOLOGIES IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS OF THE
DISCIPLINE OF COST COLLECTION AND ANALYSIS OFFERED BY THE
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS*

ÁDRIA CAROLINE BARROS DE SOUZA

ELIANE EZIDIO PEREIRA

LEANDRO MARCONDES CARNEIRO

Doutor em Contabilidade pela Universidade Federal do Paraná (UFPR)

Professor Adjunto da Universidade do Estado do Amazonas (UEA)

Resumo:

A pesquisa relatou a experiência de aplicação de uma metodologia ativa no processo de ensino e aprendizagem com os alunos da disciplina Apuração e Análise de Custos da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Para isso, desenvolveu-se uma metodologia ativa, baseada em Gamificação, denominada “Custos Vorazes”, que foi concebida como um jogo do tipo Duelo de Equipes, projetado para trabalhar conteúdos constantes na ementa da referida disciplina. A amostra deste estudo é composta por 34 discentes. Após a aplicação do jogo em sala de aula, foi realizada a coleta de dados junto aos discentes, por meio de preenchimento de questionário com escala *Likert*, via *Google* Formulários, com o objetivo de relatar o perfil dos estudantes investigados e sua percepção sobre a aplicação da dinâmica. Os dados foram tratados por meio de análise qualitativa e quantitativa, além de comparações entre as turmas. A análise dos dados sugere um interesse dos discentes na continuidade do uso de metodologias ativas, não apenas na disciplina de Apuração e Análise de Custos, mas também em outras disciplinas do curso de Ciências Contábeis, revelando que a dinâmica proposta teve um impacto positivo na percepção dos alunos em relação ao processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-Chave: Educação Superior; Metodologias Ativas; Gamificação; Apuração e Análise de Custos; Custos Vorazes.

Abstrat:

The research reported the experience of applying an active methodology in the teaching and learning process with students in the Cost Accounting discipline at the Universidade do Estado do Amazonas (UEA). To achieve this, an active methodology was developed, based on Gamification, called “Hunger Costs”, which was conceived as a Team Duel type game, designed to work on content contained in the syllabus of that discipline. The population of this study is made up of 34 students. After applying the game in the classroom, data was collected from the students, by filling out a questionnaire with a *Likert* scale, via *Google* Forms, with the aim of reporting the profile of the students investigated and their perception of the application of the dynamics. The data was processed through qualitative and

quantitative analysis, in addition to comparisons between classes. Data analysis suggests that students are interested in continuing to use active methodologies, not only in the Cost Accounting discipline, but also in other disciplines of the Accounting course, revealing that the proposed dynamics had a positive impact on the perception of students in relation to the teaching and learning process.

Key Words: Higher Education; Active Methodologies; Gamification; Cost Accounting; Hunger Costs.

1 INTRODUÇÃO

O processo de ensino na área da Contabilidade desempenha um papel fundamental na formação de profissionais aptos a enfrentar os desafios do mercado. Dentro desse contexto, as disciplinas de Contabilidade e Análise de Custos são essenciais para as decisões gerenciais em organizações. No entanto, Bertoglio e Behr (2022) afirmam que a literatura tradicional sobre ensino de Custos frequentemente segue uma abordagem mais expositiva, centrada no professor, com o aluno desempenhando um papel passivo, sendo mero receptor de informações. Essa abordagem, de acordo com Rocha Neto e Leal (2020), pode não ser a mais eficaz para lidar com as características complexas e dinâmicas da Contabilidade de Custos no ambiente de negócios contemporâneo.

Nesse sentido, Oliveira, Melo e Rodriguez (2023) enfatizam que as metodologias ativas têm se mostrado promissoras em diversas disciplinas, revelando-se como uma estratégia eficiente para estimular a interação, a colaboração e o protagonismo dos alunos, podendo ser compreendidas por atividades de diferentes graus de dificuldade em que os discentes participam ativamente. No contexto da Contabilidade de Custos, a busca por técnicas pedagógicas que promovam a compreensão profunda desse campo, aliada à sua aplicabilidade, é crucial para que, ao ingressarem no ambiente profissional, possam aplicar seus conhecimentos adquiridos durante a graduação, especialmente se tratando de uma área que demanda um bom gerenciamento.

Diante o exposto, formula-se o seguinte problema: Qual a percepção dos alunos de Apuração e Análise de Custos, do curso de Ciências Contábeis, em relação à utilização de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem? Como forma de avaliar o impacto, este estudo tem o objetivo de aplicar uma metodologia ativa em forma de gamificação, baseada no conteúdo da disciplina de Apuração e Análise de Custos e relatar a percepção dos estudantes em relação ao uso de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem.

A relevância da pesquisa está centrada na adoção de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Apuração e Análise de Custos, considerando que essa área está em constante evolução em resposta às mudanças nas práticas empresariais e nas demandas do mercado. Desse modo, torna-se necessário o alinhamento de tais mudanças às tendências de ensino contemporâneas, em que, ao introduzir métodos ativos, os discentes estarão preparados para os desafios do mercado, uma vez que as organizações buscam cada vez mais profissionais qualificados em um campo fundamental para o desenvolvimento econômico e para a tomada de decisões empresariais assertivas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 ENSINO DA CONTABILIDADE DE CUSTOS

No cenário empresarial contemporâneo, a Contabilidade se mantém em constante evolução a fim de adaptar-se às significativas transformações no mercado causadas pela globalização e para atender às necessidades informativas geradas pelas organizações (BERTOGLIO; BEHR, 2022). Diante dessa realidade, Adriano (2021) esclarece que a Contabilidade de Custos emerge como uma ferramenta essencial, proporcionando uma visão abrangente do ambiente organizacional e uma análise mais eficiente das operações empresariais.

