



III INTERNATIONAL FORUM ON MANAGEMENT

Value Creation and Local Heritage

UNIVERSIDADE DE ÉVORA | PORTUGAL

Colégio do Espírito Santo

1 e 2 fevereiro | 2019

BOOK OF PROCEEDINGS



ORGANIZAÇÃO



PATROCÍNIOS



Ficha Técnica

EVENTO:

III INTERNATIONAL FORUM
ON MANAGEMENT

TÍTULO:

Value Creation and Local Heritage

LOCAL:

Universidade de Évora, Portugal

DATA DE REALIZAÇÃO:

1 e 2 de fevereiro de 2019

COMISSÃO DE HONRA:

Ana Costa Freitas

Reitora da Universidade de Évora

Carlos Pinto de Sá

Presidente da Câmara Municipal de Évora

António Ceia da Silva

*Presidente da Entidade Regional de Turismo do
Alentejo e Ribatejo*

COMISSÃO CIENTÍFICA PRESIDIDA POR:

Prof. Doutor Joaquim Sant'ana Fernandes

ESGHT, Algarve

COMISSÃO EXECUTIVA PRESIDIDA POR:

Professor Doutor Soumodip Sarkar

Universidade de Évora

Elisabete Félix

José Ventura

Rui Quaresma

Universidade do Algarve

Cristina Gonçalves

Georgette Andraz

José Rodrigo

Sant'Ana Fernandes

Escola Superior Hotelaria e Turismo do Estoril

Maria de Lurdes Calisto

Nuno Gustavo

Instituto Politécnico de Setúbal

Luísa Carvalho

PAGINAÇÃO E E-BOOK:

Geração Consciente, Lda.

IMAGEM DE CAPA:

Claustro Principal da U. Évora (século XVI)

EDITORA: Universidade de Évora

MÊS / ANO: Fevereiro de 2019

ISBN: 978-989-8550-86-6

<https://www.ifm2019.pt>

GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM DE CONTABILIDADE: A INFLUÊNCIA DAS ATITUDES E NORMAS SUBJETIVAS

Autores:

RICARDO GOUVEIA RODRIGUES

CARLOS PEIXEIRA MARQUES

RUI SILVA

Resumo

O objetivo deste artigo é estudar como as reações dos estudantes do ensino superior expostos a um jogo criado para a aprendizagem de contabilidade influenciam a respetiva intenção de continuidade de uso para aprendizagens futuras. A problemática sustenta-se num modelo alargado da Teoria da Ação Racional, segundo o qual a intenção depende da norma subjetiva (injuntiva e descritiva) e da atitude (instrumental e experiencial). As características do jogo influenciam indiretamente as atitudes através do conceito de fluxo. Para avaliar o modelo de análise, 816 estudantes de 14 instituições públicas portuguesas experimentaram um jogo de contabilidade desenvolvido para o efeito. Os resultados sugerem que os jogos sérios desenvolvidos para melhorar a aprendizagem no ensino superior devem promover, por um lado, a sensação de domínio do jogador e, por outro lado, a interação entre os estudantes.

Palavras-chave: ensino da contabilidade; fluxo; jogos sérios; teoria da ação racional.

Abstract

This paper aims to study how higher education students respond to a game developed to learn accounting and how that response influences the intention to continue using the game. The research is supported on an extended model based on the theory of Reasoned Action, positing that the intention depends on subjective (injunctive and descriptive) norms and on (instrumental and experiential) attitudes. In this model, game features influence attitudes indirectly, through the mediation of the concept of flow. To assess the model, 816 students from 14 Portuguese higher education institutions used an accounting game specifically developed for the study design. Results suggest that serious learning games target to higher education should not only foster the sense of mastering the game, but also increase the potential interaction between students.

Keywords: flow; serious games; teaching accounting; theory of reasoned action.

Introdução

De acordo com a teoria da aprendizagem gamificada (Landers, 2014), as características dos jogos desenvolvidos para a aprendizagem influenciam as atitudes dos estudantes relativamente à utilização do jogo, as quais, por sua vez, têm efeitos sobre a aprendizagem. Neste enquadramento, o presente trabalho estuda como a utilização de um jogo para aprendizagem da contabilidade gera percepções positivas da sua instrumentalidade (consequências de utilização) e da experiência de uso, bem como a influência destas atitudes na intenção de utilização do jogo em aprendizagens futuras.

Objetivos:

Estudar como as reações dos estudantes do ensino superior expostos a um jogo criado para a aprendizagem de contabilidade influenciam a respetiva intenção de continuidade de uso para aprendizagens futuras.

Metodologia/Abordagem:

A problemática sustenta-se num modelo alargado da Teoria da Ação Racional (TRA), segundo o qual a intenção depende da norma subjetiva (injuntiva e descritiva) e da atitude (instrumental e experiencial) (Fishbein & Ajzen, 2015). O modelo inclui ainda, como antecedentes das duas dimensões de atitude, as crenças sobre os benefícios e a facilidade de utilização do jogo e o fluxo resultante da experiência. Para avaliar o modelo, foi desenvolvido um jogo, denominado *Accountinggame*, tendo sido recolhidas as reações, percepções e intenções de 816 estudantes de 14 instituições públicas portuguesas. O modelo de medida foi avaliado recorrendo a análise fatorial confirmatória, provando-se a fiabilidade, a validade convergente e a validade discriminante de todas as variáveis latentes. O modelo estrutural foi estimado através do método dos mínimos quadrados parciais, recorrendo-se a *bootstrapping* de 5000 amostras para estimar a significância das relações.

Conclusões/Resultados:

Globalmente, 57% da variância da intenção de uso do *Accountinggame* em aprendizagens futuras pode ser explicada pelas atitudes e normas subjetivas. Acreditar nos benefícios do jogo para a aprendizagem é o principal fator influenciador das atitudes e, indiretamente, da intenção de uso. A facilidade de utilização também influencia as atitudes, nomeadamente a instrumental. Outro caminho de influência sobre a intenção, através da atitude experiencial, é o sentimento de fluxo, o qual se intensifica quando o estudante tem domínio sobre o jogo, mas também quando o jogo potencia interação com os colegas. A norma subjetiva descritiva, i.e. a percepção de que os amigos usam intensamente o jogo, também é um determinante da intenção.

Implicações da investigação:

Conclui-se que a TRA pode ser aplicada para explicar a intenção de continuar a utilizar um jogo na aprendizagem, na sequência de reações positivas a uma utilização prévia. Do ponto de vista prático, os resultados sugerem que os jogos sérios desenvolvidos para melhorar a aprendizagem no ensino superior devem promover, por um lado, a sensação de domínio do jogador e, por outro lado, a

interação entre os estudantes.

Originalidade:

Este trabalho implicou o desenvolvimento de um jogo específico para a aprendizagem da contabilidade, sendo os resultados da experiência de gamificação enquadrados na TRA.

BIBLIOGRAFIA

Fishbein, M., & Ajzen, I. (2015). *Predicting and changing behavior : the reasoned action approach*. New York: Psychology Press.

Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752-768. doi:10.1177/1046878114563660.