



DETETIVE CONTÁBIL

ACCOUNTING DETECTIVE

Giovana Wey Lonardi¹**Davi Dias Magalhães¹****Laura Ferreira Porto¹****Lizandra Lorena Elias de Souza¹****Gabriela Freitas Gonçalves¹****José Lucas Shimizu Silvério¹****Júlia Bernardes Nogueira Teixeira¹****Marco Túlio Fontes Werpel¹****Maria Luiza Quirino de Souza¹****Milena Silveira Lopes Lima¹****Nicole Ribeiro Gomes¹****Thalita Klene Neves Cunha¹****Tiago Henrique Sousa Ramos¹****Paulo César Souto Júnior¹****Denise Mendes da Silva²**

RESUMO

O uso de metodologias ativas no âmbito do ensino de Contabilidade exige monitoramento e acompanhamento, visando analisar as *hard skills* e *soft skills* adquiridas, diferentemente do método tradicional de ensino (expositivo). Este estudo investiga e relata a contribuição do caso para ensino e da gamificação, metodologias ativas aplicáveis no ensino de Contabilidade. Foi proposta a atividade “Detetive Contábil” junto ao PET Ciências Contábeis para a aplicação de um dos casos do

¹ Bolsistas do Programa de Educação Tutorial (PET) Ciências Contábeis, Faculdade de Ciências Contábeis (FACIC), Universidade Federal de Uberlândia (UFU). E-mail: petcontabeis@facic.ufu.br

² Docente da Faculdade de Ciências Contábeis (FACIC), Tutora do Programa de Educação Tutorial (PET) Ciências Contábeis, Universidade Federal de Uberlândia (UFU). E-mail: denise.mendes@ufu.br



livro: Casos para Ensino das IFRS: aprendizagem prática. A aplicação foi feita dividindo os participantes em três grupos, inicialmente, para a resolução das questões apresentadas. Ao final, foi realizado um júri simulado, no qual os grupos receberam papéis a serem representados, sendo eles: Auditores Externos, Auditores Internos e Investidores. O grupo vencedor foi aquele com a melhor estratégia de posicionamento e com as melhores resoluções para os problemas. Com base nos conhecimentos adquiridos e na avaliação da atividade pelos participantes, o caso para ensino e a gamificação se mostraram como metodologias ativas viáveis, não só para melhor absorção do conteúdo estudado, mas também para o desenvolvimento de competências e habilidades, notadamente aquelas relacionadas com pensamento crítico, trabalho em equipe, relacionamento interpessoal, liderança e resolução de problemas.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologias Ativas; Caso para Ensino; Gamificação; Educação Contábil; Competências e Habilidades.

ABSTRACT

The use of active methodologies in accounting education requires monitoring and follow-up, aiming to analyze the hard and soft skills acquired, unlike the traditional (expository) teaching method. This study investigates and reports on the contribution of case studies and gamification to teaching, active methodologies applicable in accounting education. The activity "Accounting Detective" was proposed to the PET Accounting Sciences program for the application of one of the cases from the book: Cases for Teaching IFRS: practical learning. The application was carried out by initially dividing the participants into three groups to solve the presented questions. At the end, a simulated jury was held, in which the groups received roles to represent: External Auditors, Internal Auditors, and Investors. The winning group was the one with the best positioning strategy and the best solutions to the problems. Based on the knowledge acquired and the participants' evaluation of the activity, the case study and gamification proved to be viable active methodologies, not only for better absorption of the studied content, but also for the development of skills and abilities, particularly those related to critical thinking, teamwork, interpersonal relationships, leadership, and problem-solving.

KEYWORDS: Active Methodologies; Case Studies; Gamification; Accounting Education; Competencies and Skills.



INTRODUÇÃO

Este artigo explora a aplicação de um caso para ensino com a utilização de júri simulado no curso de graduação em Ciências Contábeis da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), atividade organizada pelo PET Ciências Contábeis e intitulada de “Detetive Contábil”. O caso para ensino provém do livro: Casos para Ensino das IFRS: aprendizagem prática, de autoria de: Patrícia de Souza Costa; Gilvania de Sousa Gomes e Eliseu Martins. A atividade contou com a participação e mediação das autoras Patrícia de Souza Costa e Gilvania de Sousa Gomes.