A globalização dos mercados financeiros e a interdependência econômica entre os países viabilizou a incorporação do padrão internacional contábil. Esse padrão, conforme destacado por Gonçalves *et al.* (2014), favorece a comparabilidade das informações contábeis, promovendo a produção de dados mais fidedignos e livres de erros. Essa mudança substancial repercute diretamente na atuação dos contadores, exigindo que estes gerenciem um crescente volume de informações. O objetivo é fornecer respostas ágeis e confiáveis às empresas, demandando do profissional contábil a aquisição de diversas habilidades para operar em um ambiente caracterizado por mudanças constantes nas práticas informacionais e nas demandas do mercado (PAVIONE; AVELINO; FRANCISCO, 2016).

Frente a esse panorama, o mercado de trabalho para os contadores tem experimentado transformações significativas, passando a exigir competências e habilidades relacionadas à capacidade de empreender e gerenciar, impactando diretamente no processo de ensino-aprendizagem de Ciências Contábeis (SOUSA *et al.*, 2018). Em vista disso, surge a necessidade da busca por aprimorar a educação contábil, visando à formação de profissionais aptos a atender às novas exigências do mercado de trabalho.

Sob esse viés, Miranda, Souza e Lima (2017) ressaltam a existência de uma lacuna entre o ensino e o exercício do profissional contábil. Os autores consideram que os docentes do ensino superior, predominantemente, limitam-se aos métodos tradicionais, tornando o aluno um mero receptor e ao finalizar a graduação alguns desses alunos encontram dificuldades ao adquirirem experiências práticas ligadas à contabilidade, deixando-os inseguros para atuar na área, tornando-se então necessário a implementação de métodos ativos no ensino-aprendizagem, em que o aluno deixa de lado a passividade. Desse modo, Freire (2010) já argumentava que o modelo de ensino, onde o aluno é um receptáculo a ser “preenchido” pelo professor, é ineficiente. Em contraste, as metodologias ativas colocam o aluno no centro do processo, promovendo a construção colaborativa do conhecimento.

2.2 METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO SUPERIOR

No atual contexto educacional, a adaptação às tendências contemporâneas no ensino torna-se imprescindível para garantir a eficácia do processo de aprendizagem, principalmente com enfoque no ensino superior. A discussão sobre a importância desse alinhamento ganha destaque diante das rápidas transformações na sociedade, nas tecnologias e nas demandas do mercado de trabalho (SOUSA *et al.*, 2018).

Para Behr *et al.* (2018), o alinhamento das práticas de ensino com as tendências educacionais modernas reflete diretamente na função do docente, que assume um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem. Isso se concretiza por meio da implementação de propostas pedagógicas e de ensino, contemplando as atuais competências exigidas no mercado. Dessa forma, a introdução de métodos inovadores não apenas mantém os discentes engajados, como também contribui significativamente para a formação de profissionais mais adaptáveis, críticos e preparados para os desafios do mundo moderno.

A aplicação de metodologias ativas surge como uma abordagem pedagógica dinâmica e eficaz, visando estimular uma aprendizagem mais profunda e relevante. De acordo com Guimarães *et al.* (2016), as metodologias ativas permitem o desenvolvimento de um ambiente de aprendizado contextualizado, em que o elemento principal é a proatividade do aluno, que adota uma postura mais participativa em relação ao conteúdo estudado, enquanto o professor passa a ser um mediador e orientador nesse processo, estimulando e despertando a curiosidade dos alunos.

Na concepção de Valente (2018, p.27), as metodologias ativas “[...] constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no

aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas”. Para o autor, essa proposta contraria as abordagens tradicionais, requerendo uma nova conduta por parte do professor, uma prática pedagógica centrada nas demandas dos discentes e na realidade intrínseca.

Através de situações práticas, reais ou simuladas, os estudantes demonstram habilidade na solução de desafios provenientes do contexto social em que são inseridos. Nessa perspectiva, Guerra e Teixeira (2016) apontam que a metodologia ativa de aprendizagem se manifesta quando o aluno participa de atividades que o estimulam a refletir sobre suas ações, priorizando a resolução de problemas e o desenvolvimento de projetos, além de desenvolver habilidades como responsabilidade, capacidade de trabalho em equipe, autonomia e leitura.

Nesse sentido, existe uma variedade de abordagens pedagógicas que podem ser aplicadas no ensino da contabilidade. Dentre elas, temos a aprendizagem colaborativa, baseada em problemas, baseada em projetos e baseada em casos (QUIRINO *et al.*, 2019).

Segundo Rezende (2014), a aprendizagem colaborativa envolve a cooperação entre os alunos para solucionar problemas, discutir conceitos e construir conhecimento de forma conjunta, buscando promover abordagens de educação mais interativas e participativas. Torres e Irala (2014, p.65) endossam a perspectiva de Rezende ao afirmarem que “a troca de conhecimentos e de experiências realça a aprendizagem e pode levar a um conhecimento mais duradouro do que aquele obtido por meio da aula tradicional [...]”. À vista disso, em um contexto mais abrangente sobre a aprendizagem cooperativa, a ideia central é que a aprendizagem surja de um resultado natural da interação entre estudantes que colaboram entre si em um ambiente interdependente, especialmente ao resolver problemas ou realizar tarefas propostas pelo docente.

No que diz respeito à aprendizagem baseada em problemas (ABP), Lopez, Palet e Olivares (2017) apontam que este método é aplicado em um cenário criado pelo professor em que o discente é apresentado a problemas da vida cotidiana e profissional, e em seguida, o docente dita as regras e o papel que será desempenhado por cada participante. Ademais, os alunos trabalham de forma ativa para solucionar tais problemas com base em informações e habilidades desenvolvidas anteriormente.

No âmbito da aprendizagem baseada em projetos, os discentes são apresentados a desafios inerentes ao ambiente profissional e mediante a utilização de projetos realistas, concebidos para alcançar objetivos específicos, são instigados a realizar investigações mais aprofundadas e originais. Como resultado, frequentemente contribuem para a sociedade,

proporcionando à experiência educacional uma dimensão mais prática e contextualizada (BENDER, 2015).

