



## **APRENDIZAGEM ATIVA E TECNOLÓGICA: A UTILIZAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA CONTABILIDADE**

**Angélica Luiza Liutti Luiz; [angelica.luiz@discente.uenp.edu.br](mailto:angelica.luiz@discente.uenp.edu.br); Universidade  
Estadual do Norte do Paraná**

**Yasmin Martins; [yasmin.martins@discente.uenp.edu.br](mailto:yasmin.martins@discente.uenp.edu.br); Universidade Estadual do  
Norte do Paraná**

**José Antonio Marcelino; [josemarcelino@uenp.edu.br](mailto:josemarcelino@uenp.edu.br); Universidade Estadual do Norte  
do Paraná**

### **Resumo**

A formação em Ciências Contábeis tem apresentado problemas relacionados ao engajamento e à compreensão de conceitos introdutórios, frequentemente percebidos como excessivamente técnicos e abstratos, em decorrência de um modelo tradicional de ensino que posiciona o estudante de forma passiva (DELLAPORTAS; HASSALL, 2013; BORGES; LEAL, 2015). Nesse cenário, reafirma-se a necessidade da implementação de metodologias ativas para uma aprendizagem mais significativa, de modo que o discente se torne protagonista da construção do próprio saber (MORAN, 2015). Este trabalho objetiva apresentar o desenvolvimento de um jogo didático direcionado ao ensino de contabilidade introdutória para os alunos do ensino superior. O jogo foi idealizado com base nos princípios da gamificação, integrando elementos que geram engajamento, raciocínio e participação ativa do discente, utilizando mecanismos de jogos para envolver emocionalmente o indivíduo (KAPP, 2012; FARDO, 2013; BURKE, 2015). Fundamenta-se também com base no Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), que propõe múltiplas formas de representação, ação e engajamento, respeitando diferentes perfis e ritmos de aprendizagem, partindo do princípio de que a variabilidade entre os aprendizes é a norma e não a exceção (MEYER; ROSE; GORDON, 2014; CAST, 2018). A Inteligência Artificial (IA) será integrada ao sistema para oferecer feedback adaptativo baseado nos erros cometidos pelo jogador, sugerindo revisões conceituais personalizadas e



ajustando o nível de complexidade das tarefas conforme o desempenho (LUCKIN et al., 2016; HOLMES et al., 2019). Trata-se de uma pesquisa aplicada, de caráter exploratório (GIL, 2008), organizada em três etapas: preparação, desenvolvimento e aplicação. Na fase de preparação, definiu-se a utilização de uma engine de desenvolvimento visual para criação do jogo digital, bem como a elaboração da narrativa central e dos problemas contábeis que compõem os desafios. O enredo intitulado “O Auditor Investigador” posiciona o estudante no papel de auditor externo responsável por identificar inconsistências técnicas e possíveis indícios de irregularidades em registros empresariais. Na fase de desenvolvimento, serão implementadas as mecânicas do jogo, incluindo sistema de progressão por fases, variáveis de controle, registro de erros identificados e lógica de feedback imediato ao jogador, favorecendo ambiente imersivo, experimentação estratégica e tomada de decisão em contexto simulado. Também estão sendo produzidos documentos fictícios, como balanços patrimoniais, recibos e registros contábeis, que funcionam como objetos interativos para análise e tomada de decisão (AVELAR; DURSO; FERREIRA, 2025). A estrutura do jogo será organizada em cinco fases sequenciais que abordam: validação de conhecimentos básicos, classificação patrimonial, verificação da equação patrimonial, identificação de fatos contábeis e emissão de diagnóstico final. Por fim, na etapa de aplicação, o jogo será utilizado por estudantes de graduação, sendo aplicados questionários pré e pós-jogo para avaliar percepção de aprendizagem, engajamento e compreensão dos conteúdos trabalhados. Os resultados parciais indicam potencial da ferramenta para promover maior participação ativa e desenvolvimento do raciocínio crítico na análise de informações contábeis (FACIONE, 2011). Espera-se que a proposta contribua para a inovação metodológica no ensino de Contabilidade, integrando tecnologia, narrativa investigativa e aprendizagem significativa.

**Palavras-chave:** Contabilidade. Ensino. Gamificação. Inteligência Artificial. Metodologias Ativas.