O caso escolhido para aplicação foi o Caso 4 “Intangíveis: Subavaliados ou Não?”, que tem como metas: auxiliar os estudantes na compreensão dos critérios para a identificação, mensuração e reconhecimento dos ativos intangíveis; conduzir os estudantes ao entendimento dos critérios que diferenciam as fases de pesquisa e de desenvolvimento, assim como viabilizar a compreensão dos impactos econômicos que envolvem o reconhecimento contábil de ativos intangíveis gerados internamente; possibilitar que os estudantes compreendam as diferenças existentes na mensuração e no reconhecimento de marcas próprias e de marcas adquiridas em combinação de negócios; mediar as discussões dos estudantes sobre as diferenças existentes nos tratamentos contábeis do ágio por expectativa de rentabilidade futura (*goodwill*) gerado internamente e do ágio por expectativa de rentabilidade futura (*goodwill*) advindo de combinação de negócios; e propiciar a oportunidade de os estudantes debaterem sobre como os intangíveis da empresa, que não atendem aos critérios para o reconhecimento contábil, podem afetar as decisões dos usuários das informações contábeis (Almeida, 2025).

Vale a pena ressaltar que os casos para ensino não têm exatamente uma resposta correta, afinal as normas contábeis são baseadas em princípios, com um certo grau de subjetividade, levando ao julgamento profissional do contador. O julgamento profissional é de suma importância, visto que as normas contábeis não conseguem cobrir todas as situações possíveis, exigindo análise para realizar a aplicação de princípios gerais a contextos específicos (como mensuração e reconhecimento de ativos e passivos e, no caso estudado, em relação aos ativos intangíveis).

Adicionalmente, foram utilizados elementos de jogos (gamificação) na atividade, visto que a gamificação em sala de aula melhora a motivação e o engajamento dos estudantes e auxilia no desenvolvimento de diversas habilidades e



competências, tais como: curiosidade, liderança, iniciativa, persistência, adaptabilidade, colaboração e pensamento crítico (Durso; Reginato; Cornacchione, 2020; Cavalcante; Reinaldi; Giordani, 2022).

Nesse sentido, as principais contribuições da atividade, foco deste artigo, relacionam-se com o desenvolvimento de competências técnicas (*hard skills*) e habilidades profissionais (*soft skills*), alinhando-se com as novas diretrizes curriculares nacionais para os cursos de Ciências Contábeis, que passa de um ensino prescritivo (baseado em conteúdos) para um ensino propositivo (baseado em competências).

METODOLOGIAS ATIVAS

Casos para Ensino

Os casos para ensino configuram-se como um importante instrumento pedagógico, pois permitem que os estudantes assumam o papel de decisores ou solucionadores de problemas. Ao analisar a situação apresentada, debater com os colegas, identificar os problemas centrais, levantar alternativas, definir objetivos e critérios de decisão, além de escolher e planejar as ações a serem tomadas, o aluno desenvolve suas competências e habilidades de forma prática (Souza; Marion, 2001).

Conforme Faria e Figueiredo (2013), os casos para ensino representam um método ativo de ensino alternativo ao modelo expositivo tradicional. Ele se baseia na participação efetiva dos alunos e estimula tanto os aspectos comportamentais quanto os cognitivos da aprendizagem, tornando o processo de aprendizado mais dinâmico.

Gamificação

Independentemente da estratégia ou metodologia empregada em sala de aula, é de suma importância que os discentes e docentes estejam envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Avelar, Durso e Ferreira (2025, p. 2) destacam a importância da gamificação como uma forma de criar essa sinergia, destacando-a como uma metodologia ativa que pode “melhorar o envolvimento dos discentes no processo de ensino-aprendizagem”.

Pesquisas anteriores indicaram que o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem no ensino superior em administração e contabilidade faz com que os estudantes se envolvam de maneira atuante e ativa (Zaluski; Oliveira, 2019). Além disso, destacaram que a aplicação dessa metodologia favorece a aprendizagem,



incentiva o engajamento ativo e fomenta o desenvolvimento de competências que transcendem a técnica, abrangendo, também, habilidades cognitivas, interpessoais, éticas e digitais (Mesquita; Santos, 2025).

Portanto, sob a ótica das metodologias ativas, seus benefícios e desafios, esse artigo busca relatar e compreender a aplicação e os resultados da atividade “Detetive Contábil”.

METODOLOGIA DE APLICAÇÃO

A atividade “Detetive Contábil” foi idealizada pelas professoras da Faculdade de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Uberlândia (FACIC/UFU), Gilvânia de Sousa Gomes e Patrícia de Souza Costa.