Considerada uma derivação da aprendizagem baseada em problemas, a aprendizagem baseada em casos utiliza narrativas contextualizadas para apresentar aos discentes situações ou dilemas mais complexos que requerem discussão e decisão. Essa proposta metodológica visa desenvolver a argumentação científica, aprimorar o entendimento das ciências, fomentar o pensamento crítico e fortalecer a capacidade de tomar decisões socialmente responsáveis (PEREZ; CARVALHO, 2023).

No entanto, a implementação dessas abordagens não está isenta de desafios. No próximo tópico, exploraremos os obstáculos enfrentados na incorporação efetiva das metodologias ativas no contexto educacional, buscando compreender as barreiras e estratégias para superá-las.

2.3 DESAFIOS NO ENSINO DE CONTABILIDADE DE CUSTOS

A implementação de metodologias ativas no ensino de Contabilidade de Custos enfrenta desafios significativos, sendo fundamental identificar as barreiras pedagógicas intrínsecas ao paradigma tradicional da disciplina. Fernandes, Moura e Araújo (2021) destacam limitações tanto do ponto de vista do docente quanto do método específico. Do ponto de vista do docente, a resistência à mudança representa uma barreira substancial, devido ao rotineiro uso de métodos tradicionais e o escasso encorajamento para a adoção de estratégias educacionais mais dinâmicas, dificultando a transição para práticas inovadoras. A cultura enraizada do ensino convencional, que muitas vezes prioriza a transmissão passiva de informações, pode gerar hesitação e relutância por parte dos professores em explorar outras abordagens. Além disso, as limitações de tempo e a necessidade de cobrir uma extensa quantidade de conteúdo também são obstáculos mencionados pelos autores, assim como a adequação dos métodos ativos ao conteúdo programático, especialmente quando se considera a complexidade e a profundidade necessárias para o ensino efetivo de Contabilidade de Custos.

Na visão de Guerra e Teixeira (2016, p.382), a introdução bem-sucedida de metodologias ativas no ambiente acadêmico é confrontada por barreiras que vão além da esfera pedagógica, abrangendo questões estruturais e crenças individuais. Os autores ainda apontam que “[...] a capacitação dos docentes com novos métodos de aprendizagem não

acontece por meio de decretos regulatórios e não trazem resultados esperados se a visão for apenas sobre o currículo de formação”.

Desse modo, a mudança de mentalidade e a adoção efetiva de práticas pedagógicas mais interativas exigem um comprometimento mais amplo e contínuo, isto é, demanda de um considerado esforço em termos de desenvolvimento profissional, suporte institucional e uma reavaliação constante das práticas docentes.

Sob essa perspectiva, o uso dessas abordagens incentiva a participação ativa do aluno na construção do saber, fazendo com que percebam a relevância prática dos conhecimentos adquiridos. Vale ressaltar que as metodologias ativas, no âmbito da contabilidade de custos, visam preparar profissionais para um mercado que demanda não apenas de conhecimentos técnicos, mas também de habilidades gerenciais e sociais (SOUZA *et al.*, 2020).

Considerando a abordagem deste estudo, o Quadro 1 evidencia descrições das principais técnicas de Metodologias Ativas.

Quadro 1 - Principais Técnicas de Metodologias Ativas

Autores	Estratégia de Ensino	Descrição
Nahón e López (2019)	Sala de Aula Invertida	Conhecida como " <i>flipped classroom</i> ", é um modelo de ensino que inverte a tradicional dinâmica de ensino. Nesse modelo, os alunos consomem o conteúdo didático fora da sala de aula, geralmente por meio de vídeos, leituras ou outros recursos <i>online</i> , antes de participarem das atividades presenciais, possibilitando um aproveitamento mais eficaz do tempo em conjunto com o professor para tirar dúvidas e colocar em prática o que aprendeu.
Santana (2021)	Estudo Dirigido	Os alunos respondem perguntas específicas, elaboradas antecipadamente pelo professor, relacionadas a um livro, capítulo, artigo ou material de estudo. São perguntas que servem como guia para direcionar a atenção dos alunos para pontos-chave e conceitos relevantes no conteúdo. Esse método também permite que o professor avalie o entendimento dos alunos e forneça <i>feedback</i> personalizado com base nas respostas fornecidas.
Mangas e Freitas (2020)	Visita Técnica	Proporciona ao discente a oportunidade de se aproximar do ambiente profissional, permitindo a observação prática dos processos discutidos em teoria no cotidiano.
Bartolomeo, Stahl e Elias (2015)	Gamificação	Se utiliza de estratégias lúdicas e motivacionais derivadas do <i>design</i> de jogos para engajar e incentivar os alunos a alcançarem metas específicas e superarem desafios.
Souza e Dourado (2015)	Aprendizagem Baseada em Problemas	É uma abordagem educacional que coloca os alunos no centro do processo de aprendizado, apresentando-lhes situações-problema do mundo real para resolver. Os estudantes são desafiados a investigar, analisar e encontrar soluções para os problemas, promovendo a aplicação prática

		do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades críticas e de resolução de problemas.
Almeida <i>et al.</i> (2017)	Método de Caso	Consiste na exploração aprofundada de situações do mundo real, chamadas de "casos". Os casos são construídos em torno de objetivos de aprendizagem, como habilidades e competências a serem desenvolvidas. Eles são acompanhados por perguntas que orientam os estudantes na análise, pesquisa e discussão em pequenos grupos. A etapa seguinte envolve a discussão dos resultados no grupo maior, finalizada pelo professor, que avalia o trabalho da turma e pode destacar pontos importantes que possam ter sido deixados de lado.
Leal, Miranda e Casa Nova (2017)	<i>Storytelling</i>	É uma técnica em que o professor apresenta o tema da aula de forma envolvente, contando uma história aos alunos. Após a narrativa, acontece um debate que engloba as questões apresentadas na história.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa busca relatar a experiência de utilização de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem de acordo com a percepção dos alunos da disciplina de Apuração e Análise de Custos, ofertada pelo curso de Ciências Contábeis da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), nos turnos matutino e noturno do 6º período.

Essa pesquisa se enquadra como descritiva, objetivando descrever as percepções dos estudantes em relação à utilização de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Apuração e Análise de Custos. Conforme Prodanov e Freitas (2013, p.52), uma pesquisa, quanto a seus objetivos, enquadra-se como descritiva “[...] quando o pesquisador apenas registra e descreve os fatos observados sem interferir neles. Visa a descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis”.

Sob o ponto de vista da abordagem do problema, essa pesquisa é quali-quantitativa. Consoante Kruger (2023, p.61-62), a pesquisa quali-quantitativa tenta combinar os procedimentos metodológicos da pesquisa qualitativa com a quantitativa para a coleta e interpretação de dados.

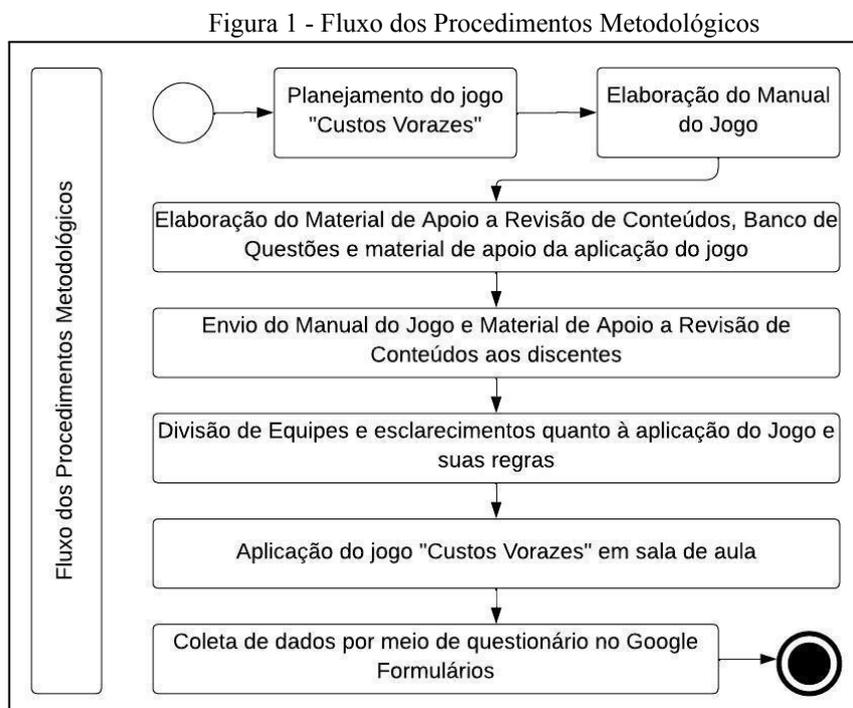
Quanto ao procedimento técnico, trata-se de um estudo do tipo levantamento (*survey*), com o objetivo de identificar a percepção dos estudantes investigados em relação à eficácia da utilização de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem. Segundo Kruger (2023, p.68), o *survey* “[...] é uma estratégia de pesquisa que usa questionários [...] para coletar dados e informações de forma sistemática a respeito de pessoas, suas preferências e

comportamentos”. De acordo com Prodanov e Freitas (2013, p.57-58), procedemos à coleta de informações com o grupo alvo do objeto da pesquisa e, em seguida, mediante análise quantitativa, formulamos as conclusões em relação aos dados coletados.

De acordo com Marconi e Lakatos (2017, p.235), questionário “[...] é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”. Para a consecução do procedimento técnico, aplicou-se um questionário com questões fechadas para a coleta de dados via Google Formulários. Em relação à análise dos dados coletados, foi utilizada a análise estatística.

A opção metodológica consistiu em desenvolver uma dinâmica denominada “Custos Vorazes”, fundamentada na metodologia ativa da Gamificação. Conforme Souza *et al.* (2020), a Gamificação se refere à aplicação de elementos característicos de jogos em contextos educacionais, tais elementos, como fases, estética e lógica envolvente, são incorporados em ambientes externos aos jogos, estimulando uma experiência imersiva.

A Figura 1 apresenta o fluxo dos procedimentos metodológicos realizados na presente pesquisa, desde o planejamento do jogo a ser implementado, até os procedimentos de coleta de dados por meio de questionário no Google Formulários.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

A dinâmica “Custos Vorazes” foi concebida como um jogo do tipo Duelo de Equipes, projetado para trabalhar conteúdos constantes na ementa da disciplina de Apuração e Análise de Custos. Preliminarmente, realizou-se o planejamento e organização do jogo, a elaboração do manual do jogo contendo a orientação aos participantes para o desenvolvimento da dinâmica, a elaboração de banco de questões baseado em questões de concursos e material de apoio com resumo para auxiliar na revisão de conteúdos, além de materiais necessários para a realização da dinâmica, como planilha de controle de rodadas e de pontuação das equipes, aplicativos de roleta eletrônica e sorteio de números.

Posteriormente, entregou-se aos alunos, com antecedência, um manual do jogo, o material de apoio, bem como a solicitação de formação prévia dos grupos por afinidade dos discentes. A turma foi dividida em quatro equipes, que duelaram entre si durante seis rodadas, sendo cada rodada composta por dois duelos entre as equipes. O controle de rodadas e duelos foi efetuado pelos organizadores, por meio de planilha eletrônica.