Os temas abordados na atividade foram o reconhecimento, a mensuração e a evidenciação de Ativos Intangíveis, tratados no Pronunciamento Contábil CPC 04. Os participantes da atividade foram instruídos a acessar, com antecedência, o material que seria discutido, disponível na biblioteca virtual, bem como efetuar leituras prévias de normas contábeis e artigos para refletirem individualmente.

O objetivo central da atividade consistiu em analisar os dados contábeis de uma empresa fictícia, a fim de verificar se os registros efetuados estavam em conformidade com as diretrizes estabelecidas pelo CPC 04. A atividade buscou promover o desenvolvimento do raciocínio crítico, da capacidade analítica e da aplicação prática das normas contábeis em situações reais simuladas.

A dinâmica envolveu discentes dos cursos de graduação e pós-graduação em Ciências Contábeis, além de docentes da Faculdade de Ciências Contábeis (FACIC). Os participantes foram distribuídos em três grupos, cada qual formado por um professor, um estudante de pós-graduação e alunos da graduação, estruturados em formato de competição. Além dos grupos, foi instituído um Júri Avaliador, responsável por julgar o desempenho dos grupos e atuar como jurados técnicos, composto por professores e pós-graduandos. Como forma de incentivo, o grupo vencedor recebeu um voucher de rodízio de pizza.



Grupos iniciais de discussão



Fonte: Autores, 2025

A atividade foi estruturada em três etapas. Na 1ª etapa, os grupos receberam questões relacionadas ao caso para ensino. Cada equipe deveria analisar as informações disponibilizadas, responder às perguntas propostas e elaborar um relatório contábil técnico fundamentado no CPC 04.

Na 2ª etapa, os grupos foram designados a papéis específicos, devendo defender seus argumentos perante o júri. As funções atribuídas foram:

- a) Detetives do Imaterial – Representavam os Gestores da empresa fictícia. Seu objetivo era defender as escolhas contábeis adotadas pela administração no tratamento dos ativos intangíveis.
- b) Guardas do Goodwill – Atuavam como Promotoria. Cabia a este grupo questionar e acusar os Detetives do Imaterial, alegando possível subavaliação dos ativos e descumprimento das diretrizes do CPC 04.
- c) Oráculo Contábil – Representavam os Auditores Independentes e Investidores estrangeiros. Este grupo tinha como responsabilidade analisar, de



forma crítica, as práticas contábeis defendidas pelos Detetives do Imaterial, avaliar as acusações apresentadas pela Promotoria e exigir transparência e clareza das informações contábeis, observando os interesses dos investidores.

A 3ª etapa correspondeu à sessão do júri, organizada com uma sequência estruturada de apresentações e intervenções, de modo a garantir a fluidez dos debates e a avaliação das equipes participantes. A condução da sessão ficou sob responsabilidade de uma juíza, que teve 3 minutos iniciais para abrir os trabalhos, organizar os tempos de fala e assegurar o cumprimento das regras e da ordem durante toda a atividade.

Júri Simulado



Fonte: Autores, 2025

Em seguida, cada grupo desempenhou sua função específica dentro da atividade. Os Detetives do Imaterial dispuseram de 8 minutos para apresentar e defender as escolhas contábeis realizadas pela gestão da empresa fictícia no tratamento dos ativos intangíveis. Logo após, o grupo dos Guardas do Goodwill também teve 8 minutos para argumentar que teria ocorrido subavaliação dos ativos e possível descumprimento das diretrizes estabelecidas no CPC 04. Na sequência, o Oráculo Contábil contou igualmente com 8 minutos para questionar a adequação das práticas contábeis apresentadas, exigir transparência e avaliar os fatos considerando os interesses dos investidores.

Após as exposições iniciais, abriu-se um espaço de 9 minutos para que qualquer uma das equipes pudesse apresentar réplicas ou contestações às argumentações dos demais grupos. Em seguida, o Júri Avaliador teve 6 minutos destinados a realizar perguntas, sendo permitido que cada jurado direcionasse uma questão a qualquer uma das equipes envolvidas.



Posteriormente, cada equipe recebeu 3 minutos para responder aos questionamentos formulados pelo Júri Avaliador. Ao término desse ciclo, foi reservado um período de 2 minutos para que o Júri Avaliador finalizasse a sessão e encaminhasse o resultado à juíza.

Por fim, a juíza encerrou a sessão com 3 minutos destinados às considerações finais e à divulgação da equipe vencedora. Além da avaliação do desempenho de cada grupo na sessão simulada, também foi levado em consideração para o resultado o relatório contábil redigido na 1ª etapa.