Antes da aplicação do jogo com as turmas, foi realizado o esclarecimento aos alunos sobre o fluxo do jogo e de suas regras. Após isso, foi iniciada a aplicação da intervenção pedagógica. Com base na tabela de duelos e na ordem interna de rotatividade de membros da equipe, definidos pelos desenvolvedores, dois alunos foram selecionados para o duelo, representando suas equipes, e jogaram uma única rodada de “Pedra, Papel e Tesoura”. O vencedor girou uma Roleta Eletrônica elaborada para definir o tema do duelo e o perdedor ficou responsável por sortear o número da questão do duelo. Em seguida, os alunos em duelo se dirigiram para cada ponta da mesa em que se encontrava um objeto, que deveria ser capturado assim que o aluno tivesse a justificativa para a questão sorteada.

Baseado no tema escolhido e no número de questão sorteada, a questão foi projetada para que os alunos desenvolvessem a justificativa para sua resolução. Vale destacar que o aluno em duelo representando a equipe poderia receber auxílio dos demais colegas, para isso deveria se dirigir ao local onde estava seu grupo. Caso sua justificativa estivesse correta, a equipe ganharia o duelo. Entretanto, se a resolução estivesse incorreta, o direito de resposta seria repassado para o outro aluno. Se ambas as equipes errassem as respostas, nenhuma receberia pontuação. Desse modo, após os devidos registros na planilha de controle, preparou-se um novo duelo.

Ao final das seis rodadas, foi realizada a contagem de pontos para a classificação da equipe vencedora. Em ambas as turmas houve empate, sendo realizado duelo extra para

definição do ganhador. Cumpre salientar que, como forma de incentivo, houve a premiação por meio de brindes simbólicos às equipes vencedoras.

Após a finalização do jogo, solicitou-se aos alunos para que realizassem o preenchimento do questionário, via Google Formulários, sobre a atividade desenvolvida em sala de aula.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nesta seção estão descritos os resultados alcançados durante a condução da pesquisa, divididos em duas partes distintas: o perfil dos discentes investigados e a percepção do discente sobre a aplicação da dinâmica em sala de aula.

4.1 PERFIL DOS DISCENTES

Durante a aplicação do jogo “Custos Vorazes” em sala de aula, houve a participação de 34 estudantes da disciplina de Apuração e Análise de Custos do curso de graduação em Ciências Contábeis da Universidade do Estado do Amazonas, sendo 13 do turno matutino e 21 do noturno.

Com base nos dados coletados, verificou-se que: em relação à idade, a maioria dos alunos nas turmas tem entre 21 a 24 anos, com 53,85% no turno matutino e 52,38% no noturno. Quanto ao gênero, predomina-se o masculino com 61,54% no matutino e 57,14% no noturno. No matutino, 53,85% dos alunos trabalham em meio período, enquanto 46,15% apenas estudam; no noturno, 57,14% trabalham em meio período e 38,10% em tempo integral. A maioria dos alunos em ambas as turmas não está refazendo a disciplina, com 84,62% no matutino e 95,24% no noturno. No matutino, apenas 38,46% dos alunos possuem o hábito da leitura, em comparação com 76,19% dos discentes no noturno. Quanto à realização de atividades propostas pelo professor, 92,31% dos alunos do matutino e 90,48% do noturno afirmaram fazê-las também. Em relação às metodologias de ensino preferidas, ambas as turmas possuem uma preferência predominante por avaliação descritiva, com 61,54% no matutino e 52,38% no noturno, seguida por debates, com 30,77% no matutino e 23,81% no noturno, e seminários, com 7,69% no matutino e 23,81% no noturno.

Desse modo, notam-se certas semelhanças no perfil dos alunos em ambas as turmas, tratando de uma comunidade jovem, ativa no mercado de trabalho, mas que consegue reservar tempo para se dedicar aos estudos, em sua grande maioria com hábito de leitura, não estão refazendo a disciplina, indicando um padrão semelhante de desempenho acadêmico. Além

disso, destaca-se a inclinação das turmas por avaliações descritivas, indicando uma preferência por métodos avaliativos mais elucidativos sobre o desempenho individual dos alunos. Essas semelhanças sugerem uma coesão entre os grupos, evidenciando aspectos comuns que podem ser considerados na elaboração de estratégias pedagógicas e suporte aos alunos. Nesse contexto, de acordo com Bernardo e Martins (2019), é crucial que os professores, para um planejamento de aulas mais eficaz, estejam familiarizados com metodologias que tenham maior aceitação e eficácia sob a perspectiva dos próprios alunos.

Portanto, ao examinar as diferenças, torna-se relevante notar o hábito de leitura dos discentes do turno matutino, considerando que, apesar de não estarem totalmente empregados no mercado de trabalho, mantêm um hábito menos ativo de leitura em comparação com os colegas do noturno, visto que esses conseguem preservar o hábito mesmo trabalhando em meio período ou integralmente, mostrando uma capacidade notável de equilibrar responsabilidades profissionais e acadêmicas.

4.2 PERCEPÇÃO SOBRE APLICAÇÃO DA DINÂMICA “CUSTOS VORAZES”

Com o propósito de relatar as percepções dos discentes sobre a implementação da dinâmica, conduziu-se uma coleta de dados através de um questionário, empregando a escala *Likert* com cinco pontos, em que 1 representa "Discordo Totalmente" e 5 "Concordo Totalmente". O intuito foi obter uma compreensão abrangente da experiência dos alunos em relação à dinâmica proposta, explorando diversos aspectos que podem influenciar na percepção e o impacto no engajamento acadêmico dos estudantes.

A Tabela 1 apresenta os principais resultados obtidos, categorizados de acordo com os itens avaliados. Em relação ao grau de dificuldade da dinâmica comparado ao nível exigido pela disciplina de Apuração e Análise de Custos, observa-se que 69,2% dos alunos no turno matutino concordam totalmente que o nível de dificuldade está adequado. No entanto, esse percentual varia do ponto de vista dos alunos no noturno, em que 28,6% demonstram indiferença e 33,3% concordam totalmente. Ademais, os dados ainda revelam que a dinâmica teve uma boa influência para a compreensão dos conteúdos, especialmente no turno matutino, em que 53,8% dos alunos concordam totalmente.

No que se refere às dificuldades sobre os conteúdos abordados, os discentes de ambas as turmas apontaram não ter dificuldade nos tópicos de Conceitos Básicos e Classificação dos Custos. Entretanto, é relevante observar que, em relação à Margem de Contribuição, 28,6%

dos alunos do noturno concordam totalmente em ter encontrado dificuldades, enquanto no turno matutino 38,5% dos alunos discordam totalmente.

Os resultados sugerem que o material de apoio disponibilizado antes da aplicação da dinâmica mostrou-se mais benéfico no noturno, onde uma porcentagem significativa concorda que o material contribuiu para o processo de revisão. No entanto, é relevante notar que, apesar dessa vantagem percebida, uma parcela considerável dos alunos do noturno não buscou outras fontes ou tentou resolver questões/exercícios. Em contrapartida, os alunos do turno matutino relatam ter procurado fontes adicionais, sugerindo uma abordagem mais proativa em relação à busca de informações complementares. Além disso, grande parte dos participantes, tanto no turno matutino quanto no noturno, expressa concordância quanto ao fato de que a dinâmica "Custos Vorazes" foi mais eficaz em despertar interesse pelos temas relacionados à Contabilidade de Custos.

Tabela 1 - Percepção dos discentes sobre a dinâmica "Custos Vorazes"

ITENS AVALIADOS	MATUTINO (%)					NOTURNO (%)				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
O grau de dificuldade está de acordo com o nível exigido pela Disciplina:	0,0	0,0	0,0	30,8	69,2	4,8	9,5	28,6	23,8	33,3
A dinâmica facilitou a compreensão dos conteúdos abordados na disciplina de Apuração e Análise de Custos:	0,0	15,4	0,0	30,8	53,8	4,8	4,8	28,6	38,1	23,8
Tive dificuldades em relação aos Conceitos Básicos:	30,8	38,5	23,1	0,0	7,7	57,1	14,3	4,8	23,8	0,0
Tive dificuldades em relação a Classificação dos Custos:	30,8	23,1	30,8	7,7	7,7	28,6	38,1	23,8	9,5	0,0
Tive dificuldades em relação aos cálculos de Apuração de Custos Industriais (CPP, CPA e CPV):	7,7	30,8	30,8	15,4	15,4	14,3	14,3	42,9	9,5	19,0
Tive dificuldades em relação aos cálculos dos Métodos de Custeio:	15,4	23,1	23,1	23,1	15,4	9,5	19,0	52,4	9,5	9,5
Tive dificuldades em relação aos cálculos da Margem de Contribuição:	38,5	30,8	7,7	7,7	15,4	4,8	9,5	23,8	33,3	28,6
O Material de Apoio, disponibilizado antes da aplicação da dinâmica, auxiliou em seu processo de revisão de tópicos da disciplina:	0,0	7,7	38,5	7,7	46,2	4,8	9,5	28,6	28,6	28,6
A partir do material disponibilizado, você buscou outras fontes e/ou tentou resolver questões/exercícios:	15,4	15,4	23,1	15,4	30,8	47,6	4,8	23,8	4,8	19,0

A dinâmica "Custos Vorazes" conseguiu despertar o seu interesse pelos temas relacionados à Contabilidade de Custos de maneira mais eficaz do que métodos tradicionais de ensino:	0,0	0,0	15,4	30,8	53,8	4,8	4,8	19,0	33,3	38,1
Em relação à organização da dinâmica, como participante, você acredita que as instruções fornecidas no manual do jogo foram claras e facilitaram a compreensão das regras:	0,0	0,0	0,0	7,7	92,3	0,0	9,5	28,6	28,6	33,3
A possibilidade de receber auxílio dos colegas durante os duelos foi percebida como um aspecto positivo da dinâmica:	0,0	0,0	0,0	7,7	92,3	0,0	4,8	14,3	4,8	76,2
Ao participar da dinâmica, você percebeu um aumento na sua motivação para estudar os conteúdos de Apuração e Análise de Custos:	0,0	0,0	30,8	7,7	61,5	4,8	4,8	19,0	33,3	38,1
Em comparação com métodos tradicionais, você acredita que a dinâmica "Custos Vorazes" promoveu uma participação mais ativa dos alunos no processo de aprendizagem:	0,0	0,0	7,7	7,7	84,6	0,0	0,0	9,5	14,3	76,2
Você considera que a experiência da dinâmica influenciou positivamente sua disposição para participar de outras atividades que envolvam metodologias ativas no futuro:	0,0	0,0	7,7	23,1	69,2	0,0	9,5	23,8	9,5	57,1
Na sua opinião, a aplicação de metodologias ativas, como a dinâmica "Custos Vorazes", poderia ser uma abordagem eficaz para outras disciplinas dentro do curso de Ciências Contábeis:	0,0	0,0	15,4	7,7	76,9	0,0	0,0	9,5	23,8	66,7
Com base na sua experiência, você recomendaria a continuidade do uso de metodologias ativas, como a dinâmica "Custos Vorazes", no ensino da disciplina de Apuração e Análise de Custos:	0,0	0,0	0,0	23,1	76,9	0,0	4,8	9,5	0,0	85,7

Fonte: Elaborado pelas autoras.

No que tange à clareza das instruções fornecidas no manual do jogo, nota-se uma avaliação positiva em ambos os turnos. Dessa forma, esse cenário sugere que as orientações foram eficazes na facilitação da compreensão das regras. Adicionalmente, em ambas as turmas a oportunidade de contar com o auxílio dos colegas durante os duelos foi considerada um fator positivo, o que, por sua vez, contribuiu para criar uma dinâmica mais colaborativa e envolvente comparado aos métodos tradicionais.