Premiação dos Vencedores



Fonte: Autores, 2025

Vale destacar que os participantes não tinham conhecimento prévio de que haveria uma etapa de júri simulado e de que cada grupo receberia um papel específico a ser desempenhado. A omissão dessa etapa constituiu uma estratégia intencional adotada pelas idealizadoras da atividade, cujo propósito foi estimular o pensamento crítico, a capacidade de adaptação e a resposta espontânea diante de situações contábeis complexas. Ao serem surpreendidos com novos papéis e responsabilidades, os estudantes foram incentivados a mobilizar seus conhecimentos teóricos, interpretar normas contábeis e desenvolver argumentos de acordo com o tempo estabelecido.

Outra observação importante é que, embora cada grupo contasse com a participação de um professor, estes não podiam fornecer respostas diretas sobre o caso, limitando-se a dirimir dúvidas e atuar como base de apoio à equipe. Dessa forma, garantiu-se que a condução das análises, discussões e argumentações ficasse,

predominantemente, a cargo dos estudantes, possibilitando o processo de aprendizagem dos alunos.

RESULTADOS

A realização da atividade trouxe resultados significativos, sobretudo no desenvolvimento das competências técnicas e habilidades profissionais dos estudantes. Os participantes puderam exercitar a análise crítica diante de dilemas contábeis, aprimorar a fundamentação teórica e normativa de suas propostas e fortalecer atitudes éticas aplicadas à prática da contabilidade.

Em consonância com resultados dos estudos de Zaluski e Oliveira (2019) e Mesquita e Santos (2025), o ambiente colaborativo da dinâmica foi capaz de mostrar como os estudantes, apesar de alocados em grupos aleatórios de trabalho, se envolveram na atividade e demonstraram capacidades interpessoais importantes na discussão do caso prático, que, particularmente, não apresentava um resultado correto ou incorreto.

Além disso, a competição estimulou o trabalho em equipe, a capacidade de argumentação e a comunicação acadêmica, ao mesmo tempo em que despertou maior interesse pela leitura e estudo das normas contábeis. O ambiente de colaboração entre graduação e pós-graduação favoreceu a integração acadêmica e contribuiu para a motivação dos estudantes, tornando o aprendizado mais dinâmico e envolvente.

A discussão de estudantes de diferentes níveis de conhecimento, desde o início da graduação até discentes de pós-graduação, enriqueceu a atividade, ao passo que colaborou, não só com um ambiente de questionamentos e discussões quanto às aplicações corretas das normas, como também para a aprendizagem mais aprofundada dessas fundamentações.

A etapa do júri simulado representou um desafio significativo para a conclusão bem-sucedida da atividade, contribuindo de forma decisiva para o desenvolvimento de habilidades críticas e da capacidade de adaptação dos estudantes. Isso porque, nesse momento, eles precisaram assumir papéis que não haviam sido previamente discutidos e, além de fundamentar e defender suas conclusões acerca do caso analisado e de sua aderência às normas contábeis vigentes, também tiveram de analisar, discutir e contestar as argumentações apresentadas pelos demais grupos.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização da atividade “Detetive Contábil” proporcionou aos participantes a oportunidade de exercitar a análise crítica diante de dilemas contábeis, aprimorar a fundamentação teórica e normativa e fortalecer atitudes éticas aplicadas à prática da contabilidade, auxiliando na formação dos alunos do curso de Ciências Contábeis da UFU, com o intuito de trazer debates e discussões que promovem conhecimentos a serem utilizados em suas atividades profissionais e acadêmicas.

A atividade também promoveu a interação de alunos do curso de Ciências Contábeis, do Programa de Pós-Graduação em Ciências Contábeis da Universidade Federal de Uberlândia (PPGCC/UFU) e de professores da Faculdade de Ciências Contábeis (FACIC), o que enriqueceu a experiência de na resolução do caso. Além disso, essa sinergia fortaleceu os laços entre o corpo docente e discente, servindo como um modelo eficaz de integração para futuras iniciativas de ensino, pesquisa e extensão dentro do curso de Ciências Contábeis.