Os resultados evidenciados na Tabela 1, também indicam o interesse dos discentes, tanto do turno matutino quanto do noturno, na continuidade do uso de metodologias ativas, como a dinâmica “Custos Vorazes”, no ensino da disciplina de Apuração e Análise de Custos bem como em outras disciplinas dentro do curso de Ciências Contábeis.

Em síntese, os resultados corroboram com o estudo de Bartolomeo, Stahl e Elias (2015), destacando que a implementação da gamificação na condução da aprendizagem demonstra um potencial significativo para motivar os estudantes, proporcionando uma experiência mais envolvente e imersiva. Os dados deste trabalho também estão em consonância com as descobertas de Souza et al. (2020), que apontam que a incorporação de jogos no ambiente educacional eleva a experiência de aprendizado, fomentando tanto a motivação quanto o engajamento, como observado na aplicação da dinâmica “Custos Vorazes”. Ademais, ressalta-se que essa abordagem contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais, tais como trabalho em equipe e resolução de problemas, reforçando, assim, a eficiência da gamificação como ferramenta pedagógica estratégica.

5 CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

Diante do exposto, o presente artigo teve como objetivo relatar a experiência de utilização de uma metodologia ativa, especificamente o jogo "Custos Vorazes", na percepção dos alunos de Apuração e Análise de Custos do curso de Ciências Contábeis da Universidade do Estado do Amazonas. O estudo originou-se da verificação da necessidade de superar abordagens tradicionais e expositivas no ensino de Custos, buscando alternativas que promovam maior interação, colaboração e protagonismo por parte dos alunos.

A revisão literatura destacou os benefícios da utilização das metodologias ativas, e a gamificação foi escolhida como estratégia para a implementação da dinâmica. A pesquisa proporcionou informações relevantes sobre a percepção dos estudantes em relação à dinâmica. Os resultados indicam um interesse dos discentes na continuidade do uso de metodologias ativas, como a dinâmica "Custos Vorazes", não apenas na disciplina de Apuração e Análise de Custos, mas também em outras disciplinas do curso de Ciências Contábeis.

Durante a aplicação da dinâmica, observou-se uma participação mais ativa e colaborativa pelos alunos, sugerindo de fato uma experiência imersiva, tendo em vista que foram desafiados a colocar em prática os conteúdos até então trabalhados, permitindo a avaliação direta do nível de assimilação, assim como a capacidade de análise e interpretação

de questões por parte dos discentes. Portanto, concluímos que a dinâmica proposta teve um impacto positivo na percepção dos alunos em relação ao processo de ensino e aprendizagem em Apuração e Análise de Custos.

Contudo, ao analisar os resultados, identificaram-se pontos que merecem atenção, ressaltando a necessidade de incentivar os estudantes a pesquisarem fontes complementares além do material apresentado. Em vista disso, destaca-se a importância de promover estímulos para que os discentes explorem recursos adicionais, ampliando sua capacidade de assimilação sobre os temas abordados e incentivando uma aprendizagem mais autônoma. Essas pesquisas podem contribuir para o desenvolvimento contínuo de práticas pedagógicas inovadoras que atendam às demandas do mercado e da formação profissional na área contábil.

Como sugestões para pesquisas futuras, propõe-se a realização de estudos que não apenas identifiquem, mas também superem as limitações percebidas pelos discentes. Além disso, sugere-se também a ampliação do estudo para mais turmas, visando uma coleta de dados mais abrangente, com análise do perfil dos discentes dos grupos ganhadores e perdedores, criando parâmetros de análise de eficácia e de desempenho na disciplina antes e após a intervenção pedagógica. Assim, através da aplicação de metodologias ativas, pode-se identificar eventuais dificuldades dos alunos, a partir da qual o professor pode trabalhar estímulos de reforço de conteúdo, visando saná-las.

REFERÊNCIAS

- ADRIANO, E. V. H. Contabilidade De Custos: relevância e influência na gestão das empresas e auxílio na tomada de decisão empresarial. **Revista de Estudos Interdisciplinares do Vale do Araguaia - REIVA**, v. 4, n. 01, p. 15, 19 jan. 2021.
- ALMEIDA, E. S. *et al.* Método De Caso Como Ferramenta De Ensino Para Integração Entre a Teoria Acadêmica E a Prática Empresarial. **Olhar de Professor**, v. 20, n. 2, 2017.
- BARTOLOMEO, R. D.; STAHL, F. H.; ELIAS, D. C. A Gamificação Como Estratégia Para O Treinamento E Desenvolvimento. **Revista Científica Hermes**, n. 14, p. 71–90, 2015.
- BEHR, A. *et al.* Aprendizagem significativa no ensino de custo. **Custos e agronegócio online**, v. 14, n. 2, p. 161-188, 2018.
- BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos: Educação diferenciada para o século XXI**. [s.l.] Penso Editora, 2015.
- BERNARDO, W.D.; MARTINS, Z.B. A utilização de metodologias ativas pelos docentes na percepção de discentes de Ciências Contábeis. **Revista Brasileira de Ensino Superior**, v. 5, 2019.

BERTOGLIO, L. M.; BEHR, A. Metodologias ativas de aprendizagem: uma abordagem sob a perspectiva dos docentes de Ciências Contábeis. **RGSN - Revista Gestão, Sustentabilidade e Negócios**, Porto Alegre, v. 10, n. 2, p. 140-165, out. 2022.

ESCUADERO-NAHÓN, A.; LÓPEZ, E. P. M. Uso del análisis de aprendizajes en el aula invertida: una revisión sistemática. **Apertura (Guadalajara, Jal.)**, v. 11, n. 2, p. 72–85, 2019.