Os debates e discussões levantados na resolução do caso e no debate posterior ajudam na assimilação dos conteúdos técnicos e normativos, estimulam o desenvolvimento de *soft skills* como comunicação e resolução de problemas, contribuindo para uma formação mais ampla e alinhada às exigências profissionais (Alves; Silva; Damasceno, 2019; Souza; Santos; Machado, 2024; Albritton; Bannister; Holmes., 2025., Mesquita; Santos, 2025). Essa atividade alinha-se, inclusive às novas diretrizes curriculares dos cursos de Ciências Contábeis, que preconizam o ensino por competências ao invés de um ensino baseado em conteúdos.

REFERÊNCIAS

ALBRITTON, B.; BANNISTER, J.; HOLMES, A. Brick-by-Brick: incorporating Lego bricks to build accounting basics and increase engagement in financial accounting. *Issues in Accounting Education*, p. 1–24, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.2308/ISSUES-2024-066> Acesso em: 08 dez. 2025

ALMEIDA, N. S. Intangíveis: subavaliados ou não? *In*: COSTA, P.S.; GOMES, G. S.; MARTINS, E. **Casos para Ensino das IFRS** – aprendizagem prática. São Paulo: Atlas, 2025. Cap. 4, p. 51-60.

AVELAR, E. A.; DURSO, S. O.; FERREIRA, C. O. Gamification in accounting education using artificial intelligence algorithms. **Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade (REPeC)**, [S. l.], v. 19, 2025. DOI: <https://doi.org/10.17524/repec.v19.e3733> Disponível em: <https://www.repec.org.br/repec/article/view/3733> Acesso em: 12 dez. 2025.



ALVES, S.; SILVA, A.; DAMASCENO, E. Uma abordagem de jogos de tabuleiro no ensino em Ciências Contábeis. **Brazilian Journal of Education, Technology and Society (BRAJETS)**, p. 398–409, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.14571/brajets.v12.n4> Acesso em: 08 dez. 2025

CAVALCANTE, V. F. R.; REINALDI, M. A. A.; GIORDANI, A. T. Systematic review of literature on gamification in higher education in administration and accounting sciences. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 11, n. 10, p. e590111032277, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i10.32277 Disponível em: <https://rsdjournal.org/rsd/article/view/32277> Acesso em: 12 dez. 2025.

DURSO, S. O.; REGINATO, L.; CORNACCHIONE, E. (2020). Gamification in Accounting and Students' Skillset. **Advances in Scientific and Applied Accounting**, v. 1, n. 3, p. 079–100, 2020. DOI: <https://doi.org/10.14392/ASAA.2019120305> Disponível em: <https://asaa.anpcont.org.br/asaa/article/view/522> Acesso em: 12 dez. 2025.

FARIA, M.; FIGUEIREDO, K. F. Casos de Ensino no Brasil: Análise Bibliométrica e Orientações para Autores. **RAC – Revista de Administração Contemporânea**, v. 17, n. 2, p. 176-197, 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rac/a/dbqHjHZzD4DNtSJCfDD5HBh/?lang=pt> Acesso em 12 dez. 2025.

MESQUITA, E. F.; SANTOS, F. A. Jogando com competências: dinâmicas e gamificação no ensino de contabilidade de custos. **Redeca, Revista Eletrônica do Departamento de Ciências Contábeis & Departamento de Atuária e Métodos Quantitativos da FEA**, [S. l.], v. 12, p. e73351, 2025. DOI: <https://doi.org/10.23925/2446-9513.2025v12id73351> Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/redeca/article/view/73351> Acesso em: 12 dez. 2025.

SOUZA, E. A.; MARION, J. C. Aspectos sobre a utilização do método do caso no ensino da contabilidade: uma abordagem inicial. **Contabilidade Vista & Revista**, v. 12, n. 2, p. 9-31, 2001. Disponível em: <https://revistas.face.ufmg.br/index.php/contabilidadevistaerevista/article/view/174> Acesso em: 12 dez. 2025.

SOUZA, J.; SANTOS, E.; MACHADO, M. De quantas dicas você precisa? Uma experiência de desenvolvimento e aplicação de um jogo sério em uma turma de pós-graduação stricto sensu de Ciências Contábeis. **Revista Ambiente Contábil**, v. 16, n. 2, p. 431–450, 1 jul. 2024. DOI: <https://doi.org/10.21680/2176-9036.2024v16n2ID33706> Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/ambiente/article/view/33706> Acesso em: 08 dez. 2025

ZALUSKI, F. C.; OLIVEIRA, T. D. A utilização de jogos como metodologia ativa: o processo de ensino e aprendizagem no ensino superior de administração e contabilidade. **Revista Temática**, v. 15, n. 8, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/47327>. Acesso em: 11 dez. 2025.