FERNANDES, V. C. DE M.; MOURA, I. D. DE P.; ARAÚJO, A. O. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: a experiência da aplicação dos jogos de empresas em uma turma de mestrado em contabilidade. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 8, p. 86294–86316, 31 ago. 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GONÇALVES, J. C. *et al.* Análise do impacto do processo de convergência às normas internacionais de contabilidade no Brasil: um estudo com base na relevância da informação contábil. **Revista Universo Contábil**, v. 10, n. 3, p. 25-43, 2014.

GUERRA, C. J. O.; TEIXEIRA, A. J. C. Os Impactos da Adoção de Metodologias Ativas no Desempenho dos Discentes do Curso de Ciências Contábeis de Instituição de Ensino Superior Mineira. **Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade**, v. 10, n. 4, p. 380–397, 2016.

GUIMARÃES, M. L. F. *et al.* Reflexos Do Uso De Metodologias Ativas No Ensino Da Contabilidade De Custos. **ABCustos**, v. 11, n. 3, 25 jan. 2017.

KRUGER, J. M. **METODOLOGIA DA PESQUISA EM ADMINISTRAÇÃO: em linguagem descomplicada**. [s.l.] Editora BAGAI, 2023.

MANGAS, T. P.; FREITAS, L. DE. Visita técnica como metodologia de ensino-aprendizagem: um estudo de caso no Instituto Federal do Pará - Campus Breves. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 9, p. e421997229, 23 ago. 2020.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica (8a. ed.)**. São Paulo: Grupo Gen - Atlas, 2017.

MIRANDA, C. S.; SOUZA, T. C.; LIMA, J. P. R. O perfil esperado vs. encontrados nos profissionais contábeis recém-formados. **In: 3º Congresso UNB de Contabilidade e Governança**. 3., 2017. Brasília. 2017.

NUNEZ-LOPEZ, Susana; AVILA-PALET, José-Enrique y OLIVARES-OLIVARES, Silvia-Lizett. **O desenvolvimento do pensamento crítico em estudantes universitários por meio da aprendizagem baseada em problemas**. *Rev. iberoam. educ. super* [online]. 2017, vol.8, n.23, pp.84-103.

OLIVEIRA, F. S. G.; MELO, Y. DE A. DE; RODRIGUEZ, M. V. R. Y. Motivação: Um desafio na aplicação das metodologias ativas no ensino superior. **Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior (Campinas)**, v. 28, 2023.

PAVIONE, C. S. S. N., AVELINO, B. C.; FRANCISCO, J. R. S. Fatores que influenciam o processo de ensino-aprendizagem sob a perspectiva de estudantes do curso de Ciências

Contábeis: Análise em uma instituição de ensino superior de Minas Gerais. **Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade**, v. 10, n. 2, p. 196-219, 2016.

PEREZ, S.; CARVALHO, I. DOS S. Aprendizagem Baseada Em Casos: Uma Proposta Didática Com Enfoque Cts Sobre A Matriz Elétrica Amazônica E Fontes De Energia Alternativas. **Experiências em Ensino de Ciências**, v. 18, n. 1, p. 62–81, 22 abr. 2023.

PRODANOV, C. C; FREITAS, E. C de. Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico - 2a Edição. [s.l.] Editora Feevale, 2013.

QUIRINO, M. C. D. O. *et al.* Jogos de Empresas no Ensino Contábil: Competências Desenvolvidas e Dificuldades Percebidas na Implementação do Jogo Puerto Rico®. **Revista Contabilidade e Controladoria**, v. 11, n. 3, 31 ago. 2020.

RAUPP, Fabiano Maury; BEUREN, Ilse Maria. Metodologia da pesquisa Aplicável às Ciências Sociais. *In: Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade. Teoria e prática.* 3ª edição. São Paulo: Atlas, 2003.

ROCHA NETO, I. V.; LEAL, E. A. Metodologias Ativas e a Aprendizagem Significativa: Um Estudo com Alunos da Disciplina de Análise de Custos. **Revista Universo Contábil**, v. 16, n. 4, p. 50-69, 2020.

SANTANA, R. J. Estudo dirigido como técnica de método ativo de ensino. **Revista Cocar**, v. 15, n. 32, 30 jul. 2021.

SOUSA, M. A. B. DE *et al.* As Exigências Do Mercado De Trabalho Em Relação Ao Profissional Da Área Contábil: Um Estudo Com Base Em Anúncios De Empregos on-Line. **Revista Científica Hermes**, v. 22, p. 649–675, 2018.

SOUSA, M. N., CRUZ, C. S., SANTOS, Z. M. S., & CÂNDIDO, A. L. (2018). Conhecimento de Discentes sobre Metodologia Ativa na Construção do Processo de Ensino Aprendizagem Inovador. **Revista Interdisciplinar Encontro das Ciências**, 1(1), 61-74.

SOUZA, A. N. M. *et al.* Utilização De Metodologias Ativas E Elementos De Gamificação No Processo De Ensino-Aprendizagem Da Contabilidade: Experiência Com Alunos Da Graduação. **Desafio Online**, v. 8, n. 3, 20 jul. 2020.

SOUZA, S. C.; DOURADO, L. Aprendizagem Baseada Em Problemas (abp): Um Método De Aprendizagem Inovador Para O Ensino Educativo. **HOLOS**, v. 5, p. 182–200, 2015.

TORRES, Patrícia Lupion; IRALA, Esrom Adriano F. Aprendizagem colaborativa: teoria e prática. *In: Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento.* Curitiba: Senar, p. 61-93, 2014.

VALENTE, J. A. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. *In: MORAN, J. M.; BACICHI, L. (org.). Metodologias ativas para uma construção inovadora: uma abordagem teórico-prática.* Porto Alegre: Penso, 2018. p. 26-45.

VIDOTTI DE REZENDE, M. Aprendizagem Colaborativa E Mediação Pedagógica Em Curso De Extensão Universitária. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, vol. 7, núm. 1, enero-junio, 2014, pp. 68-82